

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA “SIWON” UNTUK PENGUATAN NILAI-NILAI MULTIKULTURAL MELALUI PEMBELAJARAN IPS MATERI KEARIFAN LOKAL DAN KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mutiara Maulidya

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (mutiara.20128@mhs.unesa.ac.id)

Ganes Gunansyah

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (ganes.dikdas@gmail.com)

Abstrak

Terdapatnya konflik yang dilatarbelakangi oleh kultural menjadi sebuah kekhawatiran tersendiri, khususnya pada generasi mendatang. Oleh sebab itu, perlu untuk memberikan penguatan nilai-nilai multikultural melalui ranah yang umum dan mudah diterima yaitu pendidikan. Bertepatan dengan kondisi di sekolah, terdapat ketidaktuntasan pada pembelajaran dengan materi mengenai kebudayaan. Maka dengan begitu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah penyalur berupa multimedia pembelajaran SIWON untuk mengatasi permasalahan yang telah ditemukan. Pengembangan multimedia ini dilakukan menggunakan Adobe Animate CC 2023. Penelitian ini menggunakan metode *RnD* dengan model pengembangan *ADDIE*. Subjek penelitian ini merupakan siswa kelas IV SDN Pesanggrahan yang berjumlah 22 siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kevalidan, keefektifan, serta kepraktisan multimedia SIWON. Dan setelah dilakukan penelitian, hasil yang didapatkan menunjukkan ketuntasan yang sangat baik dengan kriteria-kriteria tertentu berdasarkan rentang perolehan skor yaitu 80%-100%

Kata Kunci: pengembangan, multimedia interaktif, *Adobe Animate*.

Abstract

The existence of conflict rooted in cultural differences is a particular concern, especially for future generations. Therefore, it is necessary to reinforce multicultural values through a common and easily accepted domain, namely education. Coinciding with the conditions in schools, there is a lack of completeness in learning about culture. Therefore, this research aims to develop a delivery channel in the form of SIWON learning multimedia to address the identified problems. The development of this multimedia is carried out using Adobe Animate CC 2023. This research uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE development model. The research subjects are 22 fourth-grade students at SDN Pesanggrahan. This research also aims to test the validity, effectiveness, and practicality of SIWON multimedia. After the research was conducted, the results obtained showed very good completeness with certain criteria based on the score range of 80%-100%

Keywords: development, interactive multimedia, *Adobe Animate*.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan ini, tidak seorang pun yang dapat terhindar dari sebuah permasalahan. Banyaknya permasalahan ini dapat menjadi akar dari sebuah konflik. Konflik sendiri senantiasa terjadi silih berganti pada kehidupan manusia. Menurut Mitchell (dalam Dewi, 2012), konflik merupakan hubungan dua pihak atau lebih yang beranggapan bahwa mereka memiliki tujuan yang bertentangan. Singkatnya, konflik dapat disebut sebagai suatu kondisi yang membuat suatu individu atau kelompok tertentu saling membantah. Pada akhirnya, konflik tidak terjadi pada skala perorangan, tetapi konflik hadir dalam kehidupan kelompok yang jauh lebih besar dari perorangan. Konflik bahkan juga terjadi pada tingkat suku, bangsa, bahkan negara. Setiap konflik pasti terjadi karena terdapat pemicu di dalamnya. Kerap kali yang menjadi pemicu konflik adalah keberagaman dan perbedaan.

Keberagaman dan perbedaan sebenarnya sudah bukan hal baru dan mengejutkan di dunia ini. Tetapi, permasalahan yang ada menunjukkan seolah-olah manusia tidak terbiasa dengan hal itu. Bahkan *United Nation* (PBB) menyatakan bahwa konflik besar yang banyak terjadi di dunia ini 75% dipicu oleh keberagaman dari dimensi kultural. Pada kenyataannya, dimensi kultural memiliki persentase cukup besar dari sudut pandang PBB sebagai pemicu terjadinya konflik di dunia. Di negara-negara lain terdapat beberapa konflik yang berakar dari keberagaman dan perbedaan agama, serta konflik yang dikhawatirkan berujung menimbulkan konflik etnis atau suku.

Sama halnya dengan negara kita, Indonesia disebut memiliki letak yang strategis. Tidak hanya letak astronomisnya, tetapi juga letak geografis. Letak geografis Indonesia memberikan beberapa pengaruh pada Indonesia, salah satunya ialah keanekaragaman. Hal itu

terbukti bahwa Indonesia memang memiliki banyak keanekaragaman, mulai dari flora fauna hingga manusia. Keanekaragaman manusia yang terdapat di Indonesia antara lain suku, ras, budaya, dan agama. Kehidupan yang terjadi di Indonesia merupakan kehidupan yang sangat berbeda-beda antara individu satu dan individu lainnya. Perbedaan memang sangat indah dan mengagumkan, sekilas hal itu terlihat mengharukan. Tetapi permasalahan yang terjadi dengan dasar perbedaan tidak terjadi sekali duakali. Banyak insiden besar dari masa lalu yang terjadi dengan latar belakang yang tidak jauh dari sebuah perbedaan. Masa lalu memang sebuah peristiwa yang sudah terlewati, tetapi bukan berarti kita dapat melupakannya. Banyak hal yang dapat dipelajari hikmahnya dari kejadian di masa lalu. Dengan itu maka kesalahan yang sama dapat dihindari atau setidaknya dapat ditekan serta dikurangi intensitas terjadinya. Sebagai bangsa Indonesia tentu dapat disadari bahwa bangsa ini merupakan bangsa yang multikultur, bangsa yang bermacam-macam. Oleh sebab itu, penting dalam penanaman dan penguatan nilai-nilai perbedaan pada setiap manusia. Hal itu dapat dimulai sejak dini melalui pendidikan. Dalam pendidikan multikultural sendiri terdapat nilai-nilai universal yang termuat. Menurut Qardhawi (dalam Amin, 2018) tujuan dari pendidikan multikultural ialah untuk menjunjung martabat manusia dengan mengadakan nilai-nilai universal yang meliputi nilai kesetaraan, pluralism, dan demokrasi. Dengan adanya hal itu jika nilai-nilai ini juga dileburkan dalam sebuah pembelajaran di sekolah dasar maka dapat dikatakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan nilai-nilai yang akan ditanamkan memiliki keselarasan. Hal ini dapat dilihat melalui pendidikan saat ini yang menggunakan kurikulum merdeka. Bersamaan dengan itu juga terdapat program yang disebut dengan Profil Pelajar Pancasila. Berdasarkan keputusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), Profil Pelajar Pancasila memiliki beberapa dimensi antara lain beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bergotong-royong, berkebhinekaan global, bernalar kritis, dan kreatif. Berdasarkan keputusan tersebut dapat dilihat terdapat dimensi yang memiliki keselarasan dengan nilai-nilai pendidikan multikultural, yaitu dimensi berkebhinekaan global. Kemudian dimensi berkebhinekaan global memiliki elemen dan capaian di setiap elemennya. Untuk menguatkan nilai-nilai dan memenuhi capaian, maka salah satu caranya adalah dengan mengintegrasikan kedua hal tersebut dalam sebuah pembelajaran. Pelaksanaan ini dapat dilakukan selama pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV sekolah dasar. Pada mata pelajaran IPS kelas IV bab 6 merupakan materi mengenai keragaman budaya dan kearifan lokal. Tentu

dalam penyampaian akan dibersamai dengan media pembelajaran. Media pembelajaran selalu menjadi suatu hal dan bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sebab dengan penggunaan media pembelajaran, kedua belah pihak yang bersangkutan dapat lebih dipermudah. Pengajar atau guru dapat menyampaikan materi dengan mudah, sedangkan pelajar atau siswa dapat memahami penyampaian guru mengenai materi yang dipelajari. Tidak hanya itu, tujuan paling utama dengan adanya media pembelajaran adalah untuk menjadikan pembelajaran itu menjadi pembelajaran yang berkesan bagi siswa. Sehingga siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi benar-benar dapat menyerap nilai-nilai dan mengingatnya hingga nanti.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti kepada guru kelas IV SDN Pesanggrahan melalui wawancara, terdapat beberapa hal dan permasalahan yang teridentifikasi. Guru kelas IV yang diwawancarai pada tahun ajaran sebelumnya juga merupakan guru kelas IV. Saat ini guru kelas IV mengajar dengan menggunakan kurikulum merdeka, begitu pun pada tahun sebelumnya karena kelas IV sudah lebih dulu menggunakan kurikulum tersebut. Dari hasil wawancara terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi, permasalahan pertama dari sisi guru yaitu sulit untuk mengondisikan siswa. Hal ini disebabkan oleh ruang gerak yang sempit. Dengan berdasar hasil wawancara guru kelas IV SDN Pesanggrahan, akibat tidak adanya *space* siswa menjadi sulit fokus pada pembelajaran. Karena sebuah alasan, baik tahun ajaran sebelumnya maupun sekarang, kelas IV digabungkan, sehingga dalam satu kelas terdapat kurang lebih 40 siswa. Permasalahan pertama pun bersambung pada permasalahan kedua, dengan adanya kondisi tersebut akhirnya juga menjadi kesulitan untuk siswa. Kesulitan pada siswa ini berakar dari media pembelajaran. Berdasarkan keterangan guru kelas IV sebagai narasumber, dalam proses pembelajarannya guru kelas IV selalu berusaha memberikan yang terbaik dengan selalu menyediakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering disediakan oleh guru kelas adalah tayangan berupa video yang sebelumnya dicari melalui YouTube. Dengan penggunaan media video ini, guru akan menampilkannya di depan kelas melalui proyektor. Dan dari sinilah permasalahan itu ditemukan, terkait media pembelajaran untuk satu orang guru dan 44 orang siswa penayangan video biasanya kurang efektif. Karena tidak seluruh peserta didik selalu fokus dan memperhatikan tayangan yang diberikan oleh guru. Kemudian, permasalahan ketiga ditemukan ketika peneliti mengajukan pertanyaan mengenai alasan guru untuk tidak membuat atau pun menciptakan media pembelajaran baru yang bersifat interaktif. Maksud dari pertanyaan tersebut adalah ingin memastikan pada guru bahwa dengan

melibatkan siswa secara langsung pada penggunaan media dan memberikan mereka kebebasan akan lebih membuat siswa kondusif karena mereka terpusat pada keperluan untuk mengoperasikan dan menggunakan media tersebut. Jawaban dari guru tersebut menyetujui bahwa siswa dapat lebih kondusif apabila mereka terlibat secara langsung dalam pemakaian media. Tetapi, guru tidak memiliki cukup waktu luang untuk dapat membuat atau pun menciptakan media pembelajaran interaktif. Guru menilai media pembelajaran interaktif biasanya berbasis digital, sedangkan pembuatan media berbasis digital sendiri dianggap tidak mudah dan cukup memakan waktu. Terlebih pemakaiannya hanya untuk sekali saja. Guru menyebutkan hanya pernah menggunakan quizizz saja selama ini. Kemudian, guru juga diberikan pertanyaan mengenai materi yang masih kurang dimengerti oleh siswa atau dianggap materi yang sulit bagi mereka. Guru menjawab materi yang masih sulit dimengerti adalah materi kearifan lokal. Menurut keterangan guru, siswa masih belum paham secara pasti yang dimaksud dengan kearifan lokal. Sebelumnya terdapat beberapa siswa yang menganggap perbedaan agama termasuk kearifan lokal. Dan ditemuilah permasalahan keempat yaitu mengenai materi pembelajaran. Tidak hanya itu, guru juga diberikan pertanyaan mengenai sarana pembelajaran. Guru menyebutkan di sekolah terdapat proyektor, tetapi proyektor digunakan secara bergantian. Sehingga tidak setiap kelas memiliki alat tersebut. Selain itu, pertanyaan mengenai izin penggunaan telepon genggam, guru menyebutkan hampir semua siswa kelas IV memiliki *handphone* hanya ada 2-3 orang saja yang tidak memilikinya. Guru juga menjelaskan selama ini belum pernah menggunakan *handphone* untuk pembelajaran di sekolah, tetapi jika itu diperlukan sekolah juga akan mengizinkan.

Dengan beberapa permasalahan yang ditemukan di atas, maka pengembangan media pembelajaran yang atraktif dan mampu mendukung pemahaman siswa sangat diperlukan. Terdapat penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran untuk materi yang bersangkutan yaitu materi kearifan lokal dan keberagaman budaya Indonesia. Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Julianto dkk (2022) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Materi Keragaman Budaya di Nganjuk untuk Kelas IV Sekolah Dasar” berdasarkan artikel tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dibuat melalui *power point* dan *ispring*. Dalam artikel ini disajikan tingkat kevalidan aplikasi, materi, dan kepraktisan. Hasil dari ketiganya adalah baik dan menunjukkan hasil bahwa media ini dapat digunakan dalam pembelajaran. Peneliti juga menyebutkan kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran yang telah

mereka kembangkan ini. Kelebihannya sendiri antara lain multimedia interaktif dengan materi keragaman budaya Nganjuk dapat memudahkan dan mengarahkan siswa untuk tertatik dalam pembelajaran, melalui media ini siswa dapat langsung melakukan evaluasi dan mengetahui hasilnya, media yang dibuat ini berupa tampilan *file HTML* dengan ukuran yang kecil, serta terdapat tampilan gambar yang bergerak dan suara yang menarik. Sedangkan untuk kelemahan dari media ini yaitu soal evaluasi yang telah dijawab tidak dapat dirubah, tidak dapat dioperasikan di *handphone*, memerlukan aplikasi pendukung yaitu *inspring* untuk mengeskrak *file HTML* serta harus dibuka menggunakan laptop.

Lalu terdapat penelitian yang dilakukan oleh Pangestika dan Yansaputra (2021) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku” menyatakan bahwa multimedia interaktif yang diintegrasikan dengan budaya lokal Purworejo yang mereka kembangkan tersebut layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Pada pengembangan media ini, peneliti menggunakan *power point*. Menurut peneliti, media yang mereka kembangkan ini berbeda dengan media lainnya, karena tidak hanya berisi materi, media ini berisi informasi tambahan dan *game-game*. Adapun kelebihan dan kelemahan dari media yang dikembangkan oleh Pangestika dan Yansaputra, kelebihannya antara lain dapat meningkatkan pengetahuan serta wawasan siswa mengenai budaya lokal Purworejo, mudah dioperasikan, proses pengembangannya tidak terlalu kompleks, dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar, serta media ini memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan kategori yang sangat baik. Sedangkan kelemahannya antara lain *output* media pembelajaran yang dihasilkan peneliti materinya terbatas mengenai budaya lokal, media ini dibentuk hanya untuk digunakan oleh siswa kelas IV, terdapatnya keterbatasan pada internal peneliti seperti tenaga, biaya, dan waktu.

Penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2021) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku dengan Karakter Rasa Ingin Tahu bagi Siswa Kelas IV SDN Sambisarih 1 Kabupaten Pasuruan” menyebutkan permasalahan awal adalah adanya kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa dan guru, khususnya dalam pembelajaran IPS. Kebanyakan siswa tidak berminat pada IPS dan IPS sendiri sering dinilai dan dianggap sebagai pelajaran yang memiliki muatan abstrak dan berakhir menyulitkan siswa. Di sini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. Peneliti juga memaparkan kelebihan

serta kelemahan dari media yang dikembangkan. Kelebihannya antara lain aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik sehingga siswa tidak cepat merasa bosan, di dalam aplikasi ini terdapat berbagai macam media, aplikasi ini sangat interaktif dan praktis karena dapat digunakan di manapun dan kapan pun dalam bentuk web atau pun aplikasi menggunakan *smarthphone* atau laptop, dari semua itu kelebihanannya adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi. sedangkan kelemahannya adalah pembuatan aplikasi ini memakan cukup banyak waktu serta memerlukan keterampilan. Selain itu aplikasi ini tergantung pada kondisi sekolah yang terdapat listrik atau pun tidak. Selain kelebihan dan kelemahan, peneliti juga memberikan saran bagi beberapa pihak. Khususnya untuk peneliti selanjutnya, saran yang diberikan adalah diharapkan dapat membuat aplikasi dengan lebih baik dibersamai dengan keterbaharuan juga dibersamai dengan muatan materi yang berbeda. Selain itu juga peneliti menghimbau untuk menekan kelemahan yang ada.

Dengan berdasar penelitian-penelitian terdahulu yang sudah ditemukan, semua paparan yang disajikan dalam penelitian dapat dijadikan acuan oleh peneliti saat ini untuk menemukan dan melacak permasalahan juga kebutuhan yang ada di sekolah. Dengan begitu, hal-hal yang ditemukan oleh peneliti ini dapat dijadikan dasar dalam membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih inovatif. Dan yang terpenting adalah dalam pembuatan media ini, peneliti dapat menutupi kelemahan media-media yang telah dibuat sebelumnya.

Oleh karena itu, dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar, maka peneliti mengembangkan sebuah multimedia. Multimedia tersebut bernama multimedia “Siwon” yang merupakan kependekan dari *Diversity are Wonderful* yang berarti perbedaan itu indah. Multimedia “Siwon” yang dikembangkan ini merupakan multimedia berbasis digital dan dibuat melalui *software* bernama *Adobe Animate*. Multimedia ini nantinya akan memiliki output berupa aplikasi. Pembuatan multimedia ini juga didasari dengan kebutuhan pada sekolah lokasi penelitian. Sehingga tujuan dari pembuatan multimedia ini untuk pengoptimalan penggunaan fasilitas sekolah, peningkatan kemampuan siswa dalam mempergunakan kemajuan teknologi dalam konteks positif, memudahkan siswa dalam mempelajari materi terkait. Selain itu, pemilihan *software* yang digunakan untuk membuat multimedia ini juga didasarkan pada penelitian-penelitian terdahulu. Pada penelitian terdahulu dengan materi kearifan lokal serta keberagaman budaya Indonesia, media yang dikembangkan masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu ditutup. Dengan demikian, peneliti mengembangkan sebuah

multimedia yang dapat menutupi kelemahan media-media sebelumnya dengan menggunakan *software* berbeda yaitu menggunakan *Adobe Animate*.

Pada multimedia yang dikembangkan sebelumnya, *software* yang digunakan adalah *PowerPoint*. Jika dibandingkan dengan *Adobe Animate*, memang pembuatan dengan *PowerPoint* lebih sederhana. Namun, terdapat beberapa kelemahan yaitu penggunaan hanya dapat di *laptop/PC*, selain itu dalam penggunaannya juga masih memerlukan perangkat lain untuk menjalankannya. Kemudian yang kedua adalah *Articulate Storyline*. Meskipun pada penggunaannya lebih baik daripada *PowerPoint*, tetapi *Articulate Storyline* juga masih memerlukan *software* lain untuk menjalankannya. Kemudian, *Articulate Storyline* juga akan memiliki tampilan yang kurang jelas bahkan tidak terlihat ketika digunakan. Dengan kelemahan-kelemahan tersebut, maka multimedia yang dibuat dari *Adobe Animate* sedikit banyaknya dapat menutupi kelemahan tersebut. Kelebihan *Adobe Animate* sendiri antara lain *file output* akan memiliki ukuran yang kecil karena dapat diatur selama pembuatannya, semua komponen yang ditambahkan dapat berfungsi sebagaimana mestinya, dapat digunakan di *PC/laptop, smartphone, VCD, dan DVD*. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektikan, serta kepraktisan dari multimedia yang akan dikembangkan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *RnD*. Penelitian sejenis ini memiliki beberapa macam model pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek merupakan siswa kelas IV SDN Pesanggrahan. Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian adalah 22 siswa. Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Data yang didapatkan dari penelitian pengembangan ini memiliki dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kualitatif akan ditampilkan dalam bentuk penjabaran. Sedangkan untuk data kuantitatif melibatkan beberapa rumus yang berbeda dalam analisisnya, karena analisis data kuantitatif ini merupakan perhitungan dari data berupa numerik yang didapatkan dari validasi media dan materi sebagai bukti uji kevalidan media. Nilai pretes dan postes sebagai bukti uji keefektikan media. Dan hasil respon angket siswa dan guru sebagai uji kepraktisan media.

Di bawah ini merupakan rumus untuk perhitungan hasil penilaian validasi oleh validator media dan materi.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2019)

Setelah dilakukan perhitungan, maka selanjutnya hasil yang didapatkan tersebut dianalisis tingkat kevalidannya berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Validasi Media dan Materi

Kategori Kelayakan	Nilai
Sangat Layak (dapat digunakan tanpa revisi)	80%-100%
Layak (dapat digunakan tanpa revisi)	60%-79%
Cukup Layak (perlu revisi)	40%-59%
Kurang Layak (perlu revisi)	21%-40%
Sangat Kurang Layak (harus direvisi)	0-20%

(Munawarah, 2022)

Selanjutnya, adalah perolehan dan teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan. Pengolahan data untuk menguji keefektifan adalah analisis data terkomples karena memiliki beberapa rumus untuk mengetahuinya. Rumus tersebut antara lain:

%Ketuntasan Klasikal

$$= \frac{\sum \text{Siswa tuntas KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Kurniawan dan Hidayah, 2021)

Setelah dilakukan perhitungan untuk mengetahui ketuntasan klasikal, sama halnya seperti perhitungan lainnya. Pada bagian ini juga memiliki kriteria khusus untuk bisa mengetahui tingkat ketuntasan siswa, berikut adalah ketuntasannya.

Tabel 2 Kriteria Ketuntasan Klasikal

Kategori Kelayakan	Nilai
Sangat Layak (dapat digunakan tanpa revisi)	80%-100%
Layak (dapat digunakan tanpa revisi)	60%-79%
Cukup Layak (perlu revisi)	40%-59%
Kurang Layak (perlu revisi)	21%-40%
Sangat Kurang Layak (harus direvisi)	0-20%

(Paringan, 2018)

Kemudian, perhitungan selanjutnya adalah dengan menggunakan uji-t tipe *paired sample test* perhitungan ini dilakukan melalui SPSS. Tujuan dari uji-t ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar pada siswa melalui multimedia SIWON tersebut. Pada uji-t ini terdapat hipotesis dan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Hipotesis

1. H0 = tidak terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pre-test dan nilai post-test.
2. H1 = terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pre-test dan nilai post-test.

(Diadaptasi dari Widiastuti, 2023)

Kemudian, berikut adalah kriteria pengambilan keputusannya:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak yang artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pre-test* dan *post-test*.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima yang berarti terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

(Diadaptasi dari Widiastuti, 2023)

Selanjutnya adalah perhitungan terakhir pada pengujian keefektifan pada media SIWON yaitu perhitungan n-gain untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan signifikan yang terjadi pada nilai siswa.

$$g = \frac{\text{Nilai post test} - \text{nilai pretest}}{\text{Nilai maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

(Hake, dalam Kurniawan dan Hidayah, 2021)

Pun pada perhitungan n-gain, setelah nilai didapatkan selanjutnya nilai dianalisis dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria n-gain

Nilai gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Kurang

(Meltzer dan David dalam Kurniawan & Hidayah, 2021)

Setelah mengetahui keefektifan media pembelajaran SIWON, selanjutnya adalah melakukan perhitungan untuk mengetahui kepraktisan multimedia tersebut. Nilai kepraktisan didapat dari hasil pengisian angket respon. Berikut rumus perhitungannya:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2019)

Dengan kriteria kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria Kepraktisan

Nilai Skor	Kategori	Keterangan
80%-100%	Sangat Praktis	Sangat Praktis (tidak perlu revisi)
60%-79%	Praktis	Praktis (tidak perlu revisi)
49%-59%	Cukup Praktis	Cukup Praktis (perlu revisi)
21%-40%	Kurang Praktis	Kurang Praktis (perlu revisi)
0-20%	Sangat Kurang Praktis	Sangat Tidak Praktis (harus revisi)

(Paringan, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Kevalidan Multimedia SIWON

Berdasarkan model pengembangan yang dibuat, dalam mengetahui kevalidan multimedia SIWON, maka pada untuk mendapatkan nilai tersebut tahap-tahap ADDIE yang dilakukan di sini meliputi analisis, desain, dan pengembangan. Pada tahap analisis, dilakukan dengan dua cara dengan waktu yang tidak bersamaan. Analisis tahap pertama dilakukan melalui wawancara daring melalui telepon. Pada saat itu, beberapa pertanyaan diajukan yang meliputi materi yang dianggap sulit bagi siswa, jumlah siswa dalam kelas, kondisi pembelajaran, serta kondisi fasilitas yang tersedia dan menunjang pembelajaran siswa. Setelah melakukan wawancara untuk dilakukan analisis, pada waktu yang berbeda peneliti melakukan observasi di sekolah dan menyaksikan hal serupa sebagaimana yang disampaikan oleh guru pada wawancara sebelumnya. Kemudian, setelah kedua tahap analisis permasalahan tersebut didapatkanlah beberapa kebutuhan yang muncul. Setelah melalui tahap analisis lapangan, selanjutnya adalah melakukan analisis kebutuhan didasarkan pada kondisi dan fakta lapangan yang telah didapatkan pada wawancara maupun observasi.

Dengan begitu maka kebutuhan yang perlu diisi antara lain:

1. Pemberian materi kearifan lokal dan keberagaman budaya. Karena berdasarkan pada hasil belajar kelas IV sebelumnya, kedua materi tersebut dianggap cukup sulit dan masih kurang. Baik dalam penyampaian guru maupun pemahaman siswa pada materi-materi tersebut. Pemberian materi ini tentu dengan memberikan Batasan daerah yang lebih jelas. Sehingga pemahaman siswa akan lebih terpusat pada daerah tersebut dan tidak terlalu luas jangkauannya.
2. Pembuatan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan dapat didistribusikan pada masing-masing siswa. Setelah mendengar pernyataan guru mengenai respon siswa terhadap pembelajaran, pemberian media interaktif ini sangat diperlukan. Karena dengan tipe media pembelajaran dua arah, siswa dapat lebih menikmati alur pembelajaran. Terlebih dengan media yang didistribusikan pada masing-masing mereka tidak membuat mereka jenuh dan dapat mendukung mereka untuk belajar secara mandiri apabila masih ada materi yang kurang paham.
3. Penggunaan telepon genggam untuk pembelajaran. Untuk menunjukkan pada siswa dalam memaksimalkan penggunaan teknologi,

siswa akan diminta untuk membawa handphone mereka masing-masing sebagai media untuk mendistribusikan media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran nantinya.

Kemudian setelah tahap analisis merupakan tahap desain. Setelah diketahui kesulitan materi yang dihadapi siswa, selanjutnya dilakukan pemetaan cp, tp, dan atp berdasarkan kebutuhan siswa dengan tujuan untuk memudahkan dalam pengembangan media serta penerapannya selama proses implementasi pembelajaran. Topik yang digunakan adalah kearifan lokal dan keberagaman budaya Indonesia. Kemudian terdapat capaian pembelajaran yang berkenaan dengan ini, yaitu siswa mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Serta peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Tujuan pembelajaran dari setiap capaian pembelajaran tentu bertujuan untuk menuntaskan capaian yang ditentukan melalui berbagai cara atau aktivitas pembelajaran yang menunjang hal tersebut. Kemudian, pada alur tujuan pembelajaran pun tidak jauh berbeda. Hanya saja pada alur tujuan pembelajaran ini lebih detail runtutan pembelajarannya, serta batasan konten materi juga lebih jelas. Dalam hal ini, Kabupaten Jombang dan Provinsi Jawa Timur adalah batasannya.

Dan tahapan terakhir sebelum dilakukan validasi adalah development. Pada bagian ini adalah bagian dibuatnya multimedia SIWON yaitu multimedia yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 5 Pembuatan Multimedia SIWON

Gambar	Gambar
 <p>Gambar 1 Tampilan awal "SIWON"</p>	 <p>Gambar 2 Tampilan menu utama "SIWON"</p>



Gambar 3 Tampilan menu “CP”

Gambar 4 Tampilan menu “Materi”

Gambar 5 Tampilan awal menu materi “Kearifan Lokal”

Gambar 6 Tampilan awal menu materi “Keberagaman Budaya Indonesia”

Gambar 7 Tampilan menu “Kuis”

Gambar 8 Tampilan menu “Game”

Gambar 9 Tampilan menu “Profil”

Setelah semua tahap pengembangan untuk melakukan validasi media dan ahli, selanjutnya adalah penilai validasi tersebut dilakukan. Dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Validasi Media

No.	Aspek	Nilai
1	Tampilan dan desain	18
2	Rekayasa perangkat lunak	20
3	Penggunaan bahasa	10
4	Penyajian media SIWON	19
Jumlah		67

Berdasarkan pada tabel 6, perhitungan pun dilakukan menggunakan rumus yang telah ditentukan sebelumnya. Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai 67 dengan hasil persentase sebesar 89%. Dan jika dianalisis berdasarkan kategori yang telah ada, maka perolehan validasi ini adalah sangat valid dengan persentase 80%-100%. Selain melakukan validasi media, validasi materi pun juga dilakukan. Pada penelitian ini, validasi materi dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada guru kelas dan dosen validator. Berikut ini hasil masing-masing validasi materi:

Tabel 7 Validasi Materi oleh Guru Kelas

No.	Aspek	Nilai
1	Kesesuaian materi	18
2	Kualitas isi	23
3	Penggunaan bahasa	15
4	Kuis	20
Jumlah		76

Tabel 8 Validasi Materi oleh Dosen Validator

No.	Aspek	Nilai
1	Kesesuaian materi	18
2	Kualitas isi	21
3	Penggunaan bahasa	15
4	Kuis	19
Jumlah		73

Perhitungan dari masing-masing tabel 7 dan 8, didapatkan persentase 95% dan 91% secara berturut-turut. Maka berdasarkan pada kategori yang telah ada sebelumnya, Tingkat kevalidan materi pada multimedia SIWON adalah sangat valid dengan persentase 80%-100%.

2. Keefektifan Multimedia SIWON

Keefektifan multimedia SIWON akan berkenaan dengan hasil belajar siswa. Sehingga perhitungannya berasal dari nilai pretes dan postes siswa,

Tabel 9 Hasil Pretes dan Postes Siswa

No.	Nama	Nilai		N-gain	Kriteria
		Pretes	Postes		
1	RRP	25	70	0.6	Sedang
2	AKZ	55	95	0.88	Tinggi
3	AKR	55	80	0.55	Sedang
4	DEA	45	85	0.72	Tinggi
5	KiO	55	85	0.66	Sedang
6	RA	25	85	0.8	Tinggi
7	RSR	55	95	0.88	Tinggi
8	DAM	45	85	0.72	Tinggi
9	FIQS	45	80	0.63	Sedang
10	YFPS	30	75	0.64	Sedang
11	KN	60	100	1	Tinggi
12	RAS	50	85	0.7	Tinggi
13	RPZ	40	60	0.33	Sedang
14	NFS	40	85	0.75	Tinggi
15	ARF	45	80	0.63	Sedang
16	BBP	55	85	0.66	Sedang
17	KaO	45	75	0.54	Sedang
18	AK	50	85	0.7	Tinggi
19	MIK	65	100	1	Tinggi
20	AAA	55	90	0.77	Tinggi
21	SPA	45	80	0.63	Sedang
22	KEPR	55	90	0.77	Tinggi
Rata-rata		47.27	84.09	0.71	Tinggi

Ketuntasan siswa mengacu pada KKM, sehingga peneliti juga berpegang pada KKM yang dimiliki sekolah yaitu 70. Dengan begitu maka perhitungan ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

%Ketuntasan Klasikal

$$= \frac{\sum \text{Siswa tuntas KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\%Ketuntasan Klasikal = \frac{21}{22} \times 100\%$$

$$\%Ketuntasan Klasikal = 95,45\%$$

Setelah dilakukan perhitungan ketuntasan klasikal di atas, didapatkan persentase untuk ketuntasan serta keefektifan adalah sebesar 95,45%. Dengan persentase tersebut, maka kategori keefektifan untuk multimedia SIWON adalah sangat layak. Kemudian untuk mengetahui pengaruh

multimedia SIWON terhadap pemahaman awal siswa dan pemahaman akhir maka akan dilakukan uji-t. Uji-t ini dihitung menggunakan SPSS versi 23. Berikut hasil hitung uji-t melalui SPSS:

Tabel 10 Hasil Uji-t

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Devia tion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-36.818	8.098	1.727	-40.409	-33.228	-21.324	21	.000

Dapat dilihat dari tabel tersebut, hasil yang keluar untuk sig. (2-tailed) menunjukkan $< 0,05$. Dalam hal ini, sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia SIWON memberikan pengaruh nyata terhadap pemahaman siswa antara sebelum dan sesudah menggunakannya serta memberikan dampak pada rata-rata hasil belajar siswa. Dengan ini, multimedia SIWON dianggap efektif untuk pembelajaran materi kearifan lokal dan keberagaman budaya Indonesia. Dan kemudian berdasarkan tabel hasil pretes dan postes siswa juga terdapat n-gain untuk tiap siswa beserta rata-ratanya. Rata-rata n-gain ialah 0,71 yang berarti ketuntasan siswa mencapai pada kategori tinggi.

3. Kepraktisan Multimedia SIWON

Untuk analisis tingkat kepraktisan multimedia SIWON, maka dilakukan perhitungan melalui hasil pengisian respon angket siswa dan juga guru.

Tabel 11 Hasil Respon Siswa

No.	Indikator	Skor
1	Saya tertarik dengan desain aplikasi SIWON	102
2	Saya tertarik dengan animasi yang terdapat di aplikasi	98
3	Saya merasa termotivasi belajar ketika menggunakan aplikasi SIWON	94
4	Saya akan menggunakan aplikasi SIWON untuk belajar lagi	97
5	Saya dapat menggunakan aplikasi SIWON dengan mudah	96
6	Saya merasa terbantu untuk memahami materi	108
7	Saya merasa terbantu untuk memahami materi	99
8	Saya merasa senang belajar dengan menggunakan aplikasi SIWON	98
9	Saya mampu membaca tulisan dengan jelas	106
10	Saya mampu memahami materi dengan mudah	95
11	Saya mampu mengingat isi materi	93
Jumlah		1.086

Berdasarkan tabel 11 yang merupakan hasil dari respon siswa diperoleh hasil keseluruhan adalah 1.086. Sedangkan, hasil maksimal dari respon siswa adalah 1.210. Maka untuk mengetahui persentase kepraktisan dari respon siswa, maka dilakukan perhitungan dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.086}{1.210} \times 100\%$$

$$P = 89,75\%$$

$$P = 90\%$$

Setelah melakukan perhitungan seperti pada rumus di atas, persentase yang didapatkan sebagai nilai kepraktisan multimedia SIWON adalah 90%. Berdasarkan skala yang telah ditentukan, maka kategori multimedia SIWON adalah sangat praktis.

Tabel 12 Hasil Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Nilai
1	Multimedia Siwon mendukung kemandirian belajar siswa	5
2	Multimedia Siwon dapat menambah pengetahuan siswa	5
3	Multimedia Siwon dapat menambah wawasan siswa	5
4	Kemudahan media untuk menguatkan nilai-nilai multikultural	4
5	Multimedia Siwon mudah dipahami	4
6	Kemenarikan multimedia Siwon	5
7	Materi yang disajikan lengkap dan jelas	4
8	Informasi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	5
9	Menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti	5
10	Kemenarikan tulisan dan desain multimedia Siwon	5
11	Kemenarikan tampilan multimedia Siwon	5
12	Tulisan mudah dibaca	5
13	Kesinambungan materi dengan nilai-nilai multikultural	5
14	Menguatkan pemahaman siswa terkait nilai-nilai multikultural	4
Jumlah		66

Berdasarkan tabel 12, hasil respon dari guru kelas diperoleh nilai sebesar 66 dengan jumlah nilai maksimal adalah 70. Dengan begitu, untuk mengetahui persentase kepraktisan multimedia SIWON dari respon guru maka perhitungan dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{70} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Dengan perolehan hasil perhitungan melalui rumus di atas, maka didapatkan persentase kepraktisan multimedia SIWON dari respon guru adalah 94%. Berdasarkan kategori yang telah ditentukan, multimedia SIWON merupakan multimedia interaktif dengan kategori sangat praktis.

Setelah semua model pengembangan terselesaikan, tentu terdapat tahap evaluasi mayor. Artinya di sini merupakan ulasan evaluasi keseluruhan. Selama proses pengembangan, berikut ini evaluasi yang didapatkan oleh peneliti. Pada tahap analisis yang merupakan tahap paling awal dari pengembangan ini terdapat beberapa hal yang terlewat untuk dipertanyakan pada guru yang bersangkutan. Sehingga terdapat kondisi lapangan dan kebutuhan yang belum terdeteksi. Walaupun pada akhirnya kekurangan itu tidak terlalu mengganggu jalannya penelitian, karena pada akhirnya kekurangan tersebut dapat dikonfirmasi dan diselesaikan di lain hari.

Pada tahap pembuatan dan pengembangan media, dalam perancangannya masih terdapat banyak kekurangan dan ketidaktepatan. Tetapi berkat beberapa evaluasi baik dengan ahli media maupun dosen pembimbing, kekurangan dan ketidaktepatan itu dapat ditutup serta diselesaikan lebih awal.

Pada tahap implementasi tidak terdapat kesalahan yang terlalu berarti. Tetapi setiap kesempatan selalu terdapat kekurangan, sehingga ada beberapa hal yang masih kurang dapat dikendalikan oleh peneliti ketika implementasi yaitu suasana kondusif kelas. Tetapi siswa yang dihadapi masih dapat dikondisikan pada saat-saat yang diperlukan. Sehingga, meski cukup ramai tapi pembelajaran hari itu tetap berjalan dengan sebagaimana mestinya.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang mana dalam setiap penelitian pengembangan akan selalu terdapat keterbaharuan. Dalam hal ini, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam pembelajaran karena fungsinya dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan kali ini adalah media yang bertipe multimedia interaktif. Hal ini karena multimedia interaktif sudah pasti bersifat dua arah. Artinya media ini tidak akan beroperasi berdasarkan satu perintah saja. Tetapi dia dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Dengan digunakan sesuai kebutuhan ini, artinya penggunaannya atau dalam hal ini adalah siswa akan merasa terhibur. Karena mereka merasa memiliki kebebasan dari cara belajar dan dapat menikmati alur masing-masing dalam memahami sesuatu. Sejalan dengan pendapat Azizi dan Marpaung (dalam Asnah, 2023) menerangkan bahwa media yang interaktif merupakan suatu alat perbantuan dalam pembelajaran yang memuat banyak jenis media itu sendiri dan dalam penggunaannya melibatkan siswa. Kata hiburan bahkan terdengar menyenangkan dan menyegarkan, hal ini juga tergambar selama peneliti melakukan implementasi dengan multimedia SIWON sebagai alat utamanya. Ketika media ini dibagikan, siswa mulai merasa antusias karena berkat rasa keingintahuan dari beberapa anak yang mencoba memeriksa multimedia ini menemukan menu yang selalu berhubungan dengan sesuatu yang menyenangkan yaitu menu *game*. Tetapi, kembali lagi pada proses yang dilakukan sebelumnya. Sebelum benar-benar melaksanakan implementasi dengan mempergunakan multimedia SIWON terdapat banyak hal yang dilakukan dan diputuskan oleh peneliti yang berkaitan dengan pembuatan multimedia SIWON itu sendiri. Pada proses pembuatan multimedia SIWON, pada

saat paling pertama yang dilakukan adalah dengan menyiapkan seluruh hal yang diperlukan, baik dari segi *software* maupun *hardware*. Untuk *software* yang digunakan selama proses pembuatan antara lain *Adobe Animate 2023 CC* yang merupakan *software* utama untuk membuat multimedia interaktif, kemudian *Canva* merupakan *software* kedua yang berguna untuk mendesain dan membuat aset-aset visual yang dimasukkan dalam multimedia. Pemilihan *software* utama yang berupa *Adobe Animate 2023 CC* juga difaktori oleh beberapa hal. *Adobe Animate* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash*, sehingga bisa dipastikan semua fiturnya lebih *ter-upgrade*. Tidak hanya itu, bagi peneliti *software Adobe Animate* adalah yang paling mumpuni untuk dijadikan alat pengembang multimedia interaktif. Hal ini juga didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Galih dan Nita (dalam Rahayu dkk, 2022) yang mengungkapkan bahwa *Adobe Animate* adalah *software* multifungsi yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah media interaktif, animasi, *game*, dan animasi lainnya. Kemudian untuk *hardware* sendiri yang digunakan adalah perangkat berupa laptop.

Selanjutnya adalah memasuki proses pengerjaan. Selama mengerjakan multimedia SIWON, peneliti mengikuti beberapa tutorial dari *YouTube*. Sehingga sebelum membuat, terdapat beberapa tontonan dan tutorial yang disimak. Kemudian, sembari pemberi tutorial menjelaskan cara-cara dasar dalam mengembangkan sebuah multimedia interaktif, peneliti juga turut mempraktikkan langkah-langkah secara langsung pada *software* yang telah terpasang pada laptop yang digunakan. Langkah pertama adalah menentukan resolusi dan ukuran bingkai yang digunakan. Karena *output* dari multimedia SIWON ini dioperasikan melalui *handphone*, maka ukuran disesuaikan dengan rata-rata ukuran telepon genggam yaitu 2280x1080 pixel. Dengan ukuran tersebut maka bentuk multimedia ini adalah *landscape*. Setelah *workspace* tersedia, selanjutnya adalah menyediakan *layer* untuk tiap *scene*. Dalam hal ini *scene* yang dibuat terdiri dari *scene opening*, menu utama, capaian pembelajaran, menu materi, kearifan lokal, keberagaman budaya Indonesia, kuis, *game*, dan profil *creator*. Setelah *scene-scene* yang diperlukan siap, selanjutnya adalah mengerjakan desain untuk tiap *scene*. *Scene* pertama yang dikerjakan adalah *scene opening*. Dalam pembuatannya, tentu memasukkan aset visual yang diperlukan di dalam *scene* tersebut terdiri dari *background*, animasi berupa tulisan yang bergerak, serta tombol untuk melanjutkan penggunaan. Setelah itu, dilanjutkan dengan menyelesaikan *scene* menu utama. Di dalam menu utama terdapat lima tombol yang dapat mengalihkan pengguna pada halaman yang diperlukan. Kemudian melanjutkan untuk menggarap *scene* menu materi yang kemudian pada

menu materi ini bercabang pada *scene* kearifan lokal dan keberagaman budaya Indonesia. Konten dari kedua materi sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Setelah menu materi dan percabangannya selesai, dilanjutkan dengan mengerjakan *scene* kuis. Dari semua *scene* yang telah dikerjakan, *scene* kuis adalah bagian terkompleks dalam pengerjaannya. Tetapi hal itu dapat diatasi dengan cukup mudah dengan adanya tutorial. Kuis yang berada di dalam multimedia SIWON ini bukan merupakan dan berbeda dengan LKPD. Kuis yang berada di dalam multimedia SIWON ini memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam mengingat secara sederhana mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Karena kuis yang disediakan memiliki *timer* dalam pengerjaan tiap soalnya dan jawaban benar atau salah ditunjukkan secara langsung setelah dijawab. Selain itu, soal-soal yang disajikan juga akan tersaji secara acak. Tetapi indikator soal tetap tidak melenceng dari desain materi yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya, setelah tuntas dengan *scene* kuis diteruskan untuk mengerjakan *scene game*. Dalam sebuah multimedia interaktif masih belum lengkap apabila tidak terdapat menu *game*. *Game* yang disajikan dalam multimedia SIWON adalah tipe *game* yang berlevel. Dalam hal ini, setiap level dari tiap *game* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Tujuan pemberian *game* berlevel salah satunya untuk membantu siswa dalam memenuhi capaian pembelajaran dengan mengenali kearifan lokal maupun keberagaman budaya Indonesia di lingkungan tempatnya tinggal. Selain itu, dengan adanya *game* juga bertujuan sebagai “*ice breaking*” dalam proses belajar siswa. Sehingga diadakannya menu *game* ini bertujuan agar siswa merasa senang karena *game* memberikan efek *refreshing*. Hal ini juga didukung oleh Salsidu (2018) yang menerangkan bahwa multimedia adalah hal dinamis yang bila disatukan dengan pendidikan akan menghasilkan sebuah pembelajaran yang tidak kaku dan memunculkan sebuah hiburan atau dalam hal ini disebut *edutainment* yaitu *education* dan *entertainment*. Kemudian setelah menyelesaikan *scene game*, yang terakhir adalah mengerjakan *scene* profil *creator* yang berisi data diri pengembang beserta beberapa informasi lain untuk komunikasi. Setelah beberapa hari bekerja menggunakan *Adobe Animate*, hal yang disadari dalam penggunaannya memang menu dan fitur pada *software* ini sebagian besar terasa asing. Jika tidak mempelajari dari ahli, kesulitan adalah hal yang pasti. Hal ini bahkan juga sesuai dengan kekurangan *Adobe Animate* yang disampaikan oleh Firmansyah (2023) bahwa fitur di dalamnya kurang familier. Pun kelebihanannya yang mendukung berbagai macam format dalam pembuatan ataupun hasilnya.

Setelah semua proses pembuatan dan pengembangan multimedia SIWON tuntas, akhirnya sampailah pada saat untuk melakukan implementasi. Implementasi ini dilakukan seperti biasa, yaitu bertahap melalui tiga tahap yang meliputi tahap pembuka, tahap inti, dan tahap penutup. Pada tahap pembuka kegiatan yang dilakukan meliputi salam pembuka, perkenalan yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa baik perkenalan diri maupun menyampaikan maksud dan tujuan, melakukan pembicaraan ringan dengan tujuan supaya siswa tidak merasa canggung dengan peneliti sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan santai. Setelah saling memperkenalkan diri, selanjutnya melakukan presensi terhadap siswa. Untuk sedikit membangkitkan semangat, siswa diajak untuk meneriakkan jargon singkat agar semangat. Siswa diberitahukan alur pembelajaran yang akan dilakukan hari ini terdiri dari beberapa tahap termasuk mengerjakan pretes dan posttes. Sebelum soal pretes dibagikan, siswa diberikan pertanyaan sebagai stimulus mengenai klinteng yang letaknya tidak jauh dari tempat mereka bersekolah. Pertanyaannya tentang hal-hal apa saja yang ada dan mereka tahu tentang klinteng tersebut. Siswa memberikan jawaban yang beragam, ada yang memberikan jawaban dupa, sesembahan, museum, barongsai, ada pula yang terpancing dan memberikan jawaban wayang potehi. Kemudian siswa diajak sedikit berbicara mengenai wayang potehi. Dari situ, dapat disimpulkan bahwa siswa dapat mengenali kearifan lokal yang berada di lingkungan tempat tinggalnya. Dan dengan begitu artinya siswa menyadari dan menaruh atensi terhadap kebudayaan di sekitarnya. Hal ini selaras dengan pendapat Azzahra, dkk (2023) yang menyebutkan bahwa pendidikan tidak terlepas dari budaya yang melingkupinya sebagai konsekuensi dari tujuan pendidikan yaitu mengasah rasa, karya, dan karsa. Setelah sedikit membahas mengenai wayang potehi, tidak lama setelah itu siswa kemudian mengerjakan soal pretes yang telah dibagikan kurang lebih selama 30 menit. Sesudah soal pretes selesai dikerjakan, selanjutnya adalah apersepsi dengan melempar beberapa pertanyaan yang mengarah pada materi yang termuat dalam soal dan beberapa pertanyaan lain yang masih berhubungan dengan materi tersebut, salah satunya adalah membahas ulang mengenai pembicaraan wayang potehi sebelumnya. Seperti “Materi apa yang bisa kalian tangkap dari soal pre-tes?”, “Sudah tau apa itu kearifan lokal?”, “Adakah yang bisa menyebutkan contoh kearifan lokal di Jombang?”, “Lalu bagaimana dengan contoh keragaman budaya?”, “Bagaimana perasaan kalian mengenai perbedaan-perbedaan ini?”, kurang lebih seperti itu pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Kemudian memasuki tahap inti, sebelum tahap inti dimulai, masing-masing siswa terlebih dahulu diberikan multimedia SIWON pada handphone-

nya. Pendistribusian media SIWON ini dilakukan secara manual dengan melakukan copy paste langsung dari laptop peneliti ke *handphone* masing-masing siswa menggunakan kabel data yang telah disiapkan. Pada tahap ini dapat dibuktikan bahwa multimedia SIWON yang berupa aplikasi ini tidak memerlukan spesifikasi khusus dari *handphone* yang digunakan. Syarat terpentingnya ialah *handphone* tersebut masih memiliki ruang penyimpanan minimal 500MB dan daya baterai masih mencukupi setidaknya dengan persentase 50%. Setelah pembagian media SIWON selesai, tahap ini dimulai dengan siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari materi melalui multimedia pembelajaran yang telah dibagikan. Pada bagian ini, siswa diberikan arahan untuk membuka menu materi saja dan mempelajari konten materi yang telah disajikan di dalamnya setidaknya siswa diberikan waktu selama 30-40 menit untuk itu. Setelah selesai mempelajari materi, selanjutnya siswa diajak untuk sedikit mengulas materi melalui penjelasan-penjelasan singkat yang disampaikan guru. Kemudian siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai pembahasan yang dirasa masih kurang jelas. Setelah sesi bertanya jawab selesai dan dirasa sudah tidak ada materi yang dianggap membingungkan, selanjutnya siswa diberikan lembar LKPD untuk dikerjakan. Melalui LKPD ini, siswa diharapkan terbantu dalam mengenali dan menyikapi keberagaman, khususnya pada lingkungan sekitarnya. Hal ini pun sesuai dengan tujuan dari pendidikan IPS yang dikembangkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (dalam Sapriya, 2015) yaitu memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkolaborasi pada lingkup masyarakat yang multikultural (lokal, nasional, dan global). Selain itu, LKPD ini juga memiliki tujuan yang sama yaitu untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dalam mengenali bentuk-bentuk kearifan lokal dan keberagaman budaya, khususnya yang pernah mereka lihat atau temukan sendiri secara langsung. Siswa diberikan waktu kurang lebih 10 menit. Tujuan lain dengan diberikan LKPD terlebih dalam bentuk cetak karena dengan LKPD yang harus dilengkapi dengan menulis manual menggunakan tangan akan membuat siswa benar-benar belajar karena siswa akan melalui tahap berusaha mengonstruksi ingatan mengenai pertanyaan yang disajikan dan menuliskannya. Kemudian, setelah dikerjakan terdapat bentuk fisik yang bisa dilihat dan dibaca ulang jika diperlukan. Setelah tuntas mengerjakan LKPD, siswa diberikan kesempatan selama waktu yang tersisa untuk memainkan kuis dan game yang sudah disediakan. Pada saat bagian ini, siswa terlihat antusias dan senang. Mereka bekerja sama dengan teman sebangku untuk berusaha menebak jawaban kuis dan menyelesaikan game yang tersaji. Setelah waktu habis, siswa diminta untuk menyimpan *handphone* terlebih dahulu. Dan

pembelajaran pun memasuki tahap penutup. Siswa diberitahukan mengenai tahapan terakhir ini dan hal-hal yang akan dilakukan selanjutnya. Setelah itu, siswa diminta untuk mengerjakan soal posttes yang telah dibagikan dengan durasi waktu 30 menit. Sesuai mengerjakan posttes, lembar posttes dikumpulkan. Setelah itu siswa diajak ice breaking dengan menarik dan membuang nafas. Setelah itu baru lah siswa diajak melakukan tahap refleksi. Dari sini siswa diberikan lagi pertanyaan-pertanyaan seputar pembelajaran hari ini. Baik dari segi materi yang dipelajari maupun kesan terhadap suasana pembelajaran. Kemudian, siswa diberikan lembar terakhir berupa angket respon untuk diisi sesuai yang dirasakan. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran usai, foto bersama pun dilaksanakan. Kemudian pembelajaran ditutup dengan salam.

Meskipun demikian, fakta dari implementasi ini adalah masih terdapatnya ketidaksesuaian dengan kondisi awal yang akhirnya menyebabkan beberapa kendala. Pada saat melaksanakan analisis melalui observasi, siswa kelas IV berada pada ruangan terpisah dan kelas bersistem paralel seperti seharusnya. Tetapi ketika hari implementasi dilaksanakan, siswa kelas IV menjadi satu kelas. Sehingga rencana pembelajaran dengan 22 siswa menjadi 44 siswa. Dan karena jumlah siswa tersebut, sangat tidak memungkinkan jika harus berpindah tempat. Sebab itu bisa saja melukai siswa lain yang tidak diajak dalam pembelajaran. Sehingga mau tidak mau pembelajaran dilaksanakan bersama 44 siswa. Mengingat pembelajaran ini menggunakan multimedia interaktif yang harus dibagikan pada *handphone* siswa, maka pembagian ini pun diberikan pada seluruh siswa. Ini lah kendala terbesar pada saat itu, yakni memakan waktu lebih lama. Dan ini menjadi celah siswa untuk menciptakan suasana yang kurang kondusif. Kendala selanjutnya ketika melakukan pembagian multimedia SIWON. Terdapat beberapa *handphone* siswa yang tidak bisa memasang aplikasi SIWON dengan penyebab antara lain ruang penyimpanan penuh dan harus mendapat izin akses dari orang tua. Kondisi siswa yang seperti ini kurang lebih ada tiga sampai empat siswa. Kemudian terdapat dua siswa lain yang sejak awal tidak membawa *handphone*. Sehingga untuk semua siswa yang terkendala ini diberikan solusi untuk belajar bersama teman sebangku dan beberapa belajar menggunakan *handphone* dari peneliti dan rekan peneliti. Dan itulah kendala-kendala yang dialami saat melaksanakan implementasi di sekolah.

Selanjutnya, sebelum semua penelitian dan susunan-susunan sebelumnya dibuat, terdapat beberapa hal yang mendasari pengambilan penelitian ini. Dan itu tentunya berasal dari penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki *gap* untuk diisi dalam penelitian saat ini. Maka dari itu, selanjutnya adalah perincian adanya perbedaan

dan juga kesamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya. Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Julianto, dkk (2022) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Materi Keragaman Budaya di Nganjuk untuk Kelas IV Sekolah Dasar”. Perbedaan dari penelitian Julianto, dkk (2022) antara lain *software* yang digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Julianto, dkk menggunakan *power point* sedangkan penelitian ini tidak. Multimedia yang dikembangkan tidak terdapat menu *game*. *Output* multimedia yang dikembangkan bukan merupakan aplikasi melainkan file *HTML*. Multimedia tersebut tidak dapat digunakan melalui *handphone*. Serta pemakaiannya membutuhkan aplikasi pendukung. Sedangkan untuk persamaannya antara lain materi yang digunakan sama yaitu keberagaman budaya, kemudian terdapat soal sekali jawab dan tidak dapat diubah lagi jawabannya jika telah dipilih, dan memiliki ukuran *ouput* yang kecil. Kemudian penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Pangestika dan Yansaputra (2021) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa”. Perbedaan yang dimiliki dengan penelitian ini antara lain *software* yang digunakan. Pada penelitian Pangestika dan Yansaputra (2021), *software* yang digunakan adalah *power point* sedangkan pada penelitian ini adalah *Adobe Animate*. Selanjutnya adalah tipe *game*, pada penelitian terkait disebutkan bahwa multimedia ini memiliki *game-game* yang berarti *game*-nya berjumlah banyak dan bermacam-macam. Sedangkan pada penelitian ini tipe *game* adalah *game drag and drop* serta berlevel yang terdiri dari level satu sampai tiga. Selanjutnya, penelitian relevan yang ketiga dan juga terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2021) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku dengan Karakter Rasa Ingin Tahu bagi Siswa Kelas IV SDN Sambisari 1 Kabupaten Pasuruan”. Perbedaan yang antara penelitian Safitri dan penelitian ini antara lain *software* yang digunakan juga berbeda, peneliti menggunakan *Articulate Storyline* sedangkan penelitian ini menggunakan *Adobe Animate*. Multimedia yang dikembangkan ini harus diakses menggunakan internet. Sedangkan untuk persamaannya antara lain proses pembuatannya membutuhkan waktu yang lama dan *ouput*-nya dapat digunakan pada media apapun.

Maka berdasarkan pada ketiga penelitian terdahulu, perbedaan yang ada merupakan *gap* yang ada antara penelitian-penelitian terakut dengan penelitian ini. Sehingga *gap* itu menjadi faktor adanya beberapa menu baru, tipe berbeda, dan bahkan *software* yang digunakan.

Misalnya, pada multimedia SIWON, *game* memang banyak tetapi *game* yang disajikan adalah *game* berlevel. Artinya terdapat tingkatan kesulitan yang harus dihadapi oleh siswa ketika memainkannya. Level yang terdapat pada *game* ini adalah tiga level. Alasan pengadaan menu *game* yang berlevel ini tentu sebagai alternatif untuk menutupi kekurangan-kekurangan sebelumnya, selain itu hal ini juga digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu untuk mengenali keragaman budaya dan kearifan lokal di provinsi tempat tinggalnya.

Game ini dibuat sebanyak tiga level dengan *basic game* yang dibuat adalah sama yaitu *game drag and drop*. Yang membedakan, pada level satu diberikan kesulitan yang cukup mudah, yaitu dengan siswa diberikan 2 nama daerah berbeda dan diminta untuk mengisikan gambar yang berhubungan dengan daerah tersebut sesuai urutan yang telah diminta. Level 1 masih mudah karena siswa hanya perlu setidaknya mengingat gambar-gambar yang berkaitan dengan daerah tersebut, yang sebelumnya juga telah dipaparkan. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Levie dan Lenz (dalam Sapriyah, 2019) mengenai fungsi media dalam proses pembelajaran yang salah satunya merupakan fungsi kognitif media visual bahwa dengan pemberian gambar atau lambing visual dapat memudahkan siswa dalam memorikan informasi dan pesan yang disampaikan melalui gambar yang tersaji. Kemudian pada level 2 dan 3 sebenarnya masih sama yaitu menggunakan *game drag and drop*. Tetapi di sini tingkat kesulitannya sedikit dibedakan. Sebab di level 2 dan 3 siswa dituntut untuk mengenali istilah melalui gambar yang disajikan. Sehingga gambar tersebut adalah satu-satunya clue untuk menebak nama atau istilah yang ditanyakan. Pada level 2, gambar yang tersaji masih cukup detail dan mengarah pada istilah tersebut. Siapapun yang melihat dan menyadari itu pasti akan langsung memahami istilah yang dimaksud. Sedangkan pada level 3, gambar yang diberikan tidak langsung mengarah. Sehingga ketika siswa melihat gambar yang disajikan akan membutuhkan waktu untuk berpikir ke arah istilah yang dimaksud.

Setelah melalui beberapa proses dalam penelitian ini, pada akhirnya didapatkan hasil yang mencerminkan kontribusi yang dimiliki oleh multimedia SIWON. Kontribusi yang dimaksud tentunya kontribusi multimedia SIWON dalam pendidikan, baik untuk konsep dasar ilmu pengetahuan sosial maupun dimensi ilmu pengetahuan sosial. Melalui multimedia SIWON, maka dapat membantu siswa memahami konsep kebudayaan, keberagaman dan perbedaan, dan interaksi sosial di sekolah dasar dengan mudah. Untuk kebudayaan sendiri, dalam multimedia SIWON kebudayaan yang disajikan merupakan fakta kebudayaan yang berada di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa sendiri yaitu kabupaten

Jombang. Penyajian konten kebudayaan juga diberikan sebuah gambar supaya siswa mudah mengenali dan memiliki gambaran mengenai proses berjalannya kebudayaan yang dimaksud. Selain itu, dengan sajian tersebut siswa dapat menangkap makna sebuah bentuk kebudayaan secara kontekstual. Kemudian untuk konsep keberagaman dan perbedaan, dalam multimedia SIWON siswa diberikan insight mengenai gambaran lokasi dari provinsi tempat tinggal yaitu Jawa Timur. Setelah itu dilanjutkan dengan jenis-jenis keberagaman dari setiap daerah di Jawa Timur. Hal itu bertujuan untuk mengarahkan siswa dalam memahami konsep keberagaman dan perbedaan, bahwa meski berada pada lingkaran tanah yang sama, tetapi ketidaksamaan antar satu sama lain sudah pasti ada. Sekecil apapun lingkup kehidupan, sebuah perbedaan pasti selalu tumbuh di tengah-tengahnya. Sedangkan untuk interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih. Dalam hal ini, interaksi mengarah pada komunikasi dan cara bersikap. Melalui multimedia SIWON ini, siswa diberikan pemahaman mengenai cara menyikapi perbedaan dalam kehidupan sehari-hari dan membangun komunikasi yang baik pada orang lain. Kemudian, kontribusi multimedia SIWON untuk dimensi ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar dapat memberikan peranan untuk setiap dimensi yang meliputi dimensi pengetahuan, dimensi keterampilan, dimensi nilai, dan dimensi tindakan. Pada dimensi pengetahuan, multimedia SIWON telah memberikan sajian konten materi yang mencakup konsep-konsep dasar tertentu dan fakta yang terikat pada materi yang disajikan. Kemudian pada dimensi keterampilan, meski terpecah-pecah menjadi beberapa kategori, tetapi pada dimensi keterampilan kontribusi multimedia SIWON yang cukup menonjol pada keterampilan berpikir, keterampilan partisipasi sosial, dan keterampilan komunikasi. Pada multimedia SIWON disajikan soal pada kuis dalam bentuk permasalahan di lingkungan masyarakat. Dengan itu, siswa diarahkan untuk berpikir dengan tepat untuk memilih sikap yang paling benar. Yang mana sikap ini berhubungan dengan partisipasi sosial siswa tersebut dan kemampuan komunikasinya pada khalayak masyarakat. Kemudian untuk keterampilan komunikasi masih sama seperti sebagaimana yang telah disinggung di bagian sebelumnya. Dengan dibuatnya multimedia SIWON ini supaya dapat memotivasi siswa untuk mempelajari mengenai kebudayaan dan memberikan atensi pada hal lain yang juga memiliki keterhubungan dengan kebudayaan.

Hal ini juga dapat dibuktikan dari perolehan hitung hasil penelitian, karena media SIWON sendiri telah diuji kelayakannya melalui tiga aspek yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Dari segi kevalidan sendiri berdasarkan hasil validasi dari ahli

materi dan ahli media yang menyatakan hasil validasi dengan kategori sangat layak. Artinya media SIWON sudah sangat baik dan layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Selain itu, juga terdapat uji keefektifan melalui hasil belajar siswa. Dari peningkatan hasil belajar, media SIWON ini memberikan pengaruh karena menunjukkan hasil *n-gain* dalam kategori tinggi serta hasil uji-t yang menunjukkan bahwa terdapat perubahan rata-rata pemahaman siswa di awal dan di akhir. Selain itu, untuk ketuntasan siswa juga tinggi sebab persentase yang didapat juga menunjukkan kategori sangat baik. Kemudian berlanjut pada kepraktisan, hasil kelayakan dari uji kepraktisan baik dari segi guru maupun siswa sama-sama memberikan hasil kepraktisan pada kategori yang sangat praktis. Sehingga media SIWON dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan ini, media SIWON menunjukkan fungsi dan kontribusinya dalam pembelajaran. Dengan media seperti ini terbukti dapat membangun perasaan senang siswa dalam pembelajaran dan memberikan efek berkesan dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS dalam memahami konsep keberagaman, kebudayaan, dan interaksi sosial.

PENUTUP

Simpulan

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan, multimedia SIWON adalah media pembelajaran yang mudah untuk digunakan. Keperluannya dalam pemakaian di handphone siswa tidak memerlukan spesifikasi khusus dan bahkan bisa dijadikan terobosan pembelajaran apabila tidak tersedia jaringan internet. Berdasarkan tabel-tabel perhitungan dan hasil analisis yang telah disajikan sebelumnya, dari segi kevalidan media SIWON berada pada kategori sangat valid dengan penilaian yang didapatkan dari ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, dari segi keefektifan multimedia SIWON berada kategori sangat efektif dilihat berdasarkan ketuntasan siswa yang berada kategori sangat baik dan hasil *n-gain* yang menunjukkan kategori tinggi. Kemudian untuk kepraktisan, baik dari respon guru maupun respon siswa memberikan hasil bahwa multimedia SIWON menunjukkan kategori sangat praktis.

Saran

Saran ini ditujukan pada beberapa pihak, di antaranya, kepada para guru dan fasilitator pendidikan lainnya, dalam proses pembelajaran diharapkan untuk selalu menyediakan media pembelajaran yang menarik. Sederhana apapun yang terpenting tetap dapat membantu siswa memusatkan perhatian pada pembelajaran dan membangun perasaan senang serta menikmati pembelajaran. Selain itu, seiring

perkembangan teknologi sebaiknya siswa diajak melakukan eksplorasi melalui internet. Meski tidak sering, tetapi sangat baik jika dapat memperkenalkan fungsi dari adanya kemajuan teknologi sejak dini pada siswa.

Kepada peneliti selanjutnya, materi saat ini hanya terbatas pada materi kearifan lokal dan keberagaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, peneliti di masa depan bisa kembali membuat produk aplikasi seperti ini dengan materi yang lebih beragam. Meski dalam pembuatannya cukup memakan waktu, tapi semua bisa diselesaikan dengan perhitungan yang tepat.

Media ini pada dasarnya tidak perlu tersambung internet dan menu-menu yang ada pada media ini adalah pengoperasian dasar yang membuat beberapa respon tidak terekam. Jika memungkinkan, buatlah pengembangan media serupa dengan sistem yang sedikit lebih kompleks dari segi pemakaiannya. Tidak lupa juga tetap memperhitungkan dan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M., & Penulis, N. (2018). Pendidikan Multikultural. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 09(1).
- Anggraeni, D. (2022). *Keberagaman Budaya Indonesia dan Potensi Konflik Lintas Budaya: Studi Literatur Mengenai Konflik Keberadaan Etnis Tionghoa di Indonesia* (Vol. 9, Issue 1). www.tempo.co
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Asnah, N., & Wachidah, K. (2023). Pengaruh Media Adobe Flash terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Kepatihan 1 pada Materi IPS. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 2(4). <https://doi.org/10.47134/emergent.v2i4.7>
- Asrul Sultan, M., Fajar, H., & Fatimah, S. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Adobe Flash terhadap Hasil Belajar Siswa*.
- Zahra, G. F., Asbari, M., & Ariani, A. S. (2023). Pendidikan Multikultural: Menuju Kesatuan Melalui Keanekaragaman. *Journal of Information Systems and Management*, 02(06). <https://jisma.org>
- Bagas, O. :, & Ramadian, P. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Berbasis Android untuk Siswa SD Development of Android Based IPS Learning Multimedia for Elementary School*.
- Batubara, H. H. (n.d.). *Media Pembelajaran Efektif*.
- Binawan, R., & Najicha, F. U. (2023). Peranan Wawasan Nusantara Sebagai Upaya Dalam Mengatasi Konflik Nasional. In *AZZAHRA: Scientific Journal of Social Humanities* (Vol. 1). <https://journal.csspublishing/index.php/azzahra>
- Dewi, W., Hasan, L., Istiani, H., & Chasanatun, F. (n.d.). *Upaya Peningkatan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV Melalui Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal*. <https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Fadillah, N., Pendidikan Guru, M., & Dasar, S. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar*.
- Hasan Rahmaibu Jurnal Kreatif, F., Hasan Rahmaibu, F., Ahmadi, F., & Dwi Prasetyaningsih, F. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn I Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn*.
- Hidayati Azkiya, M. Tamrin, Arlina Yuza, & Ade Sri Madona. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Interaktif Muatan IPS Berpendekatan Heutagogy Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak Siswa Kelas SD, M. V, Interaktif Muatan IPS Berpendekatan Heutagogy Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak Siswa Kelas SD Ni Kadek Dwi Adiningsih, M. V, & Wayan Ilia Yuda Sukmana, A. I. (2023). How to cite (APA 7 th Edition). In *Journal of Gamification and Emerging Technologies in Education* (Vol. 1, Issue 1). <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Julianto, T., Saidah, K., Putera Permana, E., Guru, P., Dasar, S., Nusantara, U., & Kediri, P. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Materi*

- Keragaman Budaya di Nganjuk untuk Kelas IV Sekolah Dasar.*
- Jurusan, S., Sosiologi, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.
- Ketatalaksanaan, S. P., Niaga, P., & Maritim Ganesha, A. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa Sekolah Dasar Yumarlin MZ* (Vol. 2, Issue 1).
- Konflik dan Disintegrasi di Indonesia Oleh: Ita Mutiara Dewi I.* (1993).
- Kurniawan, G. F. (n.d.). *Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial: Strategi memahami dan perbaikan kesalahan konsep*. Oleh. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i1.130617>
- Media Pembelajaran* (2). (n.d.).
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER Journal of Science and Education Research*, 1(1). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsjer/>
- Naylor, A., McGuinn, N., Shaikh, G., Varga, Z., & Rimmereide, H. E. (2022). ‘I lost the faith in humanity.’ Using William Golding’s *Lord of the Flies* to explore ethical and moral issues through transnational, online literary exchange. *Cambridge Journal of Education*, 52(2), 137–153. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2021.1959519>
- Prayitno, H. F., Aziz, R. A., & Turmudi, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD/MI. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi*, 1(4), 1–11. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i4.853>
- Program Studi Administrasi Pendidikan STKIP Muhammadiyah Bogor Jalan Raya, J., Bagja Sulfemi, W., Supriyadi, D., Muhammadiyah Bogor, S., kunci, K., Guru, P., Belajar, H., & Pelajaran IPS, M. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Edutecno*, 18(2).
- Rizki Nur Kalifah, D., & Sri Nugraheni, A. (2021). Pengembangan LKPD Tematik Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lampung Selatan Tema Indahnya Keberagaman Kelas IV MI/SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 27–36. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Rizkia Pangestika, R., Yansaputra, G., & Purworejo, U. M. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku*. 7(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2465>
- Rohani, O. :, S Ag, & Pd, M. (n.d.). *Media Pembelajaran*.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. In *Awwaliyah: Jurnal PGMI* (Vol. 4).
- Sahira, S., jannah, M., gustari, R., asnita nasution, Y., windari, S., & mulia reski, S. (2022). Implementasi Pembelajaran IPS Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. In *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* (Vol. 6, Issue 1).
- Syavira, N. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V Sd. In *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* (Vol. 5, Issue 1).
- Triana, H., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2023). Nilai-nilai Multikultural dalam pendidikan Pancasila dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 2442–9511. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4518/http>