



## Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS

G.A Bunga Azani Putri<sup>1</sup>, Asrin<sup>2</sup>, Asri Fauzi<sup>3</sup>, Muhammad Syazali<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i4.9459>

Received: 7 September 2024

Revised: 30 Oktober 2024

Accepted: 05 November 2024

**Abstract:** This research aims to develop multimedia interactive based on Sasak local wisdom that is valid and practical for class 4 local content learning at SDN Gugus V Masbagik. This research is a type of Research and Development (R&D) research using the ADDIE model which include analysis, design, development, implementation and evaluation. The study was conducted at SDN Gugus V Masbagik, specifically at SDN 3 Paok Motong and SDN 4 Paok Motong. Research instruments included expert validation questionnaires for content and media, teacher and student response questionnaires. The data analysis technique used in this research includes quantitative and qualitative descriptive analysis. The results of this research show that multimedia interactive based on Sasak local wisdom received a percentage of 85,7% with very valid criteria from media experts, a percentage of 90,9% with very valid criteria from material experts, a percentage of 95% with very practical criteria from the teacher's responses, the percentage of students' responses in the small group trial was 93,4% with very practical criteria and the percentage of student responses in the large group trial was 91,7% with the very practical category. Therefore, it can be concluded that the results of research on the development of multimedia interactive based on local wisdom on class IV Sasak ethnic is proven to be valid and practical.

**Keywords:** IPAS, Multimedia Interactive, Sasak Local Wisdom

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisan produk. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus V Masbagik yaitu SDN 3 dan 4 Paok Motong dengan subjek penelitian adalah kelas IV. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket validasi ahli media dan materi dan angket respon guru dan peserta didik. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sasak mendapatkan persentase sebesar 85,7% dengan kategori sangat valid dari ahli media, 90,9% dengan kategori sangat valid dari ahli materi, 95% dengan kategori sangat praktis dari respon guru, 93,4% dengan kategori sangat praktis dari respon peserta didik dari uji coba kelompok kecil dan 91,7% dengan kategori sangat praktis dari respon peserta didik pada uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS layak digunakan pada pembelajaran dilihat dari aspek kevalidan dan aspek kepraktisan.

**Kata Kunci:** IPAS, Kearifan Lokal Sasak, Multimedia Interaktif

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dibarengi majunya ilmu pengetahuan memberikan dampak terhadap pendidikan (Irmayani et al., 2022). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan mutu pendidikan (Ramdani et al., 2023). Guru sebagai fasilitator dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran sesuai dengan tuntutan karakteristik pembelajaran abad 21 dengan mengintegrasikan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran (Sasmitha et al., 2023).

Media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan (Hasan et al., 2021). Dalam hal ini yang menjadi penerima pesan adalah peserta didik yang menggunakan media yang sudah disiapkan oleh guru (Fauzi et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran juga mampu meningkatkan minat, motivasi, rasa ingin tahu peserta didik sekaligus membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Oleh karena itu, pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran (Yustiqvar et al., 2019). Salah satu pelajaran yang membutuhkan suatu media pembelajaran agar menjadi bermakna yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Fakta dilapangan menunjukkan tidak semua guru mampu memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih kurang, termasuk di SDN Gugus V Masbagik. Observasi awal yang dilakukan pada bulan Januari 2024 di kelas IV, menunjukkan guru lebih banyak menggunakan media seperti buku cetak dan media gambar sederhana untuk menyampaikan materi. Terlihat bahwa kurangnya inovasi guru dalam menggunakan, mengembangkan dan belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran seperti multimedia interaktif. Minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurangnya antusias dan keterlibatan peserta didik dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV, terdapat permasalahan pada mata pelajaran IPAS dikarenakan belum adanya media kontekstual. Jika diperhatikan, buku cetak LKS yang digunakan kurang menyertakan materi dan contoh yang berasal dari daerah peserta didik terutama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kesulitan dalam

memahami materi dan kurang mengenal kearifan lokal yang ada di daerahnya sendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran IPAS yang memuat materi Indonesiaku Kaya Budaya yang membahas mengenai keberagaman budaya dan kearifan lokal suku sasak di Lombok, Nusa Tenggara Barat.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya pada pembelajaran IPS dapat membentuk kepribadian dan karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, cinta tanah air dan budaya lokal yang ada disekitarnya, peka terhadap lingkungan sosial dan mampu memecahkan permasalahan serta berpartisipasi secara aktif dan kolaboratif di masyarakat (Karsiwan et al., 2023). Dengan mempelajari pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya dapat menanamkan rasa cinta terhadap budaya dan kearifan lokal yang ada di daerah peserta didik. Materi pembelajaran tersebut juga sangat penting dipelajari karena mampu membentuk jiwa dan kepribadian peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Pana et al., 2024).

Bedasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal. Multimedia adalah media yang tersusun dari gabungan dua atau lebih jenis media baik visual, audio, dan audiovisual secara terintegrasi dengan berbantuan komputer dan menciptakan interaksi atau komunikasi dua arah antara pengguna dengan program (Fikri & Madona, 2021). Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi motivasi belajarnya sekaligus terlibat secara langsung dalam penggunaannya (Septiani et al., 2024). Multimedia interaktif memiliki manfaat positif bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik karena memanfaatkan indera pengelihatan dan pendengaran sekaligus sehingga memberikan kemudahan belajar (Rasmani et al., 2023). Multimedia interaktif ini berisi tema lingkungan setempat sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu terhadap kearifan lokal di daerah sendiri.

Kearifan lokal berisi nilai-nilai yang menekankan pada etika atau tingkah laku yang dianggap benar, beradab, dan beradab oleh masyarakat daerah setempat sekaligus menjadi identitas masyarakat tersebut (Safitri et al., 2023). Tujuan dari pengenalan kearifan lokal kepada peserta didik adalah untuk memperkenalkan unsur adat istiadat dan budaya di suatu daerah. Pendidikan berbasis kearifan lokal juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan potensi masing-masing daerah sekaligus membangun moralitas dan karakter yang kuat pada peserta didik (Luthfia et al., 2024).

Beberapa studi telah membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Husnadi, Ilhamdi & Khair (2021) pada kelas IV di SD Negeri 2 Tanjung menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Lombok mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran tematik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fadilah, Rohini & Sumiati (2020) juga menunjukkan berdasarkan uji lapangan terhadap peserta didik kelas IV SDN Tuananga, penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Samawa berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik dengan kriteria sangat baik.

Perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu terletak pada muatan pelajaran yang diteliti dan isi konten materinya. Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran IPAS kelas IV khususnya materi Indonesiaku Kaya Budaya yang membahas mengenai budaya dan kearifan lokal suku sasak yang berasal dari pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat. Suku sasak terkenal akan kearifan lokalnya berupa adat istiadat, tradisi dan budaya masyarakat sasak. Selain untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, melalui multimedia interaktif ini dapat meningkatkan wawasan peserta didik mengenai kearifan lokal sasak sehingga dapat dijadikan sebagai bekal peserta didik untuk menjalankan kehidupan bermasyarakat sekaligus menjadi upaya menjaga pelestarian budaya suku sasak di Lombok. Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Gugus V Masbagik dengan kelayakan yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau RnD (*Research and Development*). *Research and Development* adalah sebuah jenis penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan sebuah produk dalam suatu bidang keahlian tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut (Saputro, 2017). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, design, development, Implementation, Evaluation*. Media yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sasak pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini dilakukan di SDN Gugus V Masbagik yaitu SDN 3 dan 4 Paok

Motong yang berjumlah masing-masing 8 dan 20 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi dan respon. Angket validasi dinilai oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kevalidan multimedia interaktif yang dikembangkan. Sedangkan angket respon digunakan oleh peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan.

Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan komentar serta saran yang diberikan validator ahli terhadap media. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian penilaian validator ahli terhadap media serta penilaian yang diberikan peserta didik dan guru di dalam angket respon. Adapun analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala likert 1-4 yang meliputi analisis data kevalidan dan kepraktisan. Analisis kevalidan menggunakan rumus persentase kevalidan. Analisis kepraktisan menggunakan rumus persentase kepraktisan.

## Hasil dan Pembahasan

### *Analyze (Analisis)*

Kegiatan analisis pertama yaitu analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dan media yang digunakan belum inovatif. Saat proses pembelajaran, guru hanya terpaku pada buku cetak berupa LKS, akibatnya kegiatan belajar mengajar cenderung monoton dan tidak efektif. Media sangat berperan penting karena dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan perhatian belajar peserta didik agar pembelajaran lebih interaktif dan tidak membosankan. Wulandari et al., (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting pembelajaran karena berfungsi sebagai alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi sehingga peserta didik bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan.

Analisis kedua yaitu analisis peserta didik. Diketahui bahwa peserta didik kurang memahami materi keberagaman budaya, akibatnya peserta didik masih kebingungan dan tidak mengetahui apa saja contoh keberagaman yang ada di daerahnya sendiri. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik cenderung pasif, tidak fokus dan cepat bosan. Sejalan dengan pendapat Pana, Asrin & Sobri (2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang tidak kontekstual, kurangnya penggunaan media dan pembelajaran berpusat pada guru menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami isi materi.

Dengan begitu, guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Menurut Auliani, Hamdian Affandi & Heri Setiawan (2022) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta dan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami isi materi. Media yang cocok digunakan berdasarkan analisis tersebut yaitu multimedia interaktif. Multimedia dapat digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional karena didukung oleh berbagai aspek seperti teks, grafik, audio, video atau animasi yang dapat menarik minat belajar peserta didik (Fikri & Madona, 2021).

Terakhir yaitu melakukan analisis materi. Materi IPAS Bab "Indonesiaku Kaya Budaya" penting untuk diajarkan dan diperkenalkan kepada peserta didik agar dapat mengenal dan melestarikan budaya dan kearifan lokal yang ada di daerah mereka khususnya yang ada di daerah peserta didik yaitu suku sasak yang ada di Lombok Nusa Tenggara Barat (NTB). Menurut Luthfia et al., (2024) berpendapat bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan potensi masing-masing daerah sekaligus membangun moralitas dan karakter yang kuat pada peserta didik. Sehingga dengan multimedia yang dikembangkan ini dapat menunjang proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sekaligus sebagai bentuk pelestarian budaya.

### Design (Rancangan)

Tahap *design* yaitu merancang bentuk atau ide konseptual dari multimedia interaktif yang dikembangkan. Pada tahap ini yaitu membuat *flowchart* dan *storyboard* yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan pengembangan multimedia serta pengumpulan bahan pendukung berupa materi, gambar, video, audio/suara dan animasi yang diperoleh melalui internet dan dokumentasi peneliti. *Flowchart* merupakan suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program (Wibawanto, 2017). Adapun *flowchart* pengembangan multimedia ini dimulai dari tahap *start* yang apabila pengguna klik akan menuju ke menu utama. Pada menu utama terdiri dari petunjuk, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, kuis, profil, home dan tombol keluar yang dapat dipilih secara acak.

Sedangkan *storyboard* merupakan rancangan segala sesuatu yang akan ditampilkan di layar dan merupakan skenario dalam bentuk visual (Surjono,

2019). Dengan demikian, *storyboard* menjadi acuan utama yang berfungsi untuk memberikan gambaran singkat mengenai alur elemen-elemen multimedia yang akan digunakan. Desain dasar dalam mengembangkan tampilan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sasak ini menggunakan aplikasi Canva Pro untuk merancang ilustrasi visual yang mampu menggambarkan kearifan lokal sasak. Sedangkan untuk pemrograman interaktifnya dibuat menggunakan Microsoft Powerpoint 2019 yang menampilkan sistem kerja *hyperlink*, *trigger*, *animation* dan transisi sebagai sarana perpindahan antar slide. Multimedia yang dihasilkan memiliki format *ppsx*. Berikut merupakan hasil desain beberapa halaman yang terdapat dalam multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sasak:



Gambar 1. Tampilan Cover



Gambar 2. Tampilan CP dan TP



Gambar 3. Tampilan Materi

### Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan terdiri dari tahap pembuatan media pembelajaran yang kemudian

memerlukan pemeriksaan dengan memvalidasi produk media pembelajaran kepada ahli media dan materi. Kelemahan-kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang telah ditemukan dalam validasi ahli dikurangi dengan cara merevisi atau memperbaiki desain sehingga hasil yang diperoleh semakin layak sebelum diujicobakan di lapangan (Septian et al., 2021).

### Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sasak. Adapun tingkat kevalidan berdasarkan penilaian yang diberikan ahli media terhadap multimedia interaktif disajikan pada Tabel 1:

Tabel 1. Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Total Hasil			Kriteria
	Skor	Skor	Penelitian	
Tampilan media	11			Sangat Valid
Isi Media	24	48	85,7%	
Pemograman media	13			

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh hasil persentase tingkat pencapaian multimedia interaktif melalui validasi ahli media sebesar 85,7% dengan kategori sangat valid dan layak diujicobakan. Adapun kritik dan saran dari ahli media untuk direvisi yaitu menambahkan tombol untuk menghidupkan dan mematikan musik pengiring, tampilan ikon navigasi lebih menarik, mengatur ulang tata letak dan fungsi tombol navigasi perlu diperbaiki.

### Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sasak. Adapun tingkat kevalidan yang diberikan oleh ahli materi terhadap multimedia interaktif disajikan pada Tabel 2:

Tabel 2. Validasi ahli materi

Aspek Penilaian	Jumlah Total Hasil			Kriteria
	Skor	Skor	Penelitian	
Relevansi materi	8			Sangat Valid
Kelayakan materi Bahasa	21	40	90,9%	
	11			

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh hasil persentase tingkat pencapaian multimedia interaktif melalui validasi ahli materi sebesar 90,9% dengan kategori sangat valid dan layak diujicobakan. Adapun kritik dan saran dari ahli materi untuk direvisi yaitu menambahkan penjelasan aturan-aturan dalam pelaksanaan tradisi peresean dan waktu pelaksanaan tradisi bau nyale serta mencantumkan sumber gambar, video dan daftar pustaka.

### Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sasak dengan subjek penelitian guru dan peserta didik kelas IV SDN Gugus V Masbagik untuk mengetahui tingkat keperaktisan dari multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Tahap uji coba dilakukan melalui dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tahap uji coba tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri, Zain & Rahmatih (2024) dimana pada tahap implementasi dilakukan sebanyak dua kali dengan pembagian uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Penentuan jumlah responden pada penelitian ini didasarkan pendapat Murti dan Muhtadin (2019) yaitu uji coba kelompok kecil berjumlah 5-14 orang dan uji coba kelompok besar berjumlah 15-30 orang. Uji coba produk dilakukan dengan pengisian angket respon yang memiliki skala 1 sampai 4.

### Uji Coba Kelompok Kecil

Kegiatan uji kelompok kecil ini bertujuan untuk mengujicobakan produk multimedia interaktif kepada peserta didik dan melihat bagaimana respon atau tanggapan serta penilaian peserta didik sebagai pengguna terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Kegiatan uji coba kelompok kecil melibatkan 8 orang peserta didik kelas IV SDN 3 Paok Motong. Pada tahap uji coba kelompok kecil, peneliti memberikan angket untuk diisi oleh peserta didik dengan tiga aspek penilaian yaitu, aspek media, materi dan manfaat. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil disajikan pada Tabel 3:

Tabel 3. Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Jumlah Responden	Jumlah Skor	Total Skor	Hasil Penelitian	Kriteria
Tampilan media		91		93,4%	Sangat Praktis
Isi Media	8	118	299		
Pemograman media		90			

Berdasarkan Tabel 3, menunjukkan hasil persentase respon peserta didik terhadap multimedia interaktif pada uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 93,4% dengan kategori sangat praktis.

### Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba skala besar ini, yang menjadi subjek uji coba yaitu 20 orang peserta didik kelas IV SDN 4 Paok Motong. Peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran yaitu multimedia interaktif dengan materi

budaya dan kearifan lokal suku sasak. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan. Kemudian dilanjutkan dengan pengenalan serta penggunaan media pembelajaran. Terakhir peserta didik diarahkan untuk mengisi angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Hasil penilaian berdasarkan uji coba kelompok besar disajikan pada Tabel 4:

Tabel 4. Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Jumlah Responden	Jumlah Skor	Total Skor	Hasil Penelitian	Kriteria
Tampilan media		277			
Isi Media	20	286	734	91,7%	Sangat Praktis
Pemograman media		221			

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh hasil persentase respon peserta didik terhadap multimedia interaktif pada uji coba kelompok besar yaitu sebesar 91,7% dengan kategori sangat praktis.

### Respon Guru

Angket respon guru diberikan kepada guru kelas IV SDN 4 Paok Motong. Kuesioner tersebut terdiri dari 10 butir pertanyaan yang terbagi ke dalam dua aspek yaitu aspek media dan materi. Hasil penilaian respon guru disajikan pada Tabel 5:

Tabel 5. Respon Guru

Aspek Penilaian	Jumlah Responden	Jumlah Skor	Total Skor	Hasil Penelitian	Kriteria
Materi		15			
Media	1	23	38	95%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh hasil persentase respon guru terhadap multimedia interaktif bahwa persentase kelayakan media pembelajaran sebesar 95% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada saat tahap implementasi peserta didik terlihat antusias dalam belajar serta tertarik dalam mengoperasikan multimedia karena penggunaannya memanfaatkan teknologi seperti komputer atau laptop. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat kegiatan belajar lebih bervariasi dan menarik bagi peserta didik (Indriani, Dewi, & Erfan, 2022). Selain itu, penyajian gambar-gambar kearifan lokal suku sasak dalam multimedia interaktif dapat meningkatkan semangat atau motivasi belajar peserta didik.

### Evaluation (Evaluasi)

Tahapan terakhir dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Sasak ini adalah evaluasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kualitas media yang telah dikembangkan (Aryani & Ambara, 2021). Tahap evaluasi ini juga dilakukan untuk pengelolaan terhadap hasil dari penelitian serta penarikan kesimpulan (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Pada penelitian ini evaluasi dilakukan berdasarkan hasil uji coba kepraktisan produk yang diperoleh melalui hasil angket respon peserta didik dan guru. Hasil angket respon menunjukkan bahwa pada uji coba kelompok kecil memperoleh tingkat presentase sebesar 93,4% dengan kategori sangat praktis, kelompok besar sebesar 91,7% dengan kategori sangat praktis, dan respon guru sebesar 95% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap multimedia interaktif pada peserta didik dan guru kelas IV di SDN Gugus V Masbagik diketahui bahwa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sasak memenuhi kategori sangat praktis sehingga layak untuk digunakan sebagai media untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Noviyanti, Musaddat dan Amrullaah (2023) multimedia yang layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran haruslah terencana dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep materi. Berdasarkan hasil respon peserta didik mengindikasikan bahwa peserta didik semangat dan berminat untuk belajar begitu pula dengan respon guru bahwa pembelajaran dengan multimedia memang sangat menarik.

### Kesimpulan

Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dinyatakan layak karena sudah valid dan praktis dengan melalui tahap model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dinyatakan layak diterapkan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV karena sudah valid sesuai dengan hasil penilaian ahli media dan ahli materi yang memperoleh persentase 85,7% dan 90,9% dengan kategori "sangat valid". Selanjutnya multimedia interaktif berbasis kearifan lokal praktis diterapkan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap 8 orang memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 93,4, uji coba kelompok besar terhadap 20 orang memperoleh presentase 91,7%. Kemudian respon guru memperoleh

presentase sebesar 95% sehingga multimedia interaktif masuk dalam kategori sangat praktis.

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini diharapkan dapat menjadi media inovasi dalam memberikan materi yang melibatkan peserta didik sehingga materi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik sekaligus menjadikan proses pembelajaran yang lebih interaktif. Multimedia interaktif menampilkan konsep visualisasi yang abstrak dan simbolik melalui simulasi multimedia tersebut. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Hadisaputra et al., 2019)

## Referensi

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252-260. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>
- Auliani, L., Afandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Pada Tema 2 "Udara Bersih Bagi Kesehatan" Kelas 5 SDN 20 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1869-1874. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.841>
- Fadilah, D., Rohini, & Sumiati. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal Samawa Berbentuk Multimedia Interaktif. *Jurnal Elementary*, 3(2), 97-101. <https://doi.org/10.31764/elementary.v3i2.2430>
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 232-240. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i3.1277>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Vol. 7, Issue 1). Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of green chemistry based interactive multimedia on the students' learning outcomes and scientific literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Husnadi, S. I., Ilhamdi, M. L., Khair, & Niswatul, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku (Kearifan Lokal Lombok) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 191-197. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2353>
- Indriani, N. M. P. S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 516-520. <https://doi.org/10.29303/jip.v7i2b.548>
- Irmayani, Ramdani, A., & Setiadi, D. (2022). Validasi E-Modul Terintegrasi Pendekatan STEM Berorientasi PBL pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 92-97. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2567>
- Karsiwan, K., Wardani, W., Lisdiana, A., Purwasih, A., Hamer, W., & Retno Sari, L. (2023). Sosialisasi Materi Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Kota Metro Lampung. *Malaqbiq*, 2(1), 12-22. <https://doi.org/10.46870/jam.v2i1.513>
- Luthfia, R. A., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Urgensi Projek Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 1419-1426. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12590>
- Murti, S., & Muhtadin. (2019). Pengembangan LKS Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP se-Kecamatan Tugumulyo. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 256-264.
- Noviyanti, A., Musaddat, S., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint pada Muatan Pelajaran IPAS Kelas V SDN 32 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 708-718. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10711>
- Pana, A., Asrin, & Sobri, M. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Etnopedagogik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 2548-6950. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11491>
- Putri, D. M. E., Zain, M. I., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Cerita Rakyat Sasak " Putri Mandalika " untuk Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 187-197. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.7241>
- Ramdani, B. W. S., Amrullah, Junaidi, & Prayitno, S.

- (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Teorema Pythagoras Menggunakan Software Delphi dan Geogebra. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 139-152. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5088>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10-16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Safitri, L., Susanti, M., Anggun, C., Wahyuni, S., Yusmar, F., & Nuha, U. (2023). Penguatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Ipa Pada Kurikulum Merdeka Untuk Membentuk Profil Pelajar Pancasila: Studi Literatur. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 223-229. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1227>
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sasmitha, L. D., Hadiprayitno, G., Ilhamdi, M. L., & Jufri, A. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 292-298. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Septian, A., Inayah, S., & Pelani, J. I. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Bangun Datar. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 97-107. <https://doi.org/10.32938/jpm.v2i2.697>
- Septiani, M., Zain, M. I., & Hasnawati, H. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.7248>
- Surjono, H. D. (2019). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan* (Issue April 2017). UNY Press.
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.