

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERINTEGRASI KARAKTER PELAJAR PANCASILA PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR

Zulfi Fatmawati\*<sup>1</sup>, Nurhidayati<sup>2</sup>, Rintis Rizkia Pangestika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Purworejo  
\*Corresponding Email : [zulfiatmawati015@gmail.com](mailto:zulfiatmawati015@gmail.com)

### ABSTRAK

Kurikulum merdeka dirancang untuk meningkatkan karakter peserta didik yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Pembelajaran Matematika bersifat abstrak, sedangkan anak usia sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkret. Sifat abstrak tersebut dapat direalisasikan melalui kearifan lokal. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila merupakan salah satu pengembangan dari media pembelajaran yang memuat kearifan lokal daerah Jawa Tengah terintegrasi karakter yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk 1) menghasilkan produk yang sesuai proses pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila. 2) mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila pada materi bangun datar sekolah dasar. Multimedia interaktif dikembangkan menggunakan model 4-D meliputi empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila : 1) penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila yang dapat digunakan sebagai bahan ajar atau sumber belajar di sekolah dasar. 2) hasil analisis validasi oleh dua dosen ahli dan pendidik, ahli media memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat valid, ahli materi memperoleh persentase 79% dengan kategori valid, ahli praktisi memperoleh persentase 99% dengan kategori sangat valid. Hasil analisis respon peserta didik diperoleh rerata persentase 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran diperoleh rerata persentase 98% dengan kategori sangat praktis. Sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar atau sumber belajar di sekolah dasar.

**Kata-kata kunci:** Karakter Pelajar Pancasila, Kearifan Lokal, Multimedia Interaktif.

### ABSTRACT

*The independent curriculum is designed to improve the character of students in accordance with the Pancasila student profile. Mathematics learning is abstract, while elementary school age children are still in the concrete operational stage. This abstract nature can be realized through local wisdom. Interactive multimedia based on local wisdom integrated with Pancasila student characters is one of the developments of learning media which contains local wisdom from the Central Java region integrated with characters that suit the profile of Pancasila students. This research aims to 1) produce a product that is appropriate to the interactive multimedia development process based on local wisdom integrated with the character of Pancasila students. 2) determine the feasibility of interactive multimedia based on local wisdom integrated with Pancasila student characters in elementary school flat building materials. Interactive multimedia was developed using a 4-D model including four*

stages, namely *define, design, develop, and disseminate*. Results of research on the development of interactive multimedia based on local wisdom integrated with the character of Pancasila students: 1) This research produces a product in the form of interactive multimedia based on local wisdom integrated with the character of Pancasila students which can be used as teaching materials or learning resources in elementary schools. 2) the results of validation analysis by two expert lecturers and educators, media experts obtained a percentage of 92% in the very valid category, material experts obtained a percentage of 79% in the valid category, expert practitioners obtained a percentage of 99% in the very valid category. The results of the analysis of student responses obtained an average percentage of 90% in the very practical category. The results of the analysis of learning implementation obtained an average percentage of 98% with a very practical category. So the interactive multimedia developed can be used as an alternative teaching material or learning resource in elementary schools.

**Keywords :** *Pancasila Student Character, Local Wisdom, Interactive Multimedia.*

## PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka pada tahun ajaran 2022/2023 sudah mulai diterapkan di beberapa sekolah termasuk sekolah dasar. Kurikulum merdeka menekankan pada materi yang esensial keterampilan literasi, numerik, dan penguatan karakter pelajar Pancasila. Terdapat enam indikator penguatan pada karakter pelajar Pancasila yaitu berakhlak mulia, berkebhinnekaan global, bergotong royong, berpikir kritis, mandiri, dan kreatif (Rusnaini et al. 2021:233). Adanya kurikulum merdeka ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengkolaborasikan pembelajaran yang disampaikan pendidik dengan sumber belajar yang lain dan peserta didik bebas memilih mata pelajaran yang diminatinya. Selain itu, kurikulum ini memberi kebebasan bagi pendidik dalam membentuk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan tetap mengedepankan penguatan karakter pelajar Pancasila. Hal ini dapat dilakukan melalui pembelajaran intrakulikuler, kokulikuler, dan ekstrakulikuler. Salah satu pembelajaran intrakulikuler di kurikulum merdeka memuat pelajaran Matematika.

Matematika merupakan suatu ilmu universal yang bersifat abstrak mengenai ruang dan bilangan, dalam mempelajarinya memakai penalaran untuk berpikir logis, kritis, dan sistematis dalam memecahkan masalah (Yayuk, 2019:3). Matematika menjadi ilmu yang mendasari perkembangan ilmu dan teknologi lainnya. Selain itu, Matematika juga turut andil dalam mencapai tujuan pendidikan di Indonesia, sebagai akibatnya Matematika menjadi mata pelajaran wajib diberbagai jenjang pendidikan. Baik jenjang sekolah dasar, sekolah menengah atas maupun jenjang perguruan tinggi. Proses mengajarkan konsep dasar matematika pada peserta didik sekolah dasar dimulai melalui tahap pemaparan materi yang bersifat konkret, kemudian pemaparan materi bersifat semi konkret, dan dilanjut pemaparan bersifat abstrak menggunakan simbol-simbol matematika (Dinata et al. 2022:437). Konsep abstrak itu bisa dibantu menggunakan media pembelajaran atau alat peraga dan benda-benda konkret lainnya yang mampu memudahkan peserta didik memahami materi Matematika. Selain itu, pembelajaran yang dihubungkan harus berada dekat dengan peserta didik dan relevan dengan kehidupan yang ada di masyarakat lokal, sehingga secara bersamaan juga akan menumbuhkan karakter peserta didik. Jika peserta didik dapat menanamkan nilai-nilai karakter tersebut, maka pembelajaran Matematika akan menjadi bermakna dalam kehidupannya. Namun pada kenyataannya banyak peserta didik yang beranggapan bahwa pembelajaran Matematika menjadi pembelajaran yang sulit, rumit, dan

membosankan, sehingga Matematika tidak disukai bahkan ditakuti oleh peserta didik. Wulansari, et al. (2022:45) mengungkapkan bahwa masalah yang ditemukan di sekolah dasar dalam pembelajaran Matematika yaitu peserta didik tidak bersemangat saat pembelajaran Matematika, karena peserta didik merasa bingung dan kesulitan ketika memahami materi apalagi dihadapkan dengan soal-soal Matematika, selain itu disebabkan pembelajaran masih berpusat pada pendidik, sedangkan peserta didik hanya berperan sebagai pendengar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 30 Agustus 2022 di SD Muhammadiyah 1 Purworejo diperoleh beberapa kendala yaitu dalam pembelajaran Matematika pendidik masih menggunakan metode konvensional yang mana pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi dan peserta didik hanya berperan sebagai pendengar, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dan merasa bosan, apalagi dampak pandemi 2019 membuat peserta didik bergantung pada dunia maya hingga meniru gaya luar yang membuat peserta didik malas belajar dan semakin jauh mengenal kearifan lokal yang ada disekitarnya, ditambah pendidik belum mengaitkan pembelajaran dengan kearifan lokal daerah maupun karakter pelajar Pancasila. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran khususnya Matematika, media yang digunakan masih berupa buku LKS, buku paket, dan gambar-gambar tiruan saja, pendidik kurang mengoptimalkan fasilitas digital yang ada dan jarang menggunakannya, oleh karena itu pendidik terkesan kurang berinovasi dan berkreatifitas dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital, peserta didik kesulitan memahami rumus-rumus pada materi bangun datar. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar. Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik saat ini yaitu media yang dalam praktiknya menggabungkan dari beberapa media yang kita sebut "Multimedia".

Multimedia merupakan media pembelajaran yang menggabungkan dua elemen atau lebih yang terdiri dari teks, grafik, gambar, animasi, audio, video, dan lainnya menjadi satu kesatuan yang menarik (Setyoningrum, et al. 2022:2). Multimedia terdiri dari 2 jenis yaitu linear dan interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa media seperti teks, foto, seni grafis, animasi, video, serta dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna, sehingga pengguna bebas mengendalikan multimedia tersebut (Rosmarlina, 2022:188). Karakteristik dalam multimedia interaktif yaitu bersifat interaktif, variatif, bersifat mandiri yang di dalamnya mengandung kemudahan dan kelengkapan, selain itu peserta didik dituntut berinteraksi selama pembelajaran, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Multimedia interaktif memiliki keunggulan yaitu memiliki daya tarik dan daya coba yang tinggi, menumbuhkan kreatifitas, daya imajinasi, dan motivasi kepada peserta didik, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, serta bersifat interaktif yang melatih kemandirian.

Melalui multimedia interaktif materi-materi yang sulit disampaikan, bersifat abstrak, atau tidak dapat dijangkau oleh pendidik dapat divisualisasikan, sehingga mampu membuat peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya mendengarkan dan membayangkan materi yang disampaikan akan tetapi peserta didik dapat melihat serta mengamati bentuk materi yang bersifat abstrak sekalipun. Tentu bentuk visualisasi yang disajikan tersebut hendaknya berkaitan dekat dengan peserta didik dan relevan dengan yang ada di lingkungan lokal,

sehingga penggunaan multimedia interaktif memiliki dampak positif dalam pembelajaran bermakna. Dengan demikian, adanya penggunaan multimedia interaktif yang berbasis kearifan lokal mampu menumbuhkan karakter peserta didik, karena peserta didik dihadapkan dengan pengalaman langsung dari yang bersifat konkret menuju abstrak.

Sesuai dengan penelitian Nugraha, et al. (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang diorientasikan dengan kearifan lokal mampu membuat peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran Matematika ketika dikaitkan dengan contoh nyata yang ada di sekitar peserta didik. Multimedia menyajikan video animasi, sehingga membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Selain itu, pemilihan huruf yang stabil, tebal, dan sederhana membuat peserta didik mudah untuk membacanya sekalipun dari jarak jauh.

Menyikapi permasalahan di atas, diperlukan usaha untuk mengembangkan multimedia yang bersifat interaktif dengan memuat kearifan lokal dan penguatan karakter yang sesuai dengan karakter pelajar Pancasila, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan dengan mengangkat penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Karakter Pelajar Pancasila pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar". Tujuan penelitian ini adalah 1) menghasilkan produk yang sesuai proses pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila. 2) mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila pada materi bangun datar sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Model penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015:297) *Research and Development* adalah suatu metode penelitian yang diaplikasikan dengan tujuan untuk menghasilkan produk dan mengetahui keefektifan produk tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan 4-D (*four-D*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dimana model 4-D ini memiliki empat tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar.

Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo pada semester 2 tahun ajaran 2022/2023, dengan jumlah total 33 peserta didik. Subjek uji coba dibagi menjadi tiga kelompok, 1-3 peserta didik diujicobakan secara perorangan dan satu pendidik kelas IV SD sebagai observer, 9 peserta didik diujicobakan kelompok kecil dan satu pendidik kelas IV SD sebagai observer, dan seluruh peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo diujicobakan kelompok besar.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa skor penilaian produk oleh para validator untuk mengetahui kevalidan produk yang telah dikembangkan, skor angket respon peserta didik terhadap penggunaan produk yang telah dikembangkan, dan skor pengamatan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan produk yang telah dikembangkan oleh pendidik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo, skor angket respon peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran diperlukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian para ahli, lembar angket respon peserta didik, dan lembar keterlaksanaan

pembelajaran di kelas. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

### Teknik Analisis Data

Data kelayakan produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila di tinjau melalui kevalidan dan kepraktisan. Data kevalidan produk yang dihasilkan dari *expert appraisal* dianalisis. Setelah produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila dinyatakan layak, kemudian dilakukan *developmental testing* di lapangan untuk mengetahui kepraktisan produk tersebut. Kevalidan dari data hasil *expert appraisal* oleh validator dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{TSh}{TSe} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Persentase validitas

TSh = Total skor harapan

TSe = Total skor empiris (Akbar, 2013:158).

Nilai persentase yang diperoleh kemudian akan ditentukan tingkat kelayakan berdasarkan kevalidan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila dengan mengkonversikan dalam bentuk yang bersifat kualitatif sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan**

No	Persentase (%)	Kriteria
1	$80 \leq P < 100$	Sangat Valid
2	$60 \leq P < 80$	Valid
3	$40 \leq P < 60$	Cukup Valid
4	$20 \leq P < 40$	Kurang Valid
5	$0 \leq P < 20$	Tidak Valid

(Sumber : Pratama, et al. 2020:4)

Kepraktisan didasarkan pada data hasil respon peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila yang telah dikembangkan. Langkah-langkah dalam menganalisis data hasil respon peserta didik dan pengamatan keterlaksanaan pembelajaran yaitu menggunakan konversi kriteria kepraktisan sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Kepraktisan**

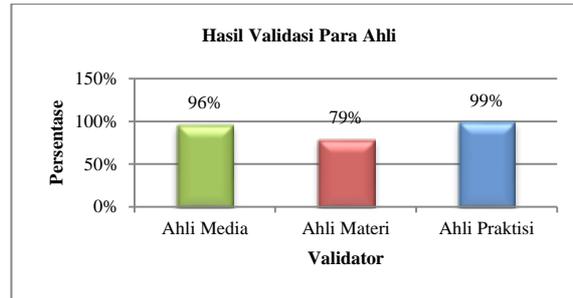
No	Persentase (%)	Kriteria
1	$80 \leq P < 100$	Sangat Praktis
2	$60 \leq P < 80$	Praktis
3	$40 \leq P < 60$	Cukup Praktis
4	$20 \leq P < 40$	Kurang Praktis
5	$0 \leq P < 20$	Tidak Praktis

(Sumber : Pratama, et al. 2020:4)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

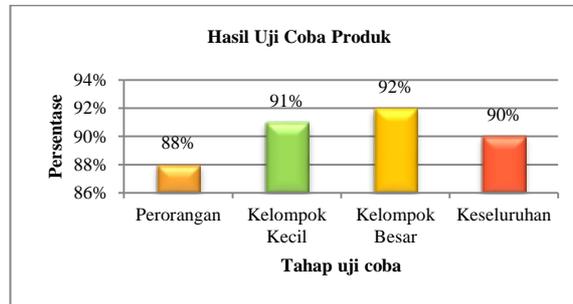
## Hasil

Hasil validasi para ahli yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi menjadi penentu kelayakan produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Produk dinyatakan valid apabila kriteria kevalidan yang diperoleh minimal  $40\% \leq P < 60\%$ . Adapun hasil validasi produk oleh para ahli dapat diuraikan sebagai berikut:



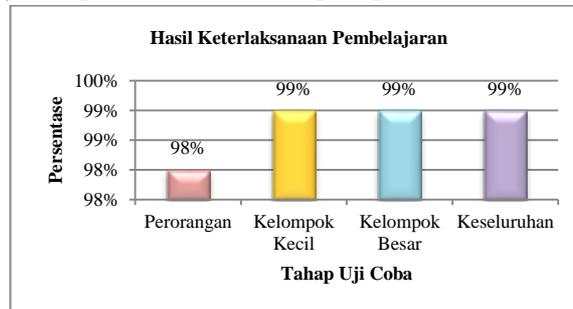
Gambar 1. Hasil Validasi Para Ahli

Angket respon peserta didik meliputi aspek tampilan dan penerapan. Multimedia interaktif dinyatakan praktis apabila kriteria kepraktisan yang diperoleh minimal  $40\% \leq P < 60\%$ . Adapun hasil angket respon peserta didik pada seluruh tahap dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Uji Coba Produk

Pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dilakukan pada setiap tahap uji coba produk dilakukan pada kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo meliputi aspek pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Multimedia interaktif dinyatakan praktis apabila kriteria kepraktisan yang diperoleh minimal  $40\% \leq P < 60\%$ . Adapun hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran pada seluruh tahap dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

## Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila dapat dinyatakan sangat valid dengan memperoleh persentase sebesar 96%. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil validasi oleh ahli media yang menyatakan bahwa pada aspek penyajian, multimedia interaktif yang

dikembangkan sudah tepat dalam penyajian kearifan lokal dan karakter pelajar Pancasila, sudah selaras dan bersifat interaktif. Pada aspek tampilan, proporsi *layout*, pemilihan *background*, *font*, komposisi warna, gambar, kualitas video, audio, konsistensi tombol sudah jelas dan tepat. Pada aspek penggunaan, multimedia interaktif dapat dioperasikan mandiri secara mudah dan lancar. Sedangkan pada aspek anatomi keseluruhan, multimedia interaktif secara keseluruhan pada bagian awal, isi, hingga akhir sudah tersusun dengan rapi, lengkap, serasi, dan interaktif. Hal ini selaras dengan pendapat Daryanto bahwa karakteristik multimedia interaktif yaitu terdiri dari gabungan media yang bersifat interaktif dan mandiri, memiliki kelengkapan dan kemudahan dalam penggunaannya (Rozana, et al. 2022:20).

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, multimedia berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila dapat dinyatakan valid dengan memperoleh persentase sebesar 79%. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi yang menyatakan bahwa pada aspek isi/materi, materi yang disajikan dalam multimedia interaktif yang telah dikembangkan sudah sesuai pada capaian pembelajaran kelas IV sekolah dasar dan sudah cukup interaktif, kearifan lokal Purworejo, Kebumen, dan Wonosobo sudah sesuai dengan materi bangun datar, keterhubungan antara kearifan lokal dengan karakter pelajar Pancasila sudah cukup sesuai, bahasa yang digunakan mudah dipahami, serta informasi yang disajikan melalui gambar maupun video sudah cukup jelas. Pada aspek multimedia interaktif, materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik, menarik digunakan karena melibatkan peserta didik secara langsung. Hal ini selaras dengan pendapat Oktafiani, et al. (2018:528) bahwa media pembelajaran yang baik yaitu media yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung, sehingga motivasi dan minat belajarnya bertambah.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila dapat dinyatakan sangat valid dengan memperoleh persentase sebesar 99%. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil validasi oleh ahli praktisi di mana aspek yang divalidasi sama dengan ahli materi yaitu aspek isi/materi dan aspek multimedia interaktif, hanya saja validasi yang diperoleh dari ahli praktisi jauh lebih bagus dari pada ahli materi. Hal ini karena, validasi oleh ahli praktisi dilakukan setelah melakukan revisi dari ahli materi. Dengan demikian, berdasarkan hasil dari validasi oleh para ahli, maka multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan melibatkan 3 peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo diperoleh hasil rerata persentase 88% dengan kategori sangat praktis. Hal ini diperoleh dari angket respon peserta didik terhadap aspek tampilan dan penerapan. Pada aspek tampilan memperoleh nilai yang lebih unggul dari pada aspek penerapan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan telah berhasil menarik perhatian peserta didik kelas IV sekolah dasar dalam pembelajaran, karena materi disajikan dalam bentuk gambar, teks, dan video berbagai kearifan lokal daerah Jawa Tengah yang berkaitan dengan materi. Dengan demikian, dapat memudahkan pemahaman dan daya ingat peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang bersifat abstrak sekalipun. Hal ini selaras dengan pendapat Rozana et al. (2022:18) bahwa keunggulan multimedia interaktif yaitu salah satunya dapat

memvisualisasikan materi yang sulit atau tidak dapat dijangkau oleh pendidik, karena adanya kombinasi dari beberapa media yang mendukung.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil melibatkan 9 peserta didik diperoleh hasil rerata persentase 91% dengan kategori sangat praktis. Hal ini diperoleh dari angket respon peserta didik, pada aspek penerapan memperoleh nilai yang lebih unggul dari pada aspek tampilan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan pada uji coba kelompok kecil telah membuktikan adanya kemudahan dan kejelasan produk, serta kearifan lokal maupun karakter pelajar Pancasila yang dimuat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Wafiqni & Nurani (2018:263) bahwa kearifan lokal dimuatkan dalam pembelajaran dapat melatih kepedulian dan tanggung jawab peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih nyata karena peserta didik dihadapkan dengan pengalaman di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar melibatkan 21 peserta didik diperoleh hasil rerata persentase 92% dengan kategori sangat praktis. Hal ini diperoleh dari angket respon peserta didik, pada aspek tampilan memperoleh nilai yang lebih unggul dari pada aspek penerapan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat menarik perhatian, minat, motivasi, serta antusias peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil yang diperoleh secara rerata persentase keseluruhan meraih 90% dengan kategori sangat praktis, sehingga multimedia interaktif yang telah dikembangkan dapat dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan (Kumalasani, 2018:3) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif menjadi salah satu media praktis yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena menjadikan peserta didik lebih minat dan tertarik untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran pada tahap uji coba perorangan memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 99% dengan kategori sangat praktis. Pada tahap uji coba kelompok besar memperoleh persentase 99% dengan kategori sangat praktis. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila melalui 3 tahap uji coba, menyatakan bahwa seluruh indikator pada aspek pendahuluan dan penutup telah terlaksana dengan baik, sedangkan pada aspek kegiatan inti terdapat indikator yang kurang terlaksana dengan baik yaitu pada indikator bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Namun pada indikator yang lain telah terlaksana dengan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dalam setiap tahap uji coba dinyatakan sangat praktis dengan diperoleh rerata persentase keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sebanyak 99%.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila telah menghasilkan produk berupa multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai referensi sumber belajar dan media pembelajaran bagi pendidik maupun peserta didik serta mengenal kearifan lokal daerah Jawa Tengah (Purworejo, Kebumen, dan Wonosobo) dan

menumbuhkan karakter pelajar Pancasila kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Tahap dalam pengembangan multimedia interaktif menggunakan model 4-D yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*.

Kelayakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar ditinjau dari kevalidan dan kepraktisan. Kevalidan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila berdasarkan hasil validasi para ahli. Validasi ahli media mendapatkan persentase sebanyak 92% dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi mendapatkan persentase sebanyak 79% dengan kategori valid, dan validasi ahli praktisi mendapatkan persentase sebanyak 99% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran. Angket respon peserta didik melalui 3 tahapan yaitu uji coba perorangan memperoleh persentase sebanyak 88% dengan kategori sangat praktis, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebanyak 90% dengan kategori sangat praktis, dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebanyak 92% dengan kategori sangat praktis. Sehingga rerata keseluruhan uji coba memperoleh persentase sebanyak 90% dengan kategori sangat praktis. Pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dilakukan pada setiap tahap uji coba di lapangan memperoleh rerata persentase sebanyak 98% dengan kategori sangat praktis.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Peneliti

Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mengetahui efektifitas produk pada pembelajaran.

### 2. Bagi Pendidik

Multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai referensi tambahan pada saat pembelajaran, sehingga memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran Matematika.

### 3. Bagi Peserta Didik

Multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan untuk referensi tambahan yang menumbuhkan wawasan kearifan lokal daerah Jawa Tengah (Purworejo, Kebumen, dan Wonosobo), dan pemahaman materi bangun datar persegi dan persegi panjang sekaligus menumbuhkan karakter pelajar Pancasila.

### 4. Bagi Sekolah

Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal terintegrasi karakter pelajar Pancasila pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar yang telah dikembangkan ini supaya dapat dimanfaatkan secara luas, maka multimedia interaktif ini dapat dipergunakan pada kelas IV sekolah dasar yang lain, baik di SD Muhammadiyah 1 Purworejo maupun di sekola-sekolah dasar lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dinata, D. D., Habbah, E. S. M, Lathifah, R., & Noviyanti, S. (2022). Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal pendidikan dan konseling* 4(3), 436-444.
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1-11.
- Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 12-22.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527-540.
- Pratama, R. A., Larasati, D., & Khotimah, H. (2020, August). TORIQ: Android-based mobile learning for vector lessons. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1613, No. 1, p. 012052). IOP Publishing.
- Rosmarlina, R., Tahir, M., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 32 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 187-191.
- Rozana, S., Widya, R., & Tasril, V. (2022). *Multimedia Pendidikan Kesehatan dan Nutrisi*. Yogyakarta : Jejak Pustaka.
- Rusnaini, R., Raharjo, R., Suryaningsih, A., & Noventari, W. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(2), 230-249.
- Setyoningrum, D. Y., & Pangestika, R. R. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 1-8.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 10(2), 255-270.
- Wulansari, S., Pangestika, R. R., & Ratnaningsih, A. (2022). Pengembangan Media Puzzle Matematika Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Bangun Datar di Kelas Iv Sdn Ketangi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 44-50.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.