



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7456 - 7465

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya

Dyah Ajeng Candrawaty<sup>1✉</sup>, Rian Damariswara<sup>2</sup>, Kukuh Andri Aka<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [dyaha6963@gmail.com](mailto:dyaha6963@gmail.com)<sup>1</sup>, [riandamar08@unpkediri.ac.id](mailto:riandamar08@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [kukuh.andri@unpkediri.ac.id](mailto:kukuh.andri@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis android materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif. Pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner (angket). Hasil analisis angket respon guru kelas IV di tiga SD diperoleh dengan persentase 88% dari guru kelas SD Laboratorium UN PGRI Kediri, 92% dari guru kelas SDN 1 Bendo, dan 92% dari guru kelas MI Assalafiyah Pule, dimana persentase tersebut termasuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Sedangkan hasil analisis angket respon siswa dengan total 55 siswa dari tiga SD diperoleh dengan persentase 81% dari siswa SD Laboratorium UN PGRI Kediri, 83% dari siswa SDN 1 Bendo, dan 89% dari siswa MI Assalafiyah Pule, persentase tersebut termasuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan multimedia interaktif berbasis android ini dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya.

**Kata Kunci:** kearifan lokal Kediri Raya, multimedia interaktif, respon guru dan siswa, teks non fiksi.

### Abstract

*The purpose of this study was to determine how the response of teachers and students to the use of interactive multimedia based on android non-fiction material containing the local wisdom of Kediri Raya. The research method used is a type of descriptive research. The data collection used is a questionnaire. The result of the analysis of the fourth-grade teacher responses in three elementary schools was obtained with a percentage of 88% from SD Laboratory UN PGRI Kediri class teachers, 92% from SDN 1 Bendo class teachers, and 92% from MI Assalafiyah Pule class teachers, percentages are included in the criteria "Very Practical". While the result of the students' responses questionnaire analysis with a total of 55 students from three elementary schools was obtained with a percentage of 81% from the students of SD Laboratory UN PGRI Kediri, 83% from students of SDN 1 Bendo, and 89% from students of MI Assalafiyah Pule, percentages are included in the criteria "Very Practical". It can be concluded that the use of android-based interactive multimedia is stated to be very practical and can be used in the learning process of non-fiction text material containing Kediri Raya local wisdom.*

**Keywords:** Kediri Raya local wisdom, interactive multimedia, teacher and student responses, non-fiction text.

Copyright (c) 2022 Dyah Ajeng Candrawaty, Rian Damariswara, Kukuh Andri Aka

✉ Corresponding author :

Email : [dyaha6963@gmail.com](mailto:dyaha6963@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3459>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dari waktu ke waktu. Perkembangan era industri 4.0 membuat semua bidang kehidupan menggunakan teknologi, tanpa terkecuali bidang pendidikan (Saidah & Damariswara, 2021). Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik dituntut untuk melakukan upaya-upaya pembaharuan terkait pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian (Yuanta, 2020) perkembangan teknologi memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan mengajar di kelas dapat membawa keberhasilan bagi guru maupun siswa. Salah satu upaya pemanfaatan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan guru untuk membantu pemahaman siswa terhadap pembelajaran di kelas. Media pembelajaran adalah perantara atau suatu alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu pesan berupa bahan ajar kepada peserta didik. Menurut (Nabila, Adha, & Febriandi, 2021) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar dapat terjalin. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat lebih mudah mencerna suatu materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran ini dapat menciptakan rasa ketertarikan pada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Dan diperlukan juga kreativitas guru dalam merancang pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang inovatif, kreatif, aktif serta dapat memotivasi siswa dalam belajar dengan memaksimalkan teknologi yang ada. Media memiliki peran penting sebagai media perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, sebagai contohnya media interaktif (Anggraeni, Alpian, Prihamdani, & Winarsih, 2021).

Respon merupakan suatu tingkah laku yang dipengaruhi karena adanya tanggapan dan rangsangan dari lingkungan (Khairiyah, 2018). Respon dapat diartikan sebagai reaksi menerima, menolak serta sikap acuh tak acuh terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pembelajaran. Menurut (Arlianti, Rizkia Pangestika, & Ngazizah, 2021) respon merupakan reaksi yang diberikan oleh individu karena adanya stimulus. Untuk mengetahui respon guru dan siswa dapat menggunakan perantara angket (kuesioner). Respon itu sendiri dapat berupa respon positif artinya sikap menyetujui, menerima serta melaksanakan dan dapat berupa respon negatif yang artinya mencakup tindakan penolakan atau tidak menyetujui.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan pengumpulan data di tiga SD yaitu SD Laboratorium UN PGRI Kediri, SDN 1 Bendo dan MI Assalafiyah Pule menunjukkan bahwa, terdapat kendala dalam menyampaikan materi teks non fiksi seperti kendala dalam mencontohkan materi dan kadang materi tidak tersampaikan dengan baik, media yang digunakan berupa video pembelajaran, Power Point, LKS dan buku paket. Oleh karena itu, perlu adanya solusi dari kendala tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai bagi siswa kelas IV. Media yang dikembangkan peneliti berupa multimedia interaktif berbasis android materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya.

Non fiksi merupakan teks yang berisi informasi mengenai suatu kejadian yang nyata atau real (Sari & Nurgiyantoro, 2020). Dalam teks non fiksi, menumbuhkan pengamatan dan data dalam pembuatannya sehingga dapat dipertanggungjawabkan isinya. Bahasa yang digunakan biasanya bahasa denotatif atau bahasa sebenarnya sehingga pembaca dapat langsung memahami maksud dari isi teks. Teks non fiksi sering dijadikan sumber informasi oleh para pembaca. Cerita-cerita non fiksi dilihat dari sebuah momentum atau kejadian yang penting dan menarik, kemudian diangkat kembali dengan mengutamakan nilai-nilai penting di dalamnya. Materi teks non fiksi ini kemudian disajikan melalui multimedia interaktif yang dikembangkan.

Multimedia interaktif merupakan bentuk media yang menggabungkan banyak unsur yang dilengkapi dengan alat pengontrol. Menurut (Maulidiyah, 2020) multimedia interaktif adalah pembelajaran yang meliputi video, audio dan gambar bisa juga memakai animasi, pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena materi dan penyajian pembelajarannya sangat menarik perhatian peserta didik, dan juga sangat relevan untuk mempersingkat pengajaran karena materi yang disajikan akan cepat tersampaikan dari pada pembelajaran konvensional, siswa juga akan lebih mudah memahami dengan memakai media pembelajaran multimedia interaktif. Menurut (Anggraeni et al., 2021) multimedia interaktif adalah media yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas proses pembelajaran jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan atensi siswa sehingga dapat menyediakan lingkungan belajar yang adaptif serta variatif, siswa juga bisa mengendalikan dan menentukan sendiri urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan. Menurut (Kumalayani, 2018) multimedia interaktif memiliki karakteristik yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pengoperasiannya pada proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam belajar. Untuk menjadikan hal tersebut menjadi nyata, perlu membutuhkan pengembangan multimedia interaktif yang berisi materi dan kegiatan siswa yang dikemas dalam proses pembuatannya.

Multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti yaitu berbasis android materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya. Kearifan lokal dapat dikatakan sebagai sebuah pengalaman panjang yang dicerminkan dalam perilaku dan tidak lepas dari pengaruh lingkungan sekitar. Hal ini menyiratkan bahwa kearifan lokal bersifat dinamis, terbuka, dan senantiasa menyesuaikan dengan perkembangan zaman karena kearifan lokal selalu terkait dengan kehidupan manusia dan lingkungan. Menurut penelitian (Njatrijani, 2018) kearifan lokal lebih menekankan pada tempat dan lokalitas dari kearifan tersebut sehingga tidak harus merupakan sebuah kearifan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Pendidikan berbasis kearifan lokal (Ginting, 2018) merupakan usaha sadar yang terencana melalui penggalian dan pemanfaatan potensi setempat secara arif dalam upaya mewujudkan suasana belajar dan proses, agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keahlian, pengetahuan dan sikap dalam upaya ikut serta membangun bangsa dan negara melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal yang dipilih untuk memuat materi teks non fiksi meliputi, Kediri, Nganjuk, Tulungagung, Blitar dan Trenggalek.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sekaran et al., 2018) dari hasil penelitian ini menunjukkan 75% guru memberikan respon positif terhadap penggunaan multimedia interaktif sebagai media dalam pembelajaran matematika. Dan sebanyak 88% siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Kesamaan dengan penelitian yang dilaksanakan adalah keduanya menganalisis respon guru dan siswa melalui angket. Perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu materi yang digunakan adalah Matematika kelas XI, sedangkan penelitian yang akan dilakukan dan materi yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia kelas IV dan subjek yang diteliti dilakukan di tiga Sekolah Dasar. Dalam penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Saputra, 2019) dari hasil penelitian ini menunjukkan respon guru yang diperoleh melalui angket bahwa guru memberikan tanggapan positif terhadap penerapan model siklus belajar hipotesis dengan persentase 92%. Dan hasil perhitungan rata-rata skor tanggapan siswa diperoleh sebesar 36,63 hal ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap model siklus belajar hipotesis tergolong sangat baik. Kesamaan dengan penelitian yang dilaksanakan adalah keduanya menganalisis respon guru dan siswa melalui lembar angket dengan skala likert. Perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu materi yang digunakan adalah kimia dengan menerapkan model pembelajaran. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan dan materi yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia kelas IV, media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif basis android dan subjek yang diteliti dilakukan di tiga Sekolah Dasar. Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Firdaus, Suryanti, & Azizah, 2020) hasil penelitian tersebut menunjukkan kevalidan media yang dikembangkan memiliki skor rata-rata 3,75 dan keefektifan multimedia tersebut memiliki skor dengan kategori tinggi, dilihat dari respon siswa yang sangat positif. Kesamaan dengan penelitian yang dilaksanakan yaitu keduanya

mengembangkan multimedia interaktif yang diperuntukkan siswa kelas IV. Perbedaannya materi pada media yang dikembangkan peneliti sebelumnya adalah IPA sedangkan pada peneliti yang akan dilaksanakan adalah Bahasa Indonesia. Sedangkan dalam penelitian oleh (Rahmadani & Taufina, 2020) hasil penelitian menunjukkan kevalidan multimedia tersebut memiliki skor 85,7% dengan kategori valid. Kesamaan dengan penelitian yang dilaksanakan yaitu keduanya mengembangkan multimedia interaktif untuk siswa seklaah dasar. Perbedaannya adalah peneliti terdahulu mengembangkan media berbasis PBL pada pembelajaran tematik dan untuk siswa kelas V. Sedangkan peneliti yang dilaksanakan mengembangkan media berbasis android materi teks nonfiksi dan diperuntukkan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan pembahasan tersebut penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengetahui bagaimana respon guru dan siswa terhadap multimedia interaktif berbasis android materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya. Multimedia interaktif tersebut merupakan salah satu media yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di tiga Sekolah Dasar untuk siswa kelas IV yaitu SD Laboratorium UN PGRI Kediri, SDN 1 Bendo dan MI Assalafiyah Pule.

## METODE

Jenis penelitan ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subjek yang diteliti secara objektif, dan bertujuan untuk menggambarkan fakta secara sistematis dan karakteristik objek serta frekuensi yang diteliti secara tepat. Menurut (Utami, 2019) metode penelitian deskriptif tidak membuat perbandingan variabel itu pada sampel yang lain, dan mencari hubungan variabel itu dengan variabel yang lain. Subjek penelitian ini yaitu guru kelas IV dan siswa Kelas IV. Penelitian ini dilakukan di tiga sekolah dasar, yaitu di SD Laboratorium UN PGRI Kediri, SDN 1 Bendo dan MI Assalafiyah Pule. Jumlah guru pada subjek penelitian ini yaitu 3 orang di masing-masing sekolah dasar. Sedangkan jumlah siswa pada subjek penelitian ini, 12 siswa dari SD Laboratorium, 21 siswa dari SDN 1 Bendo, dan 22 siswa dari MI Assalafiyah Pule total keseluruhan siswa yaitu 55 siswa. Tujuan penelitian deskriptif ini untuk mendeskripsikan atau menganalisis respon guru dan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis android materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket. Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Setelah pembelajaran berakhir, angket respon diberikan kepada responden (guru dan siswa) dengan menggunakan lembar angket. Angket tersebut berupa angket respon guru dan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis android materi teks non fiksi. Persentase respon guru dan siswa dapat dihitung dengan rumus :

Untuk menghitung persentase hasil angket respon guru adalah sebagai berikut.

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Untuk menghitung persentase hasil angket respon siswa adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum(\text{seluruh skor jawab angket})}{\sum \text{nxtertinggix jumlah responden}} \times 100$$

Untuk mengetahui apa saja kriteria kepraktisan multimedia interaktif berbasis android ini yang akan diterapkan, maka kriteria kepraktisan tersebut dapat diperhatikan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1**  
**Kriteria Kepraktisan dan Ketergunaan Instrumen**

Skor Akhir	Kriteria
0% - 20%	Tidak praktis
21% - 40%	Kurang praktis
41% - 60%	Cukup praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat praktis

(Riduwan, 2018)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari penelitian ini berasal dari lembar jawaban angket respon guru dan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis android materi teks non fiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya didalam proses pembelajaran. Angket respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari guru tentang media yang dikembangkan. Penilaian angket menggunakan skala likert. Responden diminta untuk memberikan tanda cheklis (✓) pada kolom yang telah disediakan. Hasil analisis respon ketiga guru SD terhadap kepraktisan multimedia interaktif berbasis android materi teks non fiksi yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Berikut ini adalah hasil angket respon guru SD Laboratorium UN PGRI Kediri terhadap multimedia interaktif berbasis android. Skor yang diberikan yaitu:

**Tabel 2**  
**Persentase Angket Respon Guru SD Laboratorium UN PGRI Kediri**

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemenarikan pada tampilan media	4
2.	Materi ditampilkan dengan menarik	4
3.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	4
4.	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	4
5.	Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran	5
6.	Siswa menjadi tertarik ketika mengikuti pembelajaran	4
7.	Memudahkan proses evaluasi pembelajaran	4
8.	Kesesuaian penyajian soal latihan terhadap media yang digunakan (memuat keterampilan 4C)	5
9.	Mengefisiensi waktu pelaksanaan pembelajaran	5
10.	Kemampuan media dalam membantu siswa memahami informasi	5

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh skor akhir yaitu 88% yang artinya multimedia yang dikembangkan tersebut “Sangat Praktis” dan dapat digunakan. Alasan guru kelas memberi skor 4 dan 5 yaitu pada poin nomor satu karena tampilan media dirasa sedikit familiar. Poin nomor dua tampilan materi terlihat cukup menarik akan tetapi tampilan tersebut sudah sering ditemui. Poin nomor tiga cukup mudah dipahami, akan tetapi sedikit kebingungan saat mencari soal kuis setelah bacaan. Poin nomor lima sudah sangat baik dan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Pada poin nomor enam cukup menarik perhatian siswa, tetapi beberapa siswa merasa sedikit bosan dengan isi bacaan. Poin nomor tujuh cukup memudahkan guru tetapi ada beberapa siswa saat dievaluasi tidak bisa menjawab dengan baik. Poin nomor delapan sudah sangat baik dan penyajian soal sesuai dengan keterampilan 4C siswa. Poin nomor sembilan sangat mengefisiensi waktu pelaksanaan pembelajaran. Dan poin nomor sepuluh kemampuan media sangat baik dalam membantu siswa memahami informasi yang disampaikan.

Begitu juga terdapat komentar dari guru kelas berupa saran dan kesan untuk aplikasi tersebut yaitu bacaan pada media berasa cukup banyak, sehingga anak-anak kurang merasa tertarik. Bisa lebih

dipersingkat dengan menampilkan rangkuman yang lebih singkat. Pada bacaan bisa disisipkan gambar atau animasi agar anak-anak lebih tertarik. Selebihnya aplikasi tersebut sangat baik dan sangat menarik.

Berikut ini adalah hasil angket respon guru SDN 1 Bendo terhadap multimedia interaktif berbasis android. Skor yang diberikan yaitu:

**Tabel 3**  
**Persentase Angket Respon Guru SDN 1 Bendo**

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemenarikan pada tampilan media	5
2.	Materi ditampilkan dengan menarik	5
3.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	5
4.	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	4
5.	Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran	5
6.	Siswa menjadi tertarik ketika mengikuti pembelajaran	5
7.	Memudahkan proses evaluasi pembelajaran	4
8.	Kesesuaian penyajian soal latihan terhadap media yang digunakan (memuat keterampilan 4C)	4
9.	Mengefisiensi waktu pelaksanaan pembelajaran	4
10.	Kemampuan media dalam membantu siswa memahami informasi	5

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh skor akhir yaitu 92% yang artinya multimedia yang dikembangkan tersebut “Sangat Praktis” dan dapat digunakan. Alasan guru kelas memberi skor 4 dan 5 yaitu pada poin nomor satu tampilan media sudah sangat menarik. Poin nomor dua materi yang ditampilkan juga sudah sangat baik. Poin nomor tiga petunjuk penggunaan sangat mudah dipahami dan tidak ada masalah. Poin nomor empat cukup memudahkan guru, hanya saja tetap ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Poin nomor lima sangat membantu guru dan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. poin nomor enam siswa sangat tertarik saat mengikuti pembelajaran. Pada poin nomor tujuh dirasa memudahkan akan tetapi terdapat beberapa siswa kurang responsif terhadap pertanyaan. Pada poin nomor delapan sudah sesuai, akan tetapi siswa lebih tertarik terhadap tampilan soal latihan daripada materi. Pada poin nomor sembilan dirasa sudah mengefisiensi waktu, tetapi beberapa siswa kurang memahami pembelajaran pada media. Dan poin nomor sepuluh media tersebut sangat membantu siswa dalam memahami informasi. Terdapat komentar dari guru berupa kesan terhadap aplikasi tersebut bahwa aplikasi yang diterapkan sangat menarik dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang diterapkan.

Berikut ini adalah hasil angket respon guru MI Assalafiyah Pule terhadap multimedia interaktif berbasis android. Skor yang diberikan yaitu:

**Tabel 4**  
**Persentase Angket Respon Guru MI Assalafiyah Pule**

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemenarikan pada tampilan media	5
2.	Materi ditampilkan dengan menarik	4
3.	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	5
4.	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	4
5.	Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran	5
6.	Siswa menjadi tertarik ketika mengikuti pembelajaran	5
7.	Memudahkan proses evaluasi pembelajaran	4
8.	Kesesuaian penyajian soal latihan terhadap media yang digunakan (memuat keterampilan 4C)	4
9.	Mengefisiensi waktu pelaksanaan pembelajaran	5
10.	Kemampuan media dalam membantu siswa memahami informasi	5

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh skor akhir yaitu 92% yang artinya multimedia yang dikembangkan tersebut “Sangat Praktis” dan dapat digunakan. Alasan guru kelas memberi skor 4 dan 5 yaitu pada poin nomor satu tampilan media sudah sangat baik dan menarik. Poin nomor dua dirasa sudah menarik, tetapi beberapa materi terlihat monoton. Poin nomor tiga petunjuk penggunaan media sangat mudah untuk dipahami. Pada poin nomor empat dirasa sudah sangat mudah, akan tetapi sedikit kesusahan saat mengkondisikan siswa jika sudah memegang hp. Poin nomor lima sangat membantu guru dan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Poin nomor enam siswa menjadi sangat tertarik ketika mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Poin nomor tujuh dirasa sudah memudahkan proses evaluasi, tetapi ada beberapa siswa ketika dievaluasi tidak bisa menjawab dengan baik. Poin nomor delapan sudah sesuai, tetapi terdapat beberapa soal latihan dirasa kurang membantu psikomotorik siswa. Poin nomor sembilan waktu pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sangat efisien. Dan poin nomor sepuluh media tersebut sangat membantu siswa dalam memahami informasi. Terdapat komentar dari guru berupa kesan bahwa aplikasi ini lebih menguntungkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran selain media yang sudah pernah ada.

Hasil analisis respon ke 55 siswa dari tiga SD terhadap kepraktisan multimedia interaktif berbasis android materi teks non fiksi yang dapat dilihat pada tabel berikut ini. Berikut ini adalah hasil angket respon siswa SD Laboratorium UN PGRI Kediri terhadap multimedia interaktif berbasis android. Alternatif pilihan yang diberikan yaitu:

**Tabel 5**  
**Persentase Angket Respon Siswa Laboratorium UN PGRI Kediri**

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam kegiatan pembelajaran?	√	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau video pada materi teks nonfiksi?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan ?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami ?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti ?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan ?		√
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan ?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan ?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh skor akhir yaitu 81% respon siswa kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri. Dilihat dari sisi respon siswa tersebut dapat diketahui bahwa siswa sangat senang terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media interaktif berbasis android ini. Alasan siswa menjawab YA karena multimedia interaktif ini sangat menarik, menyenangkan dan mudah untuk digunakan serta soal-soal latihan membuat siswa ingin terus belajar. Selain itu, siswa di SD Laboratorium sudah sering mendapatkan pembelajaran menggunakan media interaktif jadi siswa tidak terlalu sulit untuk mempelajarinya. Alasan siswa menjawab TIDAK karena soal-soal yang disajikan dimedia tersebut tidak terlalu membuat siswa bingung saat mengerjakannya.

Berikut ini adalah hasil angket respon siswa SDN 1 Bendo terhadap multimedia interaktif berbasis android. Alternatif pilihan yang diberikan yaitu:

**Tabel 6**  
**Persentase Angket Respon Siswa SDN 1 Bendo**

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam kegiatan pembelajaran?		√
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau video pada materi teks nonfiksi?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan?		√
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan?	√	
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh skor akhir yaitu 83% respon siswa kelas IV SDN 1 Bendo. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis android sangat membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Alasan siswa menjawab YA karena multimedia interaktif tersebut sangat menarik dan pembelajaran materi nonfiksi lebih mudah dipahami dan sangat menyenangkan. Alasan menjawab TIDAK karena jarang dan bahkan tidak pernah menggunakan media melalui aplikasi hp dan soal-soal yang disajikan dimedia tersebut tidak terlalu membuat siswa bingung saat mengerjakannya.

Berikut ini adalah hasil angket respon siswa MI Assalafiyah Pule terhadap multimedia interaktif berbasis android. Alternatif pilihan yang diberikan yaitu:

**Tabel 7**  
**Persentase Angket Respon Siswa MI Assalafiyah Pule**

No.	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi di Hp dalam kegiatan pembelajaran?	√	
2.	Apakah kamu suka belajar menggunakan aplikasi di Hp yang dilengkapi gambar atau video pada materi teks nonfiksi?	√	
3.	Apakah multimedia interaktif berbasis android menarik perhatianmu ?	√	
4.	Apakah belajar menggunakan multimedia interaktif lebih menyenangkan?	√	
5.	Apakah dengan multimedia interaktif, materi teks nonfiksi yang kamu pelajari lebih mudah dipahami?	√	
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk kamu mengerti?	√	
7.	Apakah soal-soal latihan terlalu sulit untuk dikerjakan?		√
8.	Apakah soal-soal latihan terlalu mudah untuk dikerjakan?	√	
9.	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat membuat belajar Bahasa Indonesia tidak membosankan?		√
10.	Apakah multimedia interaktif ini menjadikanmu ingin terus belajar?	√	



Alasan siswa menjawab YA karena multimedia interaktif berbasis android sangat menarik, menyenangkan, penggunaan media mudah dipahami serta soal-soal latihan membuat siswa ingin terus belajar, pembelajaran materi nonfiksi lebih mudah dipahami dan sangat menyenangkan. Alasan menjawab TIDAK karena soal-soal yang disajikan dimedia tersebut tidak terlalu membuat siswa bingung saat mengerjakannya dan ada beberapa siswa yang merasa sedikit bosan dengan media yang diterapkan. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh skor akhir yaitu 89% respon siswa kelas IV MI Assalafiyah Pule. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan tersebut “Sangat Praktis” dan dapat digunakan.

Berdasarkan pembahasan di atas, terdapat kesesuaian dengan hasil penelitian terdahulu yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, diketahui hasil respon guru menunjukkan bahwa media yang dikembangkan cocok untuk digunakan dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran, dan dari hasil respon siswa diketahui sangat mengapresiasi dan sangat senang terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan multimedia. Selain itu juga terdapat keterbatasan penelitian yaitu saat penggunaan multimedia, terkadang ada siswa yang tertinggal atau terlalu tergesa-gesa dalam menggunakannya. Serta saat pengisian kuesioner (angket) terkadang jawaban yang diberikan oleh responden tidak menunjukkan keadaan yang sesungguhnya, dimana beberapa siswa terlihat asal-asalan dalam mengisi kuesioner yang diberikan.

## KESIMPULAN

Multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti yaitu berbasis android materi teks nonfiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya. Kearifan lokal dapat dikatakan sebagai sebuah pengalaman panjang yang dicerminkan dalam perilaku dan tidak lepas dari pengaruh lingkungan sekitar. Kearifan lokal yang dipilih untuk memuat materi teks nonfiksi meliputi, Kediri, Nganjuk, Tulungagung, Blitar dan Trenggalek. Berdasarkan hasil pembahasan di atas, penggunaan angket respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari guru dan siswa tentang media yang dikembangkan. Hasil analisis respon guru kelas IV di tiga SD diperoleh dengan persentase 88% dari guru kelas SD Laboratorium UN PGRI Kediri, 92% dari guru kelas SDN 1 Bendo, dan 92% dari guru kelas MI Assalafiyah Pule, persentase tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil analisis angket respon siswa dengan total 55 siswa dari tiga SD diperoleh dengan persentase 81% dari siswa SD Laboratorium UN PGRI Kediri, 83% dari siswa SDN 1 Bendo, dan 89% dari siswa MI Assalafiyah Pule, persentase tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan multimedia interaktif berbasis android ini dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi teks nonfiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah berkontribusi pada penelitian ini, khususnya pada dosen pembimbing penelitian, bapak/ibu guru di SD, teman-teman mahasiswa, serta adik-adik SD yang turut berpartisipasi dalam mengisi kuisisioner penelitian serta penerapan multimedia interaktif sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arlianti, Rizkia Pangestika, R., & Ngazizah, N. (2021). Analisis Respon dan Keaktifan Peserta Didik Terhadap

- 7465 Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya – Dyah Ajeng Candrawaty, Rian Damariswara, Kukuh Andri Aka  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3459>
- Pembelajaran Daring Menggunakan Zoom. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2).
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>
- Ginting, S. J. B. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMP Negeri 1 Berastagi. ... *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* ....
- Khairiyah, U. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2). <https://doi.org/10.53627/jam.v5i2.3476>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A). <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2). <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan Edisi Jurnal* 17, 5(1), 16–31.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Rozal, E., Ananda, R., Zb, A., Fauziddin, M., & Sulman, F. (2021). The Effect of Project-Based Learning through YouTube Presentations on English Learning Outcomes in Physics. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1924–1933.
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2021). Development of Interactive Folklore Based on Android Oriented to Local Wisdom to Improve Reading Comprehension of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 8(2). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v8i2.7035>
- Saputra, H. N. (2019). Analysis of Teachers and Students Responses to The Implementation of The Deductive Hypotheses Cycle Model. *Jurnal Pedagogik*, 06(02).
- Sari, W. A., & Nurgiyantoro, B. (2020). Validasi Bahan Ajar Menulis Teks Nonfiksi Berbasis Pendekatan Genre. *Bahastra*, 40(1). <https://doi.org/10.26555/bahastra.v40i1.15754>
- Sekaran, Holliday, C. O. J., Schmidheiny, S., Watts, P., Schmidheiny, S., Watts, P., ... Branch, B. (2018). Analisis Respon Siswa dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Matematika Siti. *Pakistan Research Journal of Management Sciences*, 7(5).
- Utami, R. (2019). Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>