

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD

Rindy Berinda Rusfriyanti¹, Wawan Shokib Rondli²

Universitas Muria Kudus dan SD Negeri 1 Bandungharjo, Donorojo, Jepara¹, Universitas Muria Kudus²
e-mail: rindyberinda@gmail.com¹, wawan.shokib@umk.ac.id²

Received : 03 Mei 2023

Reviewed : 10 Mei 2023

Accepted : 18 Mei 2023

Published : 31 Mei 2023

ABSTRACT

Learning in elementary schools should be an interesting learning and can improve student learning outcomes. But in fact what happens is student learning outcomes are still low. This also happened to third grade students at an elementary school in Jepara Regency. This study aims to improve student learning outcomes in third grade elementary schools through learning with interactive multimedia based on local wisdom. This research is a classroom action research using the Elliot model which consists of three cycles, each cycle consisting of three actions. Data collection techniques used were tests, observations, field notes, interviews and documentation. The results showed that student learning outcomes had increased, the average value in cycle I is 50.11, cycle II is 70.18, and cycle III is 80.76. Thus learning with interactive multimedia based on local wisdom can improve the learning outcomes of elementary school students.

Keywords: Learning Outcomes, Local Wisdom, Multimedia.

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah dasar seharusnya menjadi pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tetapi pada kenyataannya yang terjadi adalah hasil belajar siswa masih rendah. Hal tersebut juga terjadi pada siswa kelas III di salah satu SD di Kabupaten Jepara. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III sekolah dasar melalui pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Elliot yang terdiri dari tiga siklus yang setiap siklusnya terdiri dari tiga tindakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, nilai rata-rata pada siklus I adalah 50,11, siklus II adalah 70,18, dan siklus III adalah 80,76. Dengan demikian pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Keywords: Hasil Belajar, Kearifan Lokal, Multimedia.

PENDAHULUAN

Dengan adanya era revolusi industri 4.0 dan era society 5.0 menuntut pembelajaran di sekolah harus menyesuaikan tuntutan perkembangan zaman. Guru sebagai fasilitator dalam bidang pendidikan tentunya harus mampu memberikan inovasi di sekolah. Sejalan dengan hal tersebut, salah satu bentuk inovasi pada pembelajaran adalah dengan pembelajaran berbasis digital (Wijayanti et al., 2019). Perkembangan teknologi yang pesat dilandasi oleh perkembangan pembelajaran di berbagai sekolah. Oleh sebab itu pembelajaran di sekolah hendaknya sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi.

Teknologi digital dalam pembelajaran juga berfungsi sebagai lingkungan belajar untuk mengasah kemampuan tertentu dan untuk membantu mengembangkan kemampuan pemahaman konseptual siswa tentang konsep tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, teknologi digital dalam pembelajaran berfungsi sebagai alternatif alat pengganti media pembelajaran untuk melakukan kegiatan pembelajaran bermatematika (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Sehingga sebagai seorang pendidik yang berinovasi, guru harus mampu mengintegrasikan kemampuannya dalam teknologi supaya

mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Dalam pembelajaran di sekolah, pemahaman konsep sangatlah penting terutama di jenjang sekolah dasar. Namun fenomena yang terjadi adalah seringkali ditemukan siswa dengan 2 tipe pebelajar, yaitu tipe *rote learning* dan tipe *meaningful learning*. Siswa dengan tipe *rote learning* adalah siswa yang lebih menekankan pada hafalan terstruktur, sedangkan tipe *meaningful learning* adalah siswa dengan pemahaman konsep yang dipelajari (Mulyono & Hapizah, 2018). Sedangkan pada umumnya yang sering ditemukan di sekolah dasar adalah siswa dengan tipe pebelajar *rote learning* yang lebih sering menghafal dalam pembelajaran.

Proses belajar siswa tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor termasuk proses kegiatan mengajar yang dilaksanakan oleh guru. Sesuai dengan pendapat Suprianto (2019) bahwa keterbatasan jam pelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang dilaksanakan guru memengaruhi hasil belajar siswa dan pemahaman konsep. Dengan demikian jika hasil belajar dan pemahaman konsep siswa kurang dalam pembelajaran di jenjang dasar, maka pada jenjang berikutnya pun akan mengalami hambatan dan kesulitan.

Di samping itu, fenomena yang terjadi di sekolah dalam menghadapi pembelajaran biasanya menjadi momok tersendiri bagi siswa yang mudah bosan. Sejalan dengan Afsari (2021) bahwa prestasi belajar saat ini ternyata belum cukup memuaskan. Siswa cenderung bosan dan sibuk menghafal materi yang diberikan. Hal tersebut mengakibatkan kurang berpikir kritis siswa dan kurang siap dalam menghadapi masalah. Padahal sejatinya siswa dalam pembelajaran harus dilatih untuk siap menerima tantangan dan paham akan konsep yang diajarkan. Dengan demikian siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dan ikut berperan dalam penopang perkembangan zaman dan teknologi. Oleh sebab itu diperlukan pengintegrasian dan pengembangan proses pembelajaran dengan teknologi sebagai inovasi bagi pembelajaran guru di kelas.

Dengan menghadirkan teknologi sebagai media pembelajaran di dalam kelas, diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami konsep yang ingin disampaikan guru. Teknologi dalam pembelajaran mendukung kemampuan siswa untuk memahami konsep dan menguasai teknologi agar dapat berdaya saing global (Cahdriyana, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, maka diperlukan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi didalamnya.

Pembelajaran di sekolah dasar juga harus menerapkan pembelajaran secara kontekstual. Sesuai

dengan pendapat Afsari (2021) bahwa siswa perlu diberikan kesempatan untuk menemukan konsep berdasarkan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya yang ia kenali. Dengan demikian perlunya wadah pembelajaran yang menciptakan siswa untuk mengeksplorasi lingkungannya untuk menemukan konsep sesuai pemahamannya.

Pembelajaran seharusnya menjadi sesuatu yang menarik dan mengembangkan pemahaman konsep. Senada dengan Nurhikmayati (2019) bahwa pembelajaran tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa dalam pemahaman terhadap situasi dan solusi pemecahan masalah sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian dalam pembelajaran siswa juga harus belajar secara terpadu, dalam artian tidak hanya diberi pemahaman simbol dan angka dalam proses hitung-menghitung. Tetapi juga terpadu dalam konsep pemahamannya.

Pemahaman konsep dalam pembelajaran dipengaruhi oleh pemahaman pada proses pembelajaran yang dilaksanakan guru. Berdasarkan hasil riset menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar membutuhkan pembelajaran kontekstual untuk pengembangan masa operasional konkretnya. Pengembangan teknologi dalam pembelajaran menunjukkan adanya pengaruh positif dalam aktivitas pembelajaran di sekolah dasar (Mirza et al., 2018). Sejalan dengan hasil riset tersebut maka menunjukkan bahwa pengembangan teknologi dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap aktivitas siswa dan pengembangan masa operasional konkret yang sedang dialami oleh siswa sekolah dasar.

Disamping itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran, pembelajaran yang selama ini dinilai membosankan dan menjadi pembelajaran yang tidak menarik bagi siswa dapat terminimalisir. Sejalan dengan pendapat Suprianto (2019) bahwa pendidik memerlukan penggunaan media yang lebih menarik dan tidak hanya sebagai media informatif bagi siswa tanpa memperhatikan daya tarik siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media yang tepat dan interaktif dapat membantu siswa untuk lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya penggunaan media pada pembelajaran, tentu juga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan, Mabruri (2019) menyatakan bahwa pembelajaran dengan media dapat dikategorikan efektif karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari pretest dan posttest siswa yang dilakukan dalam proses pembelajaran dan hasil akhir diperoleh hasil yang signifikan. Dengan demikian

membuktikan bahwa pembelajaran dengan penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran tentunya sangat variatif. Salah satu media yang dapat digunakan ialah melalui media digital. Dalam penelitian yang dilakukan Zaenal (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan media yang dikembangkan juga terbukti efektif dan praktis dalam membantu meningkatkan kemampuan siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, maka dibutuhkan pembelajaran dengan multimedia dapat diterapkan sesuai kebutuhan karena keefektifan dan kepraktisannya. Dengan demikian, pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan media yang lebih kreatif dan inovatif supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas III di salah satu SD di Kabupaten Jepara, diketahui bahwa pembelajaran masih menerapkan pembelajaran konvensional dengan minimnya media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pun belum melibatkan lingkungan di sekitar siswa. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran kurang kondusif dan memengaruhi hasil belajar siswa yang masih rendah. Dari permasalahan tersebut maka diperlukan penelitian yang menciptakan pembelajaran yang menarik supaya siswa lebih kondusif dan hasil belajarnya dapat meningkat. Oleh sebab itu dilakukan penelitian yang menerapkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti ialah sebagai berikut.

1. Bagaimana implementasi multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada siswa kelas III di salah satu SD Kabupaten Jepara?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan implementasi multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada siswa kelas III di salah satu SD Kabupaten Jepara?

Tujuan diadakannya penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan implementasi multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada siswa kelas III di salah satu SD Kabupaten Jepara.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di salah satu SD Kabupaten Jepara dengan implementasi multimedia interaktif berbasis kearifan lokal.

TINJAUAN PUSTAKA

Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik, seorang guru dituntut harus menggunakan media

pembelajaran. Hal tersebut bertujuan supaya pembelajaran menjadi menarik dan minat belajar siswa dapat meningkat.

Jika siswa sudah merasa senang dengan pembelajaran maka hasil belajar siswa pun dapat meningkat. Sejalan dengan pendapat Nabila et al. (2021) bahwa media dapat digunakan sebagai pembelajaran alternatif dan efektif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran karena memiliki aspek yang mudah disajikan dalam pembelajaran dan mudah menarik perhatian siswa. Dengan demikian, media dapat dibuat dengan variatif sesuai kebutuhan yang akan diterapkan oleh guru kepada siswa supaya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah tentunya sangat beragam. Guru juga dapat menggabungkan beberapa media dalam pembelajaran di kelas supaya pembelajaran menjadi lebih interaktif. Menurut Anggraeni et al. (2021) multimedia interaktif adalah media yang dimanfaatkan untuk memperjelas proses pembelajaran dengan menggabungkan berbagai komponen seperti teks, grafik, audio, video/animasi baik menggunakan laptop/komputer ataupun ilustrasi melalui suara, animasi, dan peragaan menarik yang memungkinkan siswa untuk berkembang sesuai kemampuannya. Dengan demikian dapat diketahui bahwa media yang digunakan guru tidak hanya buku teks saja melainkan dapat berupa gabungan dari beberapa komponen untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa.

Media sebagai alat bantu mengajar tentunya dapat dikembangkan sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh guru dan siswa di sekolah. Sejalan dengan Ferdianto & Setiyani (2018) bahwa media dapat dikembangkan untuk turut serta dalam menjaga kearifan lokal dalam beberapa daerah. Hal tersebut dapat digunakan sebagai upaya mengenalkan budaya yang bisa dilakukan melalui cerita bernuansa kearifan lokal, gambar visual yang memuat unsur budaya, serta beberapa permainan daerah yang dapat dijadikan media pembelajaran di kelas. Dengan demikian, melalui pembelajaran yang memuat multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih kondusif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mampu menjadi jembatan bagi siswa supaya lebih mengenal dan melestarikan nilai-nilai budaya di daerahnya.

Kearifan Lokal

Kearifan lokal setiap daerah pastilah beraneka ragam dan sesuai dengan daerahnya sendiri. Kearifan lokal yang ada di sekitar masyarakat tentunya dapat tumbuh dan berkembang jika masyarakat dapat melestarikannya.

Begitu juga dengan pembelajaran di sekolah dapat menginternalisasi kearifan lokal yang ada di lingkungan masyarakat supaya siswa dapat turut serta mencintai budaya daerahnya. Sejalan dengan pendapat Wafiqni & Nurani (2018) yang menyatakan bahwa kearifan lokal adalah nilai-nilai kebaikan dari budaya lokal yang sudah diakui oleh mayoritas masyarakat suatu daerah sehingga menjadi ciri khas daerah dan identitas bangsa. Dengan demikian, kearifan lokal itu sendiri dapat menjadi sumber belajar dan media bagi siswa untuk menginternalisasi kebaikan dari budaya di daerahnya ke dalam perilaku sehari-hari melalui pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran dengan kearifan lokal dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengenalkan budaya dan nilai-nilai kebajikannya dengan menyisipkan ke dalam sumber belajar ataupun media pembelajaran di kelas. Sejalan dengan pendapat Faiz & Soleh (2021) bahwa pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kemampuan komunikatif, kreatif, kolaboratif dan kritis dapat melahirkan generasi yang inovatif jika pembelajaran diintegrasikan dengan memperhatikan kearifan lokal masyarakat setempat. Hal tersebut juga bertemali dengan pendapat dari Rakhmawati & Alifia (2018) bahwa nilai-nilai kearifan lokal dapat dikembangkan melalui pembelajaran di sekolah yakni melalui media dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, dalam pembelajaran di sekolah dapat difasilitasi dengan media pembelajaran yang bermuatan kearifan lokal.

Media dan sumber belajar yang berisi kearifan lokal tersebut dapat dikemas seperti melalui musik tradisional ataupun gamelan yang diperdengarkan pada siswa di sela-sela pembelajaran. Dengan teks cerita bernuansa unsur budaya seperti cerita narasi dan video tentang kearifan lokal di Jepara, cerita dan diorama tentang Timun Mas dan Roro Jonggrang. Melalui media teks cerita, diorama dan video tersebut, siswa pun mengalami pembelajaran kontekstual yang meskipun siswa tidak bisa datang langsung ke lokasi tetapi siswa mengetahui dan merasa mengalami kejadian dan dapat mengilustrasikannya.

Disamping itu, kearifan lokal lainnya dapat diperkenalkan yaitu melalui permainan tradisional sebagai *ice breaking* seperti permainan "*cublak-cublak suweng*" yang mengajak siswa bergerak secara berkelompok bersama-sama. Selain itu, siswa juga dapat diperkenalkan dengan nilai budaya daerah "*pangerten*" dan "*andhap ashor*" atau saling menghargai dan berbudi luhur ketika berdiskusi dan bekerja kelompok. Dengan demikian siswa dapat mengenali dan semakin merasa tertarik pada pembelajaran sekaligus pada budaya di daerahnya sendiri. Dengan pembelajaran yang menghadirkan multimedia

interaktif, siswa tidak cepat merasa bosan dan tidak merasa asing terhadap kearifan lokal yang ada di daerahnya.

Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Pembelajaran di sekolah hendaknya menjadi sebuah proses yang menyenangkan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Sejalan dengan Rahmadayanti & Hartoyo (2022) bahwa pembelajaran masa kini dengan konsep "Merdeka Belajar" yang mana siswa, guru, dan sekolah diberikan kebebasan berinovasi. Kurikulum merdeka yang sejatinya diterapkan di sekolah hendaknya dapat membuat guru dan sekolah berinovasi untuk memfasilitasi kemampuan siswa sehingga tercapai profil pelajar Pancasila. Inovasi inilah yang dapat mencakup inovasi pada suasana kelas, media, dan sumber belajar yang dihadirkan guru bagi siswa.

Bertemali dengan inovasi pembelajaran yang dihadirkan oleh guru, proses penilaian dalam pembelajaran abad 21 dengan penerapan kurikulum merdeka juga mengusung konsep belajar yang sesuai dengan pilihan, minat, dan kepemilikan siswa. Merdeka belajar juga disesuaikan dengan keunikan dan kompetensi yang dimiliki siswa. Sejalan dengan pendapat Nasution (2021) bahwa dalam *assessment* pada pembelajaran kurikulum merdeka harus memberikan nuansa pembelajaran yang lebih nyaman, yang tidak memberikan tekanan dan meresahkan orang tua karena sistem *ranking*. Hasil belajar pada pembelajaran yang merdeka tentunya lebih membentuk karakter ke arah pelajar Pancasila dengan harapan dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki siswa yang tidak hanya sekedar tahu tetapi juga dapat paham dan menginternalisasi ke dalam perilaku sehari-harinya.

Dengan demikian penilaian dalam pembelajaran hendaknya tidak memberikan tekanan pada siswa, siswa harus diberikan suasana yang menyenangkan supaya dapat mengembangkan kompetensi sesuai dengan keunikannya. Sesuai pendapat Rahayu et al. (2022) bahwa penilaian dalam kurikulum merdeka adalah penilaian komprehensif yang mendorong siswa memiliki kompetensi sesuai minat dan bakatnya. Jadi dalam proses mendapatkan hasil belajar siswa, siswa hendaknya diberikan suasana belajar yang menyenangkan sesuai minatnya dan penilaian yang sesuai kompetensinya sehingga tidak membebani siswa.

Penilaian yang dilakukan oleh guru tentunya bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai siswa. Hasil belajar siswa meliputi hasil kemampuan dan perilaku yang dimiliki oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut pendapat Novita et al. (2019) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang

didapatkan siswa setelah belajar yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian hasil belajar yang merupakan hasil dari penilaian proses pembelajaran yang dialami siswa adalah suatu proses belajar yang dapat dinyatakan oleh simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan pencapaian kompetensi siswa.

Hasil belajar sebagai perolehan nilai atau angka dari penilaian suatu pembelajaran dapat diartikan sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu konsep setelah mengalami proses pembelajaran. Menurut Pamungkas & Koeswanti (2022) proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik menunjukkan hasil belajar siswa yang positif. Karena dengan media pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan baik, pembelajaran menjadi kondusif dan meningkatkan motivasi serta minat siswa untuk belajar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Hal ini dikarenakan penelitian yang dilakukan masalahnya terdapat di dalam kelas, sehingga diperlukan tindakan untuk memecahkan masalah tersebut oleh guru. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan desain penelitian model Elliot. Hal ini dikarenakan peneliti bermaksud melakukan penelitian yang hasilnya keberlanjutan. Model PTK Elliot terdiri dari beberapa siklus dengan satu siklusnya terdiri dari beberapa tindakan. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus dan satu siklusnya terdapat tiga tindakan.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SD di kabupaten Jepara. Partisipan penelitiannya adalah siswa kelas III tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 orang, 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Peneliti mengadakan penelitian di sekolah tersebut karena terdapat permasalahan mengenai hasil belajar siswa.

Instrumen yang digunakan yaitu pedoman penilaian tes kemampuan membaca pemahaman, lembar observasi bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran, catatan lapangan, dokumentasi, dan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Pedoman Penilaian/Tes, tes proses dan tes produk, observasi, catatan lapangan, dokumentasi, wawancara. Data kuantitatif dalam bentuk nilai membaca pemahaman dan aktivitasnya dianalisis dengan menggunakan deskriptif statistik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik kualitatif, teknik kuantitatif, dan teknik triangulasi. Teknik Kualitatif dilakukan dengan cara mendeskripsikan variabel-variabel yang diteliti. Teknik Kuantitatif dilakukan dengan cara

mengukur sejauh mana keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran membaca. Hasil belajar siswa ini merupakan alat ukur keberhasilan siswa yang dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa ini diolah dengan menggunakan statistik. Cara untuk mengetahui nilai rata-rata siswa yaitu dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = nilai rata-rata/mean

$\sum x$ = jumlah skor keseluruhan

N = jumlah siswa.”

Teknik Triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan data kuantitatif dan data kualitatif kemudian ditarik kesimpulannya. Kemudian dicari keterhubungannya untuk mendapatkan penguatan terhadap hasil dari penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan sebanyak 3 siklus yang terdiri dari 9 tindakan. Pada siklus pertama, langkah pembelajaran tindakan 1 peneliti melakukan pembelajaran dengan cerita narasi berupa teks cerita kearifan lokal yang ada di Jepara. Pada tahap ini guru memberikan stimulus melalui media maket pantai Kartini yang merupakan ikon Kabupaten Jepara. Kemudian siswa mengerjakan lembar kerja proses (LKP).

Pada tindakan 2 dimulai dengan tahap membaca teks. Sebelumnya siswa juga diajak untuk bermain *puzzle*. Siswa kemudian diminta membuat peta cerita selama membaca teks. Lalu siswa melakukan tahap membedah cerita dalam kelompok. Siswa juga saling mengoreksi peta cerita temannya dalam kelompok. Sambal belajar siswa juga diperdengarkan dengan instrumen musik Jawa Tengah. Pada tindakan 3 dimulai dengan kegiatan menempelkan peta cerita untuk mengingatkan siswa kembali mengenai peta cerita yang telah dibuatnya. Kemudian siswa secara berkelompok diminta untuk saling berdiskusi dan merespons cerita. Setelah itu masing-masing siswa menceritakan kembali isi cerita secara tertulis.

Terdapat temuan pada siklus 1 ini yaitu siswa belum terbiasa dalam kegiatan berkelompok, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Beberapa siswa ada yang menyontek dan mengerjakan LKP temannya. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I masih rendah yaitu 50,11. Nilai-nilai tersebut masih rendah dan belum mencapai KKM. Maka diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran untuk siklus selanjutnya.

Pada siklus kedua siswa diberikan pembelajaran dengan permainan *cublak-cublak suweng* terlebih dahulu kemudian diberikan LKP dengan teks cerita berupa cerita tentang Timun Mas. Pada tindakan 1 masih ada beberapa siswa yang bermain-main dan mencari perhatian. Kemudian pada tindakan 2 siswa diberikan LKP peta cerita tentang Timun Mas dan diminta untuk melengkapinya. Siswa juga diperdengarkan music instrument Jawa Tengah. Ketika berkelompok guru meminta siswa untuk saling menghargai dan melakukan *ice breaking* dengan permainan tradisional. Namun beberapa siswa juga merasa lelah ketika diminta untuk menyimpulkan. Pada dasarnya proses pembelajaran pada siklus II ini sudah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Pada tindakan ketiga siswa belajar dengan menyambung lagu berbahasa Jawa Tengah dan pembelajaran melalui video. Pembelajaran sudah lebih kondusif, meskipun ada beberapa siswa yang belum tertib. Berdasarkan proses pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya, nilai hasil belajar siswa pun meningkat dari siklus I. Nilai hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 70,18. Namun nilai tersebut belum mencapai nilai KKM yang diharapkan, sehingga diperlukan perbaikan meliputi pemodelan menulis, pemberian motivasi, dan bimbingan terus-menerus.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus III ini siswa belajar mengenai Cerita Roro Jonggrang dengan media maket dan video animasi. Pembelajaran kali ini sudah sangat kondusif dan tertib. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah mengalami peningkatan. Tetapi ketika pembelajaran menghitung dengan media dakon, masih ada beberapa siswa yang mengalami kesalahan dalam berhitung dan beberapa siswa juga ada yang berkata merasa bosan dan lelah. Berdasarkan proses pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya, nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan telah mencapai KKM yaitu 75. Nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa siklus III adalah 80,76. Capaian hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus III digambarkan dalam diagram di bawah ini.

Tabel 1. Peningkatan Nilai Hasil Belajar

Siklus I	Siklus II	Siklus III
50.11	70.18	80.76

Berdasarkan tabel di atas, nilai hasil belajar siswa selama tiga siklus mengalami peningkatan sebesar 39,53. Rata-rata perolehan pada siklus I yaitu 50,11. Pada siklus II meningkat 20,07 dari siklus I yaitu menjadi 70,18. Pada siklus III meningkat 10,58 dari siklus sebelumnya, sehingga menjadi 80,76 dan telah mencapai KKM yang diharapkan. Peningkatan nilai hasil belajar ini dikarenakan terjadinya peningkatan pada tiap indikatornya.

Tabel 2. Rekapitulasi Skor Rata-rata Ketercapaian Aspek pada Hasil Belajar Siswa

Indikator/Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Mengidentifikasi cerita	2.46	3.2	3.85
Menjelaskan makna keberagaman	2.30	3.08	4.13
Melakukan operasi hitung	2.29	2.59	3.43

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata perolehan skor siswa pada indikator mengidentifikasi isi cerita di siklus I ialah 2,46. Pada siklus II meningkat 0,74, sehingga menjadi 3,2. Pada siklus III skor rata-ratanya ialah 4,05 yang meningkat 0,65. Dengan demikian peningkatan pada indikator mengidentifikasi isi cerita ialah 1,39. Pada indikator menjelaskan makna keberagaman di siklus I siswa memperoleh skor rata-rata 2,30. Pada siklus II meningkat 0,78, sehingga menjadi 3,08. Sedangkan pada siklus III meningkat 1,05, menjadi 4,13. Dengan demikian peningkatan pada indikator menjelaskan makna keberagaman ini ialah sebesar 1,83. Pada indikator melakukan operasi hitung siswa di siklus I, skor rata-rata yang diperoleh adalah 2,29. Pada siklus II meningkat 0,3, sehingga menjadi 2,59. Pada siklus III siswa memperoleh skor rata-rata 3,43 yang meningkat 0,84. Maka peningkatan pada indikator melakukan operasi hitung ialah sebesar 1,14.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa pencapaian skor rata-rata pada hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal mengalami peningkatan. Indikator yang paling meningkat ialah pada kemampuan menjelaskan makna keberagaman. hal ini karena dilakukan upaya-upaya perbaikan dengan memodifikasi produk berupa kalimat pemandu supaya siswa yang masih kesulitan dapat menyelesaikan tugasnya.

Hal tersebut mendukung hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Anggraeni et al. (2021) dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam jurnal Basicedu yang menjelaskan bahwa melalui multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa Disamping itu hasil belajar dari multimedia interaktif mampu memotivasi siswa sehingga prestasi belajar dapat meningkat. Sejalan pula dengan hasil penelitian terdahulu dari Nabila et al. (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam jurnal Basicedu memaparkan bahwa media berbasis kearifan lokal praktif dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran.

Hal tersebut juga mendukung hasil penelitian Pamungkas & Koeswanti (2022) yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil

Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru yang menjelaskan bahwa dengan digunakannya media pembelajaran video dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa. Hal tersebut yang memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan daya ingat siswa.

Selain itu, sejalan pula dengan hasil penelitian Rakhmawati & Alifia (2018) dengan judul Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika sebagai Penguat Karakter Siswa. dalam Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa dalam pembelajaran hendaknya menggunakan media yang nyata dan kontekstual. Selain dapat meningkatkan prestasi siswa, melalui pembelajaran dengan kearifan lokal juga dapat menjadi alternatif solusi yang dapat ditawarkan sebagai pendidikan yang membentuk karakter siswa sesuai karakter yang telah diwariskan oleh budaya lokal yang telah ada. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan ini juga menekankan pada nilai budaya saling menghargai dan berbudi luhur bagi siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan Ferdianto & Setiyani (2018) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika pada Jurnal JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika) menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat dijadikan upaya untuk melestarikan budaya di Indonesia. Dengan demikian selain dapat meningkatkan hasil belajar, dengan multimedia berbasis kearifan lokal juga dapat menumbuhkan karakter siswa sekaligus melestarikan budaya yang ada di sekitar dalam pembelajaran di kelas.

Dengan demikian hasil penelitian ini mendukung penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan membuktikan bahwa implementasi pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu bahwasanya penelitian ini menggunakan multimedia yang berasal dari teks cerita, video animasi, maket, *puzzle*, permainan tradisional dan media musik instrumental tradisional yang dilakukan pada siswa kelas III di salah satu SD di Kabupaten Jepara sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Di samping itu dengan pembelajaran yang interaktif berbasis kearifan lokal membuat siswa merasakan merdeka

belajar, tidak cepat bosan dan tidak merasa asing terhadap kearifan lokal yang ada di daerahnya. Siswa juga dapat meningkatkan hasil belajarnya sekaligus dapat menginternalisasi nilai-nilai budaya positif yang ada di daerahnya. Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dapat mengantarkan siswa menjadi karakter yang berprofil pelajar Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, nilai rata-rata pada siklus I adalah 50,11, siklus II adalah 70,18, dan siklus III adalah 80,76. Dengan demikian pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Multimedia interaktif tentunya sangat beragam, penulis memberikan saran kepada guru untuk menggunakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu multimedia interaktif berbasis kearifan lokal juga dapat meningkatkan interaksi, motivasi, dan minat belajar siswa. Bagi guru hendaknya selalu mempersiapkan media dan sumber belajar yang variatif dan inovatif. Multimedia interaktif juga tidak hanya berasal dari teks, gambar, atau suara saja, tetapi juga bisa berasal dari beberapa komponen seperti musik/lagu, video/animasi, diorama, buku *zigzag*, buku *pop up*, buku besar/*big book* dan bahkan media digital lainnya yang dapat melibatkan siswa secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.117>
- 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), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Cahdriyana, R. A. (2020). Berpikir Komputasi Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, XI(1), 33–35. [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2020.11\(1\).50-56](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2020.11(1).50-56)
- Faiz, A., & Soleh, B. (2021). Implementasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 68–77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.14250>

- Ferdianto, F., & Setiyani, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.781>
- Mabruri, H., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Science Mobile Learning Media to Improve Primary Students Learning Achievements Article Info. *Journal of Primary Education*, 8(1), 108–116. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/25391>
- Mirza, A. S., Ahmadi, F., Rachmawati, L. A., & Masruroh, N. L. (2018). *Digital Technology on Millennial Generation: Potere Mobile Devices on Primary Students for Supporting Learning*. 247(Iset), 42–45. <https://doi.org/10.2991/iset-18.2018.9>
- Mulyono, B., & Hapizah, H. (2018). Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 103–122. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol3no2.2018pp103-122>
- 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. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>
- Nasution, S. W. (2021). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yulistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 66. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103/10859>
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/dm>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan*, 16(1), 42–54. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tatsqif/article/view/203>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rakhmawati, I. A., & Alifia, N. N. (2018). Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika sebagai Penguat Karakter Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 5(2), 186–196. <https://jurnal.uns.ac.id/jpm/article/view/26054>
- Suprianto, A., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Students ' Autonomous and Learning Outcomes. *Journa of Primary Education*, 8(1), 84–91. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/19641>
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 255–270. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.170>
- Wijayanti, D. M., Ahmadi, F., & Sarwi, S. (2019). Keefektifan Mobile Learning Media Bermuatan Ethnoscience terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Program Studi PGMI*, 6(2), 129–136. <https://doi.org/10.36835/modeling.v6i2.463>
- Zaenal, R. M., Suryaman, O., & Sutisna, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning “NUMET” untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2725–2739. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6035>