



PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DAN KEARIFAN LOKAL TERHADAP MATERI TEKS NONFIKSI

Yuliana Novitasari¹, Kukuh Andri Aka², Rian Damariswara³

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia

¹ novitasariyuliana16@gmail.com, ² kukuh.andri@unpkediri.ac.id, ³ riandamar08@unpkediri.ac.id

THE EFFECT OF USING ANDROID AND LOCAL WISDOM-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA ON NON-FICTION TEXT MATERIALS

ARTICLE HISTORY

Submitted:
12 April 2022
12th April 2022

Accepted:
02 Juni 2022
02th June 2022

Published:
25 Juni 2022
25th June 2022

ABSTRACT

Abstract: The background of the research in this article is derived from the author's desire to design an Android and local wisdom-based learning media that is easily accessible anytime and anywhere so that it is expected for students to attract their interest in learning about non-fiction text material. The purpose of the research was to determine the effect of using Android and local wisdom-based interactive multimedia on non-fiction text material. This research was conducted at SDN 1 Bendo Tulungagung and SDN Laboratory of Universitas Nusantara PGRI Kediri. The type of research was quantitative with experimental research methods. The conclusion could be seen from the statistical calculations of SDN 1 Bendo Tulungagung. It was obtained that the Pearson correlation value $> r_{table}$ value was $0.580 > 0.433$. Accordingly, the data from SDN 1 Bendo was valid. Meanwhile, from SDN Laboratory of Universitas Nusantara PGRI Kediri, it was obtained that the Pearson correlation value $< r_{table}$ value was the Pearson correlation value $< r_{table}$ value, it could be written as $0.489 < 0.576$. Thus, it could be concluded that there was an effect of using Android and local wisdom-based interactive multimedia on non-fiction text material.

Keywords: Interactive Multimedia, Android and Local Wisdom, Non-Fiction Text Material

Abstrak: Latar belakang penelitian dalam artikel ini didasari dari keinginan penulis untuk membuat media pembelajaran berbasis android yang mudah diakses kapan pun dan dimana pun sehingga diharapkan dapat menarik minat belajar siswa mengenai materi teks nonfiksi. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks nonfiksi. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Kesimpulannya dapat dilihat dari perhitungan statistik SDN 1 Bendo Tulungagung. Didapatkan data bahwa nilai pearson correlation $>$ nilai r_{tabel} yaitu $0,580 > 0,433$. Maka data dari SDN 1 Bendo dikatakan valid. Sedangkan dari SDN Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri didapatkan data bahwa nilai pearson correlation $<$ nilai r_{tabel} yaitu nilai pearson correlation $<$ nilai r_{tabel} maka dapat ditulis $0,489 < 0,576$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks non fiksi.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Android dan Kearifan Lokal, Teks Materi Nonfiksi

CITATION

Novitasari, Y., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Dan Kearifan Lokal Terhadap Materi Teks Nonfiksi. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (3), 816-828. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8915>.

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat setiap orang memiliki rasa untuk mengembangkan diri dalam hal apapun, begitu juga dengan para calon guru dan guru di semua jenjang sekolah tanpa terkecuali sekolah dasar. Para guru ingin memberikan sesuatu yang menarik bagi siswa dan ingin membuat siswa tidak jenuh jika pembelajaran berlangsung lama. Dengan berkembangnya IPTEK, kini semua dapat diakses secara online. Faktor yang mempengaruhi kemajuan dari pendidikan di Indonesia adalah kualitas dari sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi di era revolusi industry 4.0. Kualitas dari pendidikan di Indonesia dituntut untuk mengingkat dan dapat mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat ini.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan dari media pembelajaran memberikan manfaat yang

banyak serta berguna dalam proses belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting demi mendukungnya proses belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati dan Nita (2018), media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak serta teoritis. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan kemampuan siswa. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa serta membuat siswa semakin tertarik terhadap pembelajaran dari guru. Karakteristik lain yang ada pada media pembelajaran yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi diminta untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran sehingga siswa merasa tertarik dan ingin tahu mengenai materi pembelajaran tersebut.

Berikut ini adalah beberapa tampilan dari media pembelajaran interaktif berbasis android materi teks nonfiksi.



Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi Teks Nonfiksi



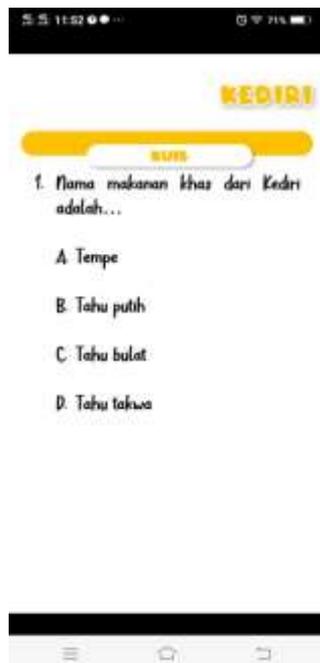
Gambar 2. Menu Ayo Belajar



Gambar 3. Tampilan Menu Ayo Belajar Materi Kediri



Gambar 4. Teks Deskripsi Tahu Takwa Khas Kediri



Gambar 5. Tampilan Kuis Pilihan Ganda Materi Tahu



Permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini adalah pengaruh dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi bahasa Indonesia yaitu teks nonfiksi terhadap kemampuan menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah dasar yaitu SDN 01 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri, penelitian ini mengambil sampel kelas IV dari dua sekolah dasar tersebut. Berdasarkan hasil penelitian Zulhelmi (2017), pengaruh media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks nonfiksi.

Media pembelajaran di sekolah dasar sangatlah penting untuk menunjang dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemahaman media pembelajaran menurut Sahyono (2013) yang ditinjau oleh (Silmi & Rachmadyanti, 2018) bahwa media dapat menjadikan salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan peserta didik. Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing sesuai dengan fungsinya maupun kebutuhan. Karakteristik tersebut dapat dibagikan menjadi beberapa jenis. Menurut tinjauan dari (Arditya Isti et al., 2020) jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi empat yaitu: (1) media audio yang merupakan media dalam bentuk penyajian suara seperti radio atau rekaman suara; (2) media visual merupakan media yang berhubungan dengan fungsi mata seperti menjabarkan berbagai gambar yang berkaitan dengan materi; (3) media audio visual merupakan media yang menggabungkan antara unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan seperti video pembelajaran; (4) multimedia merupakan media yang memungkinkan melibatkan semua indera manusia seperti model tiga dimensi. Dari

beberapa jenis media pembelajaran tersebut, pemilihan dalam menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi maupun pencapaian tujuan dari pembelajaran, sesuai dengan kondisi siswa sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat berproses dengan baik dan benar.

Pemilihan multimedia interaktif berbasis android ini disesuaikan dengan sekolah dasar yang akan digunakan sebagai tempat penelitian. Penggunaan multimedia ini disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini, karena IPTEK yang berkembang sangat pesat. Maka siswa sekolah dasar tidak boleh ketinggalan zaman. Penggunaan multimedia interaktif disesuaikan dengan siswa sekolah dasar yang dituju. Harus dipastikan semua siswa mempunyai gawai untuk melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran ini. Setelah melakukan pengambilan data didapati bahwa siswa kelas IV sangat tertarik menggunakan gawai sebagai media pembelajaran. Siswa kelas IV sangat tertarik dan semangat dalam membaca teks bacaan, mengartikan kata sulit dalam bacaan, dan mengerjakan soal mereka lakukan dengan penuh semangat dan tanpa ada rasa bosan. Multimedia berbasis android adalah media pembelajaran berupa yang dapat diakses di gawai android, Aplikasi ini dapat didownload melalui *play store*. Adapun isi dari aplikasi ini adalah pengantar, pengertian teks nonfiksi, ayo belajar, dan profil. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015). Pemilihan bacaan yang digunakan adalah berupa teks kearifan lokal se-Kediri Raya. Hal ini ditujukan agar siswa kelas IV mengetahui dan memahami apa saja kearifan lokal yang ada di sekitar mereka, sehingga mereka bisa mempelajari dan melestarikan kearifan lokal tersebut.

Materi menemukan informasi baru dan

mengartikan kata sulit pada bacaan terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada aplikasi materi teks nonfiksi yang dijadikan media pembelajaran pada penelitian ini terdapat 10 bacaan dari 5 kabupaten/kota se-Kediri Raya. Daerah yang terdapat pada bacaan yaitu Nganjuk, Kediri, Tulungagung, Trenggalek, dan Blitar. Dari bacaan yang disajikan siswa diminta untuk mengetahui dan memahami mengenai cara untuk menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit pada bacaan. Cara agar dapat menemukan informasi baru yaitu dengan membaca teks bacaan yang disajikan, kemudian menandai informasi apa yang dianggap baru. Dalam berbagai bacaan pasti pembaca menemukan informasi baru yang bisa menambah pengetahuan pembaca. Selain itu, setelah membaca suatu bacaan pasti mendapati kata yang tidak pernah dibaca sebelumnya yaitu kata sulit. Saat menemui kata sulit, cari arti kata tersebut pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Kedua indikator ini sangat penting dilakukan supaya pembaca mendapatkan informasi setelah membaca bacaan.

Penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh dari multimedia interaktif materi teks nonfiksi pada SDN 01 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan harapan mampu membuktikan suatu dugaan menjadi pengetahuan dan informasi baru yang dapat dibuktikan kebenarannya serta tujuan untuk mencapai sasaran pembelajaran siswa sehingga siswa dapat memahami materi teks nonfiksi serta tenaga pengajar di sekolah tersebut memperoleh media pembelajaran sebagai penunjang dalam menyampaikan materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa selama pembelajaran pada materi teks nonfiksi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian Kuantitatif didasari oleh filsafat positivisme yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif.

Memaksimalkan objektivitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan secara terkontrol. Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah mencari hubungan dan menjelaskan sebab-sebab perubahan dalam fakta social yang terukur (menguji teori). Desain penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen. Metode eksperimen disebut juga dengan metode percobaan.

Prosedur pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Observasi awal, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran siswa kelas IV mengenai materi teks nonfiksi dan media apa yang digunakan guru untuk menyampaikannya. (2) Eksperimen, pada tahap ini peneliti memberikan perlakuan dengan metode eksperimen menggunakan media interaktif berbasis android. (3) Observasi akhir, setelah peneliti memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran, maka dilakukan pengukuran mengenai kemampuan siswa dalam menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Menurut Sugiyono (2016) "hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan". Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 di SDN 01 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. Ada 21 siswa dari SDN 01 Bendo Tulungagung dan 12 siswa dari SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 Februari 2022 sampai dengan 1 April 2022. Materi pokok yang dipilih adalah materi teks non fiksi. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan perlakuan berupa penggunaan pembelajaran secara konvensional. Pelaksanaan penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa materi teks nonfiksi dengan jumlah tes pilihan ganda 10 butir soal dan menjodohkan sebanyak 10 butir soal. Di mana soal tersebut telah disusun sesuai dengan tingkat kesulitan berdasarkan domain Taksonomi Bloom Revisi (dalam Gunawan dan Palupi, 2016) proses kognitif berisikan enam kategori yaitu: C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta).

Dari tiap-tiap kelas terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, sampai rendah. Untuk lebih meyakinkan kedua kelompok yang menjadi sampel tidak berbeda secara signifikan, maka diambil nilai dari soal menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan. Hasil dari soal menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji-t SPSS versi 25 menggunakan Independent Samples T-Test dengan signifikansi 5%. Jika angka signifikansi lebih dari 0,05 maka bisa dikatakan kedua kelas tersebut setara. Sedangkan jika angka signifikansi kurang dari 0,05 maka kedua kelas tersebut tidak setara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini merupakan bagian paling penting dalam sebuah artikel. Hasil dan pembahasan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian disajikan secara apa adanya sesuai data yang diperoleh dari lapangan. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil dari pengujian hipotesis dilaporkan menggunakan tabel setelah diproses menggunakan aplikasi SPSS. Tabel dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil secara verbal. Dalam menjawab rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian, hasil penelitian harus disimpulkan secara eksplisit.

Penafsiran terhadap temuan dilakukan dengan menggunakan logika dan teori-teori yang ada. Temuan yang ada di lapangan dikaitkan dengan hasil penelitian sebelumnya. Untuk keperluan ini perlu adanya rujukan. Dalam memunculkan teori-teori baru, teori-teori lama bias dikonfirmasi atau ditolak, sebagian mungkin perlu memodifikasi teori dari teori lama.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai kemampuan siswa dalam menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan pada materi teks nonfiksi mata pelajaran bahasa Indonesia. Metode pengumpulan data hasil belajar siswa berupa *pretest* dan *post test* menggunakan bentuk tes pilihan ganda dan non pilihan ganda atau menjodohkan. Tes soal pilihan ganda merupakan bentuk soal yang memberikan empat pilihan jawaban yang diantaranya terdapat satu jawaban benar. Menurut Suseno (2017) kekuatan tes pilihan ganda adalah pilihan jawaban yang dibuat saling berhubungan dan hamper tidak ketara sehingga jawaban sedikit menjadi benar. Sedangkan, tes non pilihan ganda yaitu menjodohkan merupakan tes yang terdiri dari satu seri pertanyaan dan satu seri jawaban. Masing-masing pertanyaan mempunyai jawaban yang sudah tercantum dalam seri jawaban. Tugas siswa adalah menempatkan jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan.

Dalam penelitian terdahulu, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kukuh Andri Aka yang berjudul *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. (2017) ISSN: 2338-8919 kesimpulannya menyatakan bahwa fungsi TIK bagi guru antara lain: pertama, TIK dapat digunakan untuk membantu pekerjaan administrative (Word processor & Kebutuhan Wajib Tingkat Dasar, Spreadsheet). Kedua, TIK dapat digunakan untuk membantu mengemas bahan ajar (multimedia). Ketiga, TIK dapat digunakan untuk membantu proses manajemen pembelajaran. Keempat, TIK dapat

digunakan untuk dukungan teknis dan meningkatkan pengetahuan agar dapat mewujudkan self running creation (antivirus, tools, jaringan, internet, dll). Beberapa jenis sumber dan media pembelajaran berbasis TIK yang dapat dimanfaatkan guru di sekolah dasar, antara lain adalah komputer dan laptop, LCD (Liquid Crystal Display), Smart Television, Jaringan Internet, E-mail (electronic mail), Presentasi Power Point, CD pembelajaran, dan Smart phone. Disamping dari beberapa hal mengenai pemanfaatan TIK juga memiliki keterbatasan yang patut dicari solusinya.

Penelitian lain dilakukan oleh Rian Damariswara dan Karimatus Saidah dengan judul “Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar” di dalam penelitian ini mengambil tempat di SDN 4 Kenonagung dan SDN Mrican 1. Hasil dari penelitian ini adalah materi dongeng kelas III tema “Menyayangi Hewan dan Tumbuhan” dapat menggunakan permainan bahasa yang telah dikembangkan. Permainan bahasa yang dikembangkan sebanyak 13 permainan yang disajikan dalam tiga jenis tahapan pembelajaran. Ketigabelas permainan bahasa tersebut, divalidasi oleh ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dan hasilnya dinyatakan sangat valid dan sangat tuntas. Selain itu, guru kelas III selaku praktisi meyakini permainan bahasa yang

dikembangkan pada materi dongeng sangat praktis untuk digunakan.

Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 2 s/d 25 Februari 2022. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung. Sebelum pengambilan data, diadakan observasi mengenai sekolah dasar tersebut. Penulis melihat dari cara guru mengajar di kelas, materi teks nonfiksi yang diajarkan kepada siswa sehingga penulis memiliki gambaran mengenai pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV. Pada minggu kedua bulan Februari, penulis memberikan *pretest* kepada siswa kelas IV. Didapatkan hasil seperti tabel di bawah ini. Pada minggu ketiga pemberian pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis android, semua siswa diminta untuk membawa gawai ke sekolah. Kemudian minggu keempat penulis memberikan *post test* untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Dari 21 siswa, didapatkan hasil bahwa nilai *post test* siswa kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung lebih besar daripada nilai *pretest*. Dapat disimpulkan bahwa siswa senang dan tertarik menggunakan multimedia berbasis android dalam pembelajaran, sehingga bisa dibuktikan dengan nilai *post test* > nilai *pretest*.

Tabel 1. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

No	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Post Test</i>
1.	AAF	100	100
2.	AA	100	90
3.	ARK	100	100
4.	AIN	100	100
5.	APM	90	100
6.	AIC	100	100
7.	ARP	100	90
8.	CRW	100	100

9.	DA	100	100
10.	H	100	100
11.	IKR	100	90
12.	MAP	80	80
13.	MTA	70	100
14.	MAFM	100	100
15.	MDA	100	100
16.	N	70	70
17.	RMN	100	80
18.	RNA	100	100
19.	TKWE	100	100
20.	VHSW	100	80
21.	ZIM	100	90

Hasil *pretest* dan *post test* SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pengambilan data dilakukan pada tanggal 28 Februari 2022 s/d 1 April 2022. Penelitian dilakukan di kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. Sama seperti SDN 1 Bendo Tulungagung, sebelum mengambil data diadakan observasi mengenai SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri. Observasi dilakukan dengan cara melihat guru mengajar di kelas IV, memperhatikan apa yang dibutuhkan siswa di kelas. Pada minggu kedua, diadakan *pretest* untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa sebelum mendapatkan pembelajaran materi teks nonfiksi. Pada minggu ketiga, siswa diberi

pembelajaran seperti biasa menggunakan metode konvensional. Tujuannya adalah membuktikan bahwa ada perbedaan pemberian pembelajaran dengan siswa kelas IV di SDN 1 Bendo Tulungagung. Pada minggu keempat, diberikan soal *post test* kepada siswa untuk mengukur seberapa paham mengenai materi yang sudah diajarkan.

Dari 12 siswa, didapatkan hasil bahwa nilai *post test* siswa kelas IV SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri lebih besar daripada nilai *pretest*. Dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami materi pembelajaran menggunakan metode konvensional atau pembelajaran seperti biasanya, sehingga bisa dibuktikan dengan nilai *post test* > nilai *pretest*.

Tabel 2. Hasil *pretest* dan *post test* SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

No.	NAMA	NILAI	
		Pretest	Post test
1.	AFNA	100	100
2.	HAW	100	100
3.	ISJ	80	100
4.	IAOJP	100	100
5.	LDH	100	100
6.	LFS	100	90

7.	MNJ	90	80
8.	NA	90	100
9.	OSP	80	70
10.	RPA	100	100
11.	RRG	90	90
12.	TSGH	80	90

Penentuan Sampel dari Dua Sekolah Dasar

Nilai *pretest* dan *post test* dari siswa kelas IV SDN 01 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri selanjutnya dilakukan perhitungan

untuk menunjukkan bahwa kedua sampel sekolah dasar tersebut mempunyai taraf hasil belajar yang sama.

Tabel 3. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

	Materi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Rekap Nilai Siswa Tulungagung	Upacara Jamasan	21	83.33	13.540	2.955
	Ayam Lodho	21	87.14	12.306	2.685

Tabel 4. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Rekap Nilai Siswa Tulungagung	.067	.798	-9.54	40	.346	-3.810	3.993	-11.879	4.260
			-9.54	39.640	.346	-3.810	3.993	-11.881	4.262

Tabel 5. Hasil *pretest* dan *post testn* SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

	Materi Teks	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Kota Kediri	Upacara Jamasan	12	81.67	10.299	2.973
	Ayam Lodho	12	88.33	11.146	3.218

Tabel 6. Hasil *pretest* dan *post test* SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Kota Kediir	.015	.905	-1.522	22	.142	-6.667	4.381	-15.752	2.419
			-1.522	21.864	.142	-6.667	4.381	-15.755	2.422

Dari kedua tabel di atas menunjukkan bahwa kedua sekolah dasar mempunyai sampel yang berbeda. Pada SDN 01 Bendo Tulungagung mempunyai 21 sampel, dari hasil data ditemukan bahwa nilai *post test* lebih

tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata 87,14 > 83,33. Kemudian pada SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri mempunyai 12 sampel, dari data yang

disajikan dapat ditemukan bahwa nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*, dilihat dari rata-rata $88,33 > 81,67$. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari kedua tabel tersebut memiliki hasil rata-rata pada nilai yang cenderung lebih tinggi pada nilai *post test*. Dari tabel SDN 01 Bendo Tulungagung terlihat nilai signifikansi $0,798 > 0,05$, maka

H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kemudian, dari tabel SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri terlihat nilai signifikansi $0,905 > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga kesimpulannya yaitu kedua sekolah dasar tersebut memiliki taraf belajar yang sama.

Tabel 7. Hasil *pretest* dan *post test* SDN 01 Bendo Tulungagung

	Mate ri 1	Mate ri 2	Mate ri 3	Mate ri 4	Mate ri 5	Mate ri 6	Mate ri 7	Mate ri 8	Mate ri 9	Mate ri 10	Rata - Rata
Mate ri 3 Pearson Correlati on	.302	.094	1	.510	.280	.303	-.035	-.038	.146	.352	.580
Sig. (2- talled)	.183	.687		.018	.220	.181	.881	.871	.526	.106	.006
N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

Tabel 8. Hasil *pretest* dan *post test*

SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri

	Materi 1	Materi 2	Materi 3	Materi 4	Materi 5	Materi 6	Materi 7	Materi 8	Materi 9	Materi 10	Rata- Rata
Materi 3 Pearson Correlation	.357	.209	1	.106	.606	.265	.639	.131	.241	.046	.489
Sig. (2- talled)	.255	.514		.744	.037	.405	.025	.685	.450	.888	.107
N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

Pada tabel SDN 01 Bendo Tulungagung, siswa kelas IV diberi perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, sedangkan SD Laboratorium tidak diberi perlakuan yaitu pembelajaran dilaksanakan secara konvensional yaitu diajarkan sama seperti guru kelas mengajar materi teks nonfiksi. Berdasarkan kedua tabel di atas, diketahui bahwa jika nilai *pearson correlation* $>$ nilai r_{tabel} maka data dikatakan valid, sebaliknya jika nilai *pearson correlation* $<$ nilai r_{tabel} maka data dikatakan tidak valid. Berdasarkan tabel data SDN 1 Bendo Tulungagung, didapatkan data bahwa nilai *pearson correlation* $>$ nilai r_{tabel} yaitu $0,580 > 0,433$, maka data dari SDN 1 Bendo dikatakan valid. Sedangkan data dari SDN Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri didapatkan

data bahwa nilai *pearson correlation* $<$ nilai r_{tabel} yaitu nilai *pearson correlation* $<$ nilai r_{tabel} maka dapat ditulis $0,489 > 0,576$.

Dari beberapa perhitungan statistik yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa secara umum pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berupa android dapat memotivasi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan. Siswa pada kelas eksperimen memberikan respon positif dari diadakannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Siswa menjadi ingin tahu mengenai materi yang dipelajarinya karena menggunakan media pembelajaran gawai yang dapat menambah motivasi belajar dan



semangat dalam belajar. Di SDN 1 Bendo Tulungagung sebagai kelas eksperimen dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan. Sedangkan di SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri sebagai kelas kontrol diberikan pembelajaran seperti biasanya terdapat kenaikan pada nilai hasil *post test*. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks non fiksi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri sudah memiliki kemampuan untuk mencari informasi baru dan mengartikan kata sulit. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan statistik yang disajikan bahwa data SDN 1 Bendo Tulungagung, didapatkan data bahwa nilai *pearson correlation* > nilai r_{tabel} yaitu $0,580 > 0,433$, maka data dari SDN 1 Bendo dikatakan valid. Sedangkan data dari SDN Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri didapatkan data bahwa nilai *pearson correlation* < nilai r_{tabel} yaitu nilai *pearson correlation* < nilai r_{tabel} maka dapat ditulis $0,489 < 0,576$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks non fiksi. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya yaitu membuat media pembelajaran yang baru dan semenarik mungkin sehingga siswa menjadi semangat dalam belajar. Melihat dari media pembelajaran berbasis android ini masih ada beberapa kekurangan yaitu dalam soal menjodohkan tidak bisa dijawab asal sehingga jawaban siswa pasti benar dan warna aplikasi yang monoton. Jadi peneliti berharap supaya peneliti selanjutnya memperhatikan hal-hal kecil yang bisa menyebabkan kekurangan pada

media pembelajaran yang dibuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) dalam program hibah riset keilmuan tahun 2022 yang telah mendanai penelitian dan memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., Widiyanto, B., & Fatkhurrohman, M. A. (2018). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Sistem Peredaran Darah terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP N 12 Kota Tegal. *JPMP (Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti)*, 2(1).
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Damariswara, R., & Saidah, K. (2021). Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 197-207.
- Damariswara, R., & Saidah, K. (2020). Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 137-147.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap



- Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221-225.
- Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28.
- Kurniawati, I.D dan Nita, S. (2018). "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal of Computer and Information Technology*, Vol.1, No.2.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- Pohan, A. B., & Jaelani, N. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Inkuiri Untuk Siswa Tingkat Dasar. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(1).
- Qadar, R. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Professional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia. *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)*. Vol. 2, No. 2
- Qosyim, A dan Proyonggo, F.V. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol. 2, No.2.
- Rusmiati, R. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA AL FATTAH Sumbermulyo. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 21-36.
- 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*.
- Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Soimah, Ika. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, Volume 5 No, 1.
- Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 2(1).
- Sugiyono, Prof. Dr. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet Bandung.
- Winda, N. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1).
- Yuzarion, Y. (2017). Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian*



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022

ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949

DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8915>

<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

Teori Dan Praktik Kependidikan, 2(1),
107-117.
Zulhelmi, A., dan Mahidin. (2017). “Pengaruh
Media Pembelajaran Interaktif

Terhadap Peningkatan Keterampilan
Berpikir Kritis Siswa”. *Jurnal
Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 05,
No.01.