

Pengembangan Multimedia Interaktif Genjamur Berbasis Cerita Rakyat pada Materi Teks Narasi untuk Kelas IV Sekolah Dasar

Lutfia Windy Herdianti^{1*}, Bagus Amirul Mukmin², Nursalim³

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

*lutfia.windy03@gmail.com

Submit
5 Juli 2026

Review
13 Juli 2026

Publish
6 September 2026

Abstrak

Studi ini diarahkan untuk menguji tingkat validitas, praktikalitas, serta efikasi dari media pembelajaran Multimedia Interaktif GENJAMUR bertema cerita rakyat, khususnya untuk materi teks narasi pada jenjang kelas IV di SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri. Akar permasalahan penelitian ini beranjak dari dominasi metode ceramah konvensional serta ketergantungan pada buku teks, yang berimplikasi pada rendahnya partisipasi aktif serta kendala kognitif siswa dalam menangkap esensi materi. Pendekatan yang diimplementasikan adalah metode Research and Development dengan mengadopsi prosedur ADDIE, yakni melalui tahapan analysis, design, development, implementation, serta evaluation. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar validasi pakar, angket respons guru maupun siswa, serta evaluasi hasil belajar. Temuan empiris mengonfirmasi bahwa media ini memiliki skor validitas sebesar 87 persen, yang berada pada kategori sangat valid. Dari sisi praktikalitas, tingkat capaian adalah 84 persen dalam lingkup uji terbatas dan 95 persen saat uji coba luas, yang mencerminkan klasifikasi sangat praktis. Efektivitas instrumen terbukti melalui perolehan rerata hasil belajar sebesar 90 persen, yang menunjukkan kategori sangat efektif. Berdasarkan data tersebut, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat terbukti valid, praktis, dan efektif, sehingga memenuhi syarat kelayakan sebagai media pendukung pembelajaran teks narasi di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Cerita Rakyat, Teks Narasi, Model ADDIE, Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to test the validity, practicality, and efficacy of the GENJAMUR Interactive Multimedia learning media with a folklore theme, specifically for narrative text material at the fourth-grade level at SDN Bandar Lor 3, Kediri City. The root of the problem in this study stems from the dominance of conventional lecture methods and reliance on textbooks, which have implications for low active participation and cognitive obstacles for students in grasping the essence of the material. The approach implemented is the Research and Development method by adopting the ADDIE procedure, namely through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was carried out using instruments in the form of expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and evaluation of learning outcomes. Empirical findings confirm that this media has a validity score of 87 percent, which is in the very valid category. In terms of practicality, the achievement level is 84 percent in the limited test scope and 95 percent during the broad trial, which reflects a very practical classification. The effectiveness of the instrument is proven by the average learning outcome of 90 percent, which indicates a very effective category. Based on these data, GENJAMUR Interactive Multimedia based on folk tales has been proven to be valid, practical, and effective, thus fulfilling the eligibility requirements as a supporting medium for narrative text learning at the elementary school level.

Keywords: Interactive Multimedia, Folklore, Narrative Text, ADDIE Model, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar fundamental dalam membentuk sumber daya manusia yang intelek, memiliki karakter kuat, serta adaptif terhadap dinamika era globalisasi digital. Evolusi teknologi informasi dan komunikasi telah akselerasi transformasi sektor edukasi, terutama

dalam menuntut skema instruksional yang lebih inovatif, partisipatif, serta berfokus pada peserta didik (Masyhuri et al., 2024). Di titik ini, adopsi media instruksional berbasis digital menjadi instrumen strategis untuk memutakhirkan kualitas proses belajar di jenjang sekolah dasar. Tenaga pendidik dipacu untuk menyinergikan teknologi guna mentransformasi pola komunikasi searah menuju interaksi yang melibatkan keterlibatan aktif siswa (Fathoni et al., 2023). Walaupun demikian, realitas empiris mengindikasikan bahwa optimalisasi media berbasis teknologi belum sepenuhnya terwujud. Instruksi Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya terkait materi teks narasi, masih didominasi pendekatan konvensional seperti metode ceramah dan ketergantungan pada buku teks. Kondisi tersebut memicu rendahnya minat siswa, munculnya kebosanan, serta kendala dalam mengonstruksi pemahaman terhadap bacaan. Padahal, penguasaan Bahasa Indonesia memegang peranan krusial dalam mengasah literasi siswa, terutama pada aspek pemahaman teks serta analisis elemen intrinsik cerita seperti tokoh, latar, dan alur (Mubin & Aryanto, 2024). Fenomena ini menegaskan urgensi inovasi pedagogis agar pengalaman belajar menjadi lebih substansial dan menarik.

Selaras dengan tren tersebut, media pembelajaran menempati posisi sentral dalam menopang efektivitas instruksional. Media bukan sekadar perangkat transmisi materi, melainkan katalisator untuk mengamplifikasi motivasi serta keterlibatan siswa secara menyeluruh (Manurung, 2021). Pemanfaatan multimedia interaktif menjadi solusi alternatif karena kemampuannya mengintegrasikan teks, visual, audio, serta animasi yang membuat penyajian materi lebih akseptabel bagi siswa sekolah dasar (Anafi et al., 2021). Lebih jauh, multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan efisiensi belajar melalui penyediaan pengalaman yang lebih empiris dan bermakna (Kandia et al., 2023). Selain itu, pemilihan media yang tepat memiliki korelasi positif terhadap lonjakan motivasi dan capaian hasil belajar. Temuan riset mengonfirmasi bahwa stimulasi visual dan interaktivitas media mampu mengondisikan atmosfer belajar yang menggembirakan, sehingga siswa lebih proaktif dalam aktivitas kelas (Hasanah et al., 2021). Implementasi media digital juga merepresentasikan kebutuhan akan kompetensi abad 21 yang menitikberatkan pada kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta komunikasi (Safitri & Aziz, 2022). Dengan demikian, pengembangan media instruksional telah menjadi imperatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

Dalam lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks narasi, pemanfaatan cerita rakyat dapat difungsikan sebagai sarana yang ampuh untuk meningkatkan literasi dan komprehensi siswa. Cerita rakyat tidak hanya berperan sebagai bahan bacaan, namun juga berfungsi sebagai wahana internalisasi nilai budaya serta karakter bagi siswa (Kusmayadi et al., 2017). Argumen ini diperkuat oleh studi Maharani et al. (2024) yang mendapati bahwa multimedia bermuatan cerita rakyat mampu merangsang minat baca serta literasi melalui pendekatan visual yang berbasis pada kebudayaan lokal. Selain itu, Lake et al. (2023) mencatat bahwa instrumen berbasis cerita rakyat berhasil menguatkan literasi budaya sekaligus menjadikan materi lebih kontekstual dan menarik. Tidak hanya itu, pendidikan berbasis cerita rakyat selaras dengan misi penguatan karakter dan etika moral di tingkat sekolah dasar. Di dalam narasi cerita rakyat, terkandung nilai-nilai kehidupan yang mampu dijadikan referensi dalam pembentukan karakter siswa (Lizawati, 2018). Oleh karena itu, sinergi antara teknologi dengan kearifan lokal melalui multimedia interaktif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya atraktif, tetapi juga relevan dan bermakna bagi kehidupan siswa. Beranjak dari kajian tersebut, pengembangan media pembelajaran menjadi langkah mitigasi esensial dalam menjawab tantangan edukasi di era digital (Sugiyono, 2019). Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia interaktif GENJAMUR yang mengintegrasikan cerita rakyat sebagai sumber belajar, materi teks narasi, serta evaluasi berbasis permainan digital (Kahoot dan QuizWhizzer) dalam satu media pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Selain menghasilkan produk inovatif, penelitian ini juga memberikan bukti empiris mengenai kelayakan media melalui pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual, interaktif, dan berbasis budaya lokal. Merespons berbagai kendala yang ditemukan, diperlukan inovasi media yang mampu mendorong motivasi, memperdalam pemahaman, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis

cerita rakyat untuk materi teks narasi bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini diestimasi mampu menciptakan iklim belajar yang lebih atraktif, interaktif, dan bermakna, guna memperbaiki kualitas instruksional Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

METODE

Studi ini mengadopsi metodologi Research and Development yang difokuskan pada kreasi produk berupa Multimedia Interaktif GENJAMUR dengan basis cerita rakyat, yang ditujukan bagi materi teks narasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pemilihan metode Research and Development didasarkan pada kapabilitasnya yang tidak sekadar melahirkan suatu artefak, melainkan juga melakukan pengujian kelayakan melalui serangkaian proses validasi, tahap uji coba, hingga evaluasi agar produk yang tercipta benar-benar sinkron dengan kebutuhan pengguna (Sugiyono, 2019). Kerangka pengembangan yang diimplementasikan adalah model ADDIE, yang mencakup lima fase esensial: analysis, design, development, implementation, serta evaluation. Model ADDIE diintegrasikan karena alurnya yang sistematis, sehingga memfasilitasi kelancaran proses manufaktur media pembelajaran, mulai dari fase identifikasi kebutuhan hingga tahap penilaian akhir produk (Safitri & Aziz, 2022).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3. Sampel penelitian terdiri atas 8 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa pada uji coba luas. Pada uji coba luas, sampel terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan guru kelas yang menyesuaikan kebutuhan tahap uji coba produk. Kriteria inklusi meliputi siswa yang terdaftar sebagai peserta didik kelas IV, mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi, serta bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian. Adapun kriteria eksklusi adalah siswa yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran secara penuh atau tidak menyelesaikan seluruh tahapan uji coba. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas media.

Fase analysis dijalankan dengan melakukan observasi, dialog mendalam dengan guru kelas IV, serta mendistribusikan angket kebutuhan kepada siswa guna mendiagnosis kendala pembelajaran serta spesifikasi media yang diperlukan. Fase design mencakup elaborasi konten materi, penyusunan flowchart, serta perancangan storyboard sebagai fondasi operasional multimedia. Pada fase development, rancangan tersebut direalisasikan menjadi produk multimedia interaktif yang kemudian diuji validitasnya oleh para pakar media dan pakar materi untuk mendapatkan umpan balik sebelum tahap revisi dilakukan. Selanjutnya, fase implementation diwujudkan melalui uji coba terbatas serta uji coba luas bagi siswa kelas IV di SDN Bandar Lor 3. Fase evaluation bertujuan untuk menelaah performa keseluruhan hasil pengembangan, dengan merujuk pada metrik validitas, kepraktisan, serta efektivitas media untuk memastikan produk tersebut memenuhi standar kelayakan dalam skema instruksional (Sugiyono, 2019; Safitri & Aziz, 2022).

Model ADDIE dikenal luas sebagai kerangka pengembangan yang bersifat terstruktur, luwes, dan adaptif untuk diimplementasikan dalam penciptaan media pembelajaran berbasis teknologi, mengingat keterkaitan antar-tahapannya yang memungkinkan adanya ruang untuk revisi guna menyempurnakan kualitas sebelum produk dirilis secara massal (Anafi et al., 2021). Dalam penelitian ini, partisipan mencakup para ahli media dan materi, guru kelas IV, serta siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3. Perangkat penelitian yang digunakan terdiri dari lembar validasi pakar, angket tanggapan guru, angket tanggapan siswa, serta evaluasi hasil belajar guna mengukur tingkat validitas, praktikalitas, dan efikasi media. Data kemudian diproses melalui analisis deskriptif kuantitatif dengan pendekatan persentase, sehingga mampu menyajikan profil kelayakan produk secara objektif (Kandia et al., 2023). Melalui prosedur tersebut, media dikategorikan layak apabila telah memenuhi standar valid, praktis, dan efektif, berdasarkan hasil verifikasi validator, testimoni pengguna, serta pencapaian ketuntasan belajar siswa.

HASIL

Studi ini sukses mengonstruksi artefak pembelajaran berupa Multimedia Interaktif GENJAMUR yang berbasis pada narasi cerita rakyat, yang difungsikan sebagai instrumen instruksional materi teks narasi bagi siswa kelas IV di SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri. Proses

rekayasa multimedia tersebut dilakukan dengan mengadopsi model ADDIE, yang secara berurutan mencakup fase analysis, design, development, implementation, serta evaluation. Produk final ini mengintegrasikan substansi teks narasi dengan konten cerita rakyat dari Jawa Timur, visualisasi grafis, elemen audio, animasi, hingga instrumen evaluasi melalui kuis interaktif Kahoot serta permainan edukatif berbasis QuizWhizzer, yang secara kolektif dirancang untuk membangun atmosfer pembelajaran yang jauh lebih atraktif dan dinamis. Sebelum produk diaplikasikan secara luas, telah dilakukan proses verifikasi oleh pakar materi dan media, yang dilanjutkan dengan fase pengujian operasional melalui skema uji coba terbatas serta uji coba luas yang melibatkan guru dan siswa.

Desain Multimedia Interaktif GENJAMUR

Multimedia Interaktif GENJAMUR diposisikan sebagai platform edukasi berbasis cerita rakyat yang diformulasikan untuk memudahkan siswa kelas IV dalam menelaah materi teks narasi. Arsitektur media ini dibangun dengan estetika visual yang representatif bagi karakteristik psikologis siswa sekolah dasar, melalui perpaduan skema warna, ilustrasi, audio, animasi, dan komponen permainan edukatif. Navigasi multimedia ini disusun secara terstruktur ke dalam beberapa sektor utama, yang meliputi laman introduksi, menu navigasi utama, panduan operasional, capaian pembelajaran, tujuan instruksional, penyajian materi, instrumen evaluasi kuis, modul permainan edukatif, profil pengembang, serta laman terminasi.



Gambar 1. Desain Media Genjamur

Merujuk pada ilustrasi Gambar 1, Multimedia Interaktif GENJAMUR dikonstruksi dengan sistem navigasi yang intuitif guna memastikan kemudahan operasional bagi siswa. Konten disajikan secara terstruktur dengan mengombinasikan elemen visual, audio, serta sesi evaluasi interaktif yang memfasilitasi mode belajar mandiri maupun terpandu oleh pendidik. Estetika antarmuka media telah diselaraskan dengan profil psikologis siswa sekolah dasar, dengan tujuan untuk mengamplifikasi motivasi, daya fokus, serta tingkat partisipasi selama kegiatan instruksional berlangsung.

Kevalidan Media

Tingkat validitas multimedia ditetapkan melalui asesmen komprehensif oleh pakar media dan pakar materi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan skor sebesar 84 persen yang diklasifikasikan sebagai valid, sementara ahli materi memberikan penilaian sebesar 90 persen dengan kategori sangat valid. Dengan perolehan rerata persentase validitas mencapai 87 persen, Multimedia Interaktif GENJAMUR secara formal dinyatakan sangat valid serta memenuhi kriteria kelayakan untuk diimplementasikan dalam konteks pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Kevalidan Multimedia Interaktif GENJAMUR

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	84%	Valid
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Rata-rata	87%	Sangat Valid

Kepraktisan Media

Indikator kepraktisan media diformulasikan berdasarkan perolehan data dari angket respons yang diisi oleh guru serta siswa, baik dalam lingkup uji coba terbatas maupun uji coba luas. Pada tahap uji coba terbatas, instrumen ini berhasil mencatatkan rerata persentase sebesar 84 persen, yang menempatkannya dalam klasifikasi praktis.

Menindaklanjuti proses pemutakhiran produk berdasarkan aspirasi dan masukan dari para pengguna, hasil pada fase uji coba luas menunjukkan eskalasi capaian menjadi 95 persen dengan kategori sangat praktis. Data empiris tersebut merefleksikan bahwa multimedia ini memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, daya tarik visual yang kuat, serta peran signifikan sebagai katalisator bagi guru maupun siswa dalam mengoptimalkan jalannya proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Multimedia Interaktif GENJAMUR

Tahap Uji	Guru	Siswa	Rata-rata	Kategori
Uji Coba Terbatas	84%	83%	84%	Praktis
Uji Coba Luas	96%	93%	95%	Sangat Praktis

Keefektifan Media

Efikasi dari multimedia ini diukur melalui parameter ketuntasan belajar secara klasikal yang dicapai siswa setelah berinteraksi dengan Multimedia Interaktif GENJAMUR. Pada fase uji coba terbatas, tercatat 7 dari total 8 siswa berhasil melampaui ambang ketuntasan, yang menghasilkan angka persentase ketuntasan klasikal sebesar 88 persen dengan kategori sangat efektif. Pasca-pelaksanaan revisi produk dan dilanjutkannya tahap uji coba luas, jumlah siswa yang sukses memenuhi standar ketuntasan meningkat menjadi 18 dari 20 orang, dengan perolehan persentase klasikal mencapai 90 persen. Berdasarkan capaian tersebut, multimedia ini dikonfirmasi memiliki tingkat efektivitas yang sangat tinggi dalam memfasilitasi penguasaan materi teks narasi.

Tabel 3. Hasil Keefektifan Multimedia Interaktif GENJAMUR

Tahap Uji	Siswa Tuntas	Ketuntasan Klasikal	Kategori
Uji Coba Terbatas	7 dari 8 siswa	88%	Sangat Efektif
Uji Coba Luas	18 dari 20 siswa	90%	Sangat Efektif

Secara akumulatif, temuan riset mengonfirmasi bahwa Multimedia Interaktif GENJAMUR bertema cerita rakyat telah melampaui ambang batas kelayakan dengan status sangat valid, sangat praktis, serta sangat efektif. Atas dasar performa tersebut, instrumen ini dinyatakan valid untuk diintegrasikan sebagai media instruksional Bahasa Indonesia pada materi teks narasi di jenjang sekolah dasar kelas IV.

Pembahasan

Data riset mengonfirmasi bahwa Multimedia Interaktif GENJAMUR bertema cerita rakyat pada materi teks narasi telah memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efikasi untuk diterapkan dalam instruksi Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Sugiyono, 2019). Hal ini merefleksikan bahwa metodologi pengembangan media pembelajaran tidak hanya berfokus pada perancangan produk, tetapi juga mengutamakan pengujian kelayakan secara rigid melalui prosedur penelitian dan pengembangan yang terstruktur. Studi ini mengimplementasikan model ADDIE yang mencakup fase analysis, design, development, implementation, serta evaluation sebagai kerangka kerja sistematis dalam memproduksi media yang fungsional dan relevan bagi siswa (Safitri & Aziz, 2022). Model ADDIE dipilih karena menawarkan alur pengembangan yang terukur, sehingga memfasilitasi pengembang dalam melakukan perancangan, eksekusi, hingga asesmen produk secara gradual dan kontinyu (Anafi et al., 2021).

Data validitas mengungkap bahwa Multimedia Interaktif GENJAMUR meraih rerata skor sebesar 82 persen yang berkategori valid melalui penilaian pakar materi dan media (Fadilah et al., 2023). Capaian tersebut mengindikasikan bahwa artefak yang dibangun telah mengakomodasi berbagai parameter krusial media instruksional, termasuk keselarasan materi dengan kurikulum, ketepatan diksi, kejelasan transmisi konten, serta superioritas visual yang menstimulasi proses kognitif siswa sekolah dasar (Geminiawan et al., 2018). Selain itu, media ini mengintegrasikan aspek psikologis serta profil siswa, sehingga penyampaian materi terasa lebih esensial, atraktif, dan intuitif. Pemanfaatan multimedia bermuatan cerita rakyat memberikan signifikansi edukatif karena kemampuannya menyinergikan elemen kultural lokal, sehingga materi tidak terbatas pada domain akademik, melainkan menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan realitas kehidupan siswa (Hasanah et al., 2021).

Hasil uji praktikalitas mencatatkan angka 95 persen dengan predikat sangat praktis, sebagaimana terkonfirmasi melalui respons guru maupun siswa (Manurung, 2021). Temuan ini

menegaskan bahwa Multimedia Interaktif GENJAMUR bersifat user-friendly dan tidak menuntut kompetensi teknis yang kompleks dari penggunaanya, sehingga sangat aplikatif dalam lingkungan kelas. Selain itu, arsitektur antarmuka yang intuitif, navigasi yang presisi, serta fitur interaktif membuat pengguna lebih leluasa memahami alur penggunaan media dari awal hingga akhir (Kandia et al., 2023). Integrasi teknologi ini memberikan kontribusi positif bagi efisiensi instruksional, di mana guru dapat mentransformasikan penyampaian materi menjadi lebih dinamis, efisien, dan jauh dari kesan monoton (Fathoni et al., 2023). Tingkat efektivitas menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 92 persen dengan kategori sangat efektif pasca-intervensi menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR (Mubin & Aryanto, 2024). Fakta empiris ini memperlihatkan bahwa media interaktif mampu mengamplifikasi pemahaman siswa terhadap materi teks narasi melalui penyajian konten yang konkret, visual, dan interaktif, berbeda dengan metode konvensional yang cenderung pasif (Maulani et al., 2022). Lebih jauh, penggunaan media ini terbukti mampu mengeskalisasi keterlibatan siswa, sehingga mereka tidak lagi memosisikan diri sebagai objek penerima informasi semata dalam aktivitas belajar (Karna et al., 2025).

Pemanfaatan cerita rakyat dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR menjalankan fungsi ganda, yakni sebagai instrumen penyampai materi teks narasi sekaligus media internalisasi nilai moral dan karakter bagi siswa (Lizawati, 2018). Hal ini menyoroti relevansi cerita rakyat dalam ranah edukasi karena fungsinya dalam memantik minat belajar sekaligus melestarikan kearifan lokal yang tertanam dalam struktur masyarakat (Maharani et al., 2024). Terlebih lagi, sinkronisasi cerita rakyat dalam media pembelajaran memperkuat literasi budaya dan memberikan pemahaman mendalam mengenai kearifan lokal, yang pada gilirannya menciptakan pengalaman belajar yang substansial serta bermakna bagi peserta didik (Lake et al., 2023).

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat untuk materi teks narasi pada siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sebesar 82% dengan kategori valid, tingkat kepraktisan sebesar 95% dengan kategori sangat praktis, serta tingkat efektivitas sebesar 92% berdasarkan ketuntasan belajar klasikal yang termasuk kategori sangat efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif GENJAMUR layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan cerita rakyat sebagai kearifan lokal dengan multimedia interaktif dan evaluasi berbasis permainan digital dalam pembelajaran teks narasi. Media ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik, sekaligus mendukung peningkatan literasi, pelestarian budaya lokal, serta hasil belajar siswa.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba produk hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada materi teks narasi kelas IV sekolah dasar dan belum mengukur dampak penggunaan media dalam jangka panjang terhadap kemampuan literasi siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan media pada sekolah dengan karakteristik yang lebih beragam, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta mengembangkan media pada materi dan jenjang pendidikan lainnya agar diperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif.

SARAN

Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat direkomendasikan untuk diimplementasikan sebagai opsi media instruksional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam penyampaian materi teks narasi di jenjang sekolah dasar. Bagi kajian di masa mendatang, disarankan untuk mengeksplorasi diversifikasi konten materi, mengintegrasikan fitur-fitur interaktif yang lebih mutakhir, serta melakukan evaluasi efikasi pada cakupan subjek

maupun jenjang pendidikan yang lebih ekstensif untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif terkait kebermanfaatan media tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi serta dukungan dalam menyukseskan riset ini, khususnya bagi dosen pembimbing, para validator ahli, Kepala SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri, guru kelas IV, serta seluruh siswa yang telah terlibat aktif dalam rangkaian pengujian Multimedia Interaktif GENJAMUR. Apresiasi serupa juga ditujukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, atas segala bantuan serta penyediaan fasilitas yang memungkinkan penelitian ini terselesaikan dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarsari, R. Y., Santoso, A. B., Asfuri, N. B., & Nurjihat, I. (2023). Analisis kemampuan menulis teks narasi kelas III SD Negeri Ngarum 3 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(1), 50–59. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i1.7287>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., & Zulqadri, D. M. (2023). Media dan pendekatan pembelajaran di era digital: Hakikat, model pengembangan dan inovasi media pembelajaran digital. *Eureka Media Aksara*.
- Geminiawan, I. P. H. E., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2018). Karakteristik multimedia interaktif mata pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 1(2), 91–100.
- Gusti, M. (2019). Media pembelajaran sebagai sarana penyalur pesan. *Multimedia Center Provinsi Kalimantan Tengah*.
- Hasanah, S. A., Santoso, A., & Furaidah. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis kebudayaan lokal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(10), 1485–1493.
- Henry Guntur Tarigan. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., & Utami, R. N. (2024). Metodologi research and development (R&D). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kandia, I. W., Suarningsih, N. M., & Arifin, A. (2023). The strategic role of learning media in optimizing student learning outcomes. *Journal of Education Research*, 4(2), 508–514.
- Kusmayadi, I., Suyitno, I., & Maryaeni. (2017). Pengembangan multimedia cerita rakyat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 902–909.
- Lake, A. C. O. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran flipbook cerita rakyat NTT. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.55678/jci.v8i1.872>
- Lizawati. (2018). Cerita rakyat sebagai sarana pendidikan karakter. *SeBaSa*, 1, 19–26.
- Manurung, P. (2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Masyhuri, A. A., et al. (2024). Revolusi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia: Dampak perkembangan teknologi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 554–559.
- Maulani, S., et al. (2022). Analisis penggunaan video sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 19–26.
- Nabila, A. (2022). Efektivitas media audio-visual terhadap keterampilan menyimak. *Jurnal Pendidikan*, 5, 4964–4967.

- Prayogi, S. O. P., Damariswara, R., & Sahari, S. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada materi cerita rakyat. *Semdikjar* 5, 403–413.
- Purwanti, S., & Anggraini Putri, R. Z. (2021). Pengembangan modul berbasis HOTS. *Elementary School Journal*, 8(1), 155–160. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1080>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE sebagai model pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Sofnidar, S., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan media berbasis Adobe Flash. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 257–275.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Wardani, R. (2020). Analisis nilai moral cerita rakyat legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro. *Jurnal Wacana*.
- Yunisa, A., et al. (2024). Cerita rakyat di balik keindahan Taman Nasional Bantimurung. *Jurnal Mahasiswa Antropologi*, 3(1), 60–75. <https://doi.org/10.31947/jma.v3i1.34069>