

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR**

**Encep Andriana, Mudmainah Vitasari, Yuvita Oktarisa, Dyan Novitasari**

andriana1188@untirta.ac.id

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

**Abstrak.** Kearifan lokal merupakan salah satu khasanah kekayaan budaya bangsa yang patut untuk dilestarikan. Upaya pelestarian kearifan lokal dapat dilakukan dengan memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal kepada siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar sebagai pondasi awal dalam membentuk karakter siswa. Mengenalkan kearifan lokal pada pembelajaran di sekolah dasar dapat dilakukan dengan cara mengintegrasikan konten kearifan lokal dalam bentuk multimedia untuk memudahkan dan menarik perhatian siswa dalam belajar. Pengembangan multimedia berbasis kearifan lokal ini diintegrasikan pada mata pelajaran IPA, mengingat IPA merupakan mata pelajaran yang erat kaitannya dengan lingkungan sekitar. Metode penelitian ini dengan menggunakan research and development (R & D) dengan tiga fase, yang terdiri dari fase analisis keperluan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi. Berdasarkan hasil pengembangan multimedia diperoleh hasil bahwa multimedia IPA berbasis kearifan lokal disekolah dasar sangat layak digunakan.

**Kata kunci:** IPA, Kearifan lokal, Multimedia

*Abstract. Local wisdom is one of the treasures of the nation's cultural riches that deserve to be preserved. Efforts to preserve local wisdom can be done by introducing the values of local wisdom to students, especially for primary school students as the initial foundation in shaping the character of students. Introducing local wisdom in primary school learning can be done by integrating local wisdom content in the form of multimedia to facilitate and attract students' attention in learning. Development of multimedia-based local wisdom is integrated in science subjects, given the natural science is a subject that is closely related to the surrounding environment. This research method using research and development (R & D) with three phases, consisting of phase of requirement analysis, design phase, development phase and implementation. Based on the results of multimedia development obtained the result that multimedia-based IPA based on local wisdom basic school very worthy to use*

**Keywords:** Natural Science, Local Wisdom, Multimedia

## A. Pendahuluan

Pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang penting bagi siswa. Pengatahuan tentang IPA ditanamkan dari sejak siswa berada pada jenjang Sekolah Dasar. Hasil pengamatan lapangan menunjukkan kalau media yang digunakan dalam pembelajaran IPA belum dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar IPA. Seperti yang terdapat di SDN Banjar Agung 4 di kelas IV, permasalahan dalam pembelajaran IPA masih dirasakan karena siswa masih kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi pembelajaran karena guru kurang memaksimalkan fungsi dari media terutama media berbasis kearifan lokal, setidaknya baru terdapat media *Big book* berbasis kearifan lokal baduy yang berhasil dikembangkan dan dinyatakan layak (Andriana, E., *et. al.* 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal bagi siswa SD kelas IV. Kearifan lokal diangkat dalam media pembelajaran karena pembelajaran IPA erat kaitannya dengan lingkungan sekitar

sehingga banyak materi pembelajaran IPA yang dapat diintegrasikan dengan kearifan local karena melalui muatan kearifan lokal maka diharapkan proses pembelajaran mampu menumbuhkembangkan karakter anak, hal tersebut senada dengan kajian yang dilakukan oleh Fajarini, U (2014). Tujuan berikutnya adalah untuk mengetahui layak atau tidak multimedia pembelajaran berbasis kearifan local yang diimplementasikan, tujuan ketiga adalah untuk mengetahui motifasi belajar siswa SD kelas IV setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis kearifan local.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah bahwa dalam penelitian ini materi yang dikembangkan medianya adalah materi antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Pengembangan multimedia pembelajaran diintegrasikan dengan kearifan local ini hanya pada kompetensi dasar IPA 3.7 “Mendeskripsikan Hubungan antara Sumber Daya Alam dengan Lingkungan, Teknologi, dan

Masyarakat” pada kurikulum 2013 yang terdapat di kelas IV. Indikator media pembelajaran yang diukur yaitu: a. Kesederhanaan, b. Keterpaduan, c. Keseimbangan, d. Tampilan, e. Pemrograman. Indikator motivasi siswa yang diukur yaitu: a. Siswa memiliki hasrat dan keinginan berhasil, b. Siswa memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar, c. Siswa memiliki harapan atau cita-cita masa depan, d. Adanya penghargaan dalam belajar, e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga

memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Multimedia pembelajaran berbasis kearifan local yang dikembangkan ini, merupakan jenis multimedia berbasis kearifan local yang dikembangkan ini, merupakan jenis multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran berbasis kearifan local ini dikembangkan dengan dukungan computer dan projector untuk menampilkan multimedia tersebut dibantu dengan aplikasi Microsoft power point dan i-spring.

## B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Reseach and Development (R&D) yaitu upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, meida, alat dan atau strategi pembelajaran di kelas, dan bukan untuk menguji teori (Sukmadinata, 2015). Model Hannafin dan Peck adalah model desain pembelajaran yang terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis keperluan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi

(dalam Rohman dan Amri, 2013). Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase, di mana model ini lebih berorientasi produk.

Tahap pengemnagan media dalam penelitian ini dimulai dari analisa kebutuhan Rohman (2013), dilanjutkan dengan fase desain, fase desain mencakup *story board* yang mencakup urutan aktifitas pembelajaran berdasarkan keperluan pelajaran dan objek media pembelajaran

seperti yang Fase 3 Development and Implementation, Fase pengembangan dan implementasi: penghasilan diagram alur, pengujian, serta penilaian konfirmatif yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media.

Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

1) Angket atau kuisisioner menurut Sudaryono (2011) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden).

2) Wawancara Menurut Sudaryono (2011: 188) wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara ini digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit. Dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan adalah wawancara bebas, yaitu tanya jawab yang dilakukan peneliti dengan responden.

3) Observasi Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek

JPSD Vol. 3 No. 2, September 2017  
ISSN 2540-9093

penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Sudaryono, 2011).

#### 4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian (Sudaryono, 2011: 197).

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan beberapa cara.

#### 1) Angket

##### a. Angket Penilaian Media Pembelajaran

Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Angket ini akan ditujukan pada dosen ahli media pembelajaran. Angket ini untuk menentukan kelayakan media dengan tanpa revisi, atau dengan revisi atau tidak layak diimplementasikan. Angket yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3, 4, dan 5.

Lembar penilaian media pembelajaran berupa angket yang digunakan untuk menilai kelayakan multimedia pembelajaran berbasis

Encep, dkk

kearifan lokal. Lembar penilaian media pembelajaran oleh dengan adanya pengembangan oleh peneliti dengan indicator kesederhanaan, keterpaduan, keseimbangan, tampilan warna serta pemograman.

b. Angket Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi

Media yang dikembangkan harus dinilai oleh ahli materi adapun kisi-kisi instrument penilaian media oleh ahli materi terdiri dari format materi dalam multimedia pembelajran, isi materi dalam multimedia pembelajran, dan bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajran.

c. Angket Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Pendidikan

Ahli pendidikan juga dilibatkan dalam penilaian multimedayang dikembangkan.

d. Angket penilaian isi Media oleh Ahli Etnosains

Etnosains bertugas untuk memvalidasi apakah muktimedia yang

dibuat sesuai dengan budaya yang berlaku di masyarakat Badui.

e. Angket respon Motivasi Belajar Siswa.

Angket respon motivasi siswa merupakan angket yang digunakan untuk mengetahui motivasi siswa setelah belajar menggunakan multimedia berbasis kearififa local.

2) Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui informasi dari responden yaitu Sekolah dan Suku Baduy.

3) Observasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan peneliti untuk melihat langsung bagaimana proses pembelakran yang terjadi di dalam kelas.

4) Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui atau menggambarkan proses pembelajaran secara langsung dalam keadaan yang sesungguhnya atapun pengambilan data pada saat observasi di Baduy.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

#### a. Analisis Kebutuhan (*Needs Assesment*)

Tahap awal pengembangan media pembelajaran di mulai dengan menganalisis kebutuhan akan adanya media pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy dan kebutuhan kemahiran dan peralatan dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy.

##### 1) Analisis Tujuan

Analisis tujuan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai masalah mendasar yang dijadikan tujuan dikembangkannya multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal. Hasil analisis yang dilakukan meliputi studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dengan mempelajari jurnal atau laporan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal.

Studi lapangan dilakukan dengan melihat secara langsung dan wawancara dengan guru kelas IV

maupun siswa. Permasalahan yang didapatkan adalah kurangnya motivasi siswa berkaitan dengan kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya untuk kurikulum 2013.

Berdasarkan analisis studi pustaka dan studi lapangan maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy.

##### 2) Analisis Pengetahuan dan Kemahiran

Analisis pengetahuan dan kemahiran dilakukan untuk mengetahui pengetahuan dan kemahiran sasaran yang diperlukan dalam menjalankan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy. Sasaran utama yaitu guru dalam menggunakan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy pada saat proses pembelajaran di Sekolah.

Hasil analisis wawancara pengetahuan dan kemahiran guru sesuai dengan pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan dalam menggunakan multimedia

pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy. Dari hasil wawancara menyatakan bahwa pengetahuan dan kemahiran guru sudah sesuai dan memenuhi kriteria yang dibutuhkan untuk menjalankan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal.

### 3) Analisis Peralatan dan Keperluan

Analisis peralatan ini bertujuan untuk mengetahui peralatan yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Alat yang dibutuhkan adalah laptop dan proyektor untuk menampilkan media di dalam kelas. Analisis keperluan menunjukkan kebutuhan materi yang disajikan dalam gambar maupun video. Kebutuhan materi termasuk data-data dan informasi mengenai kearifan lokal Baduy yang berhubungan dengan materi yang diangkat dengan cara melakukan wawancara dengan masyarakat Baduy.

#### b. Desain (*design*)

Tahap desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Tahapan desain diawali dengan membuat *storyboard* yang berisi rancangan garis besar dari isi

JPSD Vol. 3 No. 2, September 2017  
ISSN 2540-9093

media pembelajaran yang kemudian akan dikembangkan menjadi *movie*.

Perangkat media yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah *microsoft power points*.

Pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, inti, dan akhir. Bagian awal media terdiri dari *cover* pembuka, *cover* judul materi, dan *home* (menu utama) yang terdapat petunjuk penggunaan pada halaman *home*. Bagian inti media terdiri dari kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, dan evaluasi. Materi ajar berisi materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kriteria produk dengan memperhatikan kelayakan dari aspek isi materi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikan. Bagian akhir media terdiri dari profil pembuat, daftar pustaka, dan ucapan terimakasih.

#### c. Pengembangan dan Implementasi (*Development and Implementation*)

Encep, dkk

1) Validasi Multimedia Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal (Validasi Ahli)

Validasi instrument dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu melalui diskusi dengan validasi ahli. Hasil diskusi dan validasi berupa koreksi dan dilakukan perbaikan terhadap instrumen. Hasil perbaikan dari diskusi adalah membuat rubrik harus optimal, agar tidak membingungkan validator. Penilaian media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan oleh 7 validator yang terdiri dari 2 dosen sebagai ahli media, 2 dosen sebagai ahli materi, 2 guru sebagai ahli pendidikan, dan 1 dosen sebagai ahli etnosains.

2) Revisi Produk

a) Ahli Media

Perbaikan pada multimedia pembelajarab berbasis kearifan lokal Baduy berdasarkan saran dari ahli media sebagai berikut :

- (1) Ciri Baduy belum nampak di awal slide. Karena berbasis kearifan Baduy jadi biar jelas dan siswa mengenalinya maka tampilkan ciri khas Baduy pada bagian *cover* judul.

- (2) Jenis huruf yang digunakan jangan terlalu banyak variasi agar siswa fokus membaca materinya.

b) Ahli Materi

Perbaikan pada media berdasarkan saran dari ahli materi yaitu sebgaai berikut :

- (1) Memberikan nomer pada proses pembuatan beras, sehingga siswa mengetahui sudah proses yang seberapa.
- (2) Penyajian kalimat bisa lebih diefektifkan sesuai untuk penyajian anak Sekolah Dasar dan jelakan di awal sekilas mengenai Baduy sebagai ikon atau kearifan lokal Baduy

c) Ahli Pendidikan

Hasil dari validasi ahli pendidikan dikatakan bahwa media sudah sesuai dengan pembelajaran, dan layak digunakan untu siswa, akan tetapi ada beberapa tulisan yang mungkin tidak begitu jelas terlihat yang terdapat pada halaman materi yang harus diperbaiki.

d) Ahli Etnosains

Hasil validasi dari ahli etnosains yaitu dengan memberikan penambahan pertanyaan produktif sebelum adanya materi.

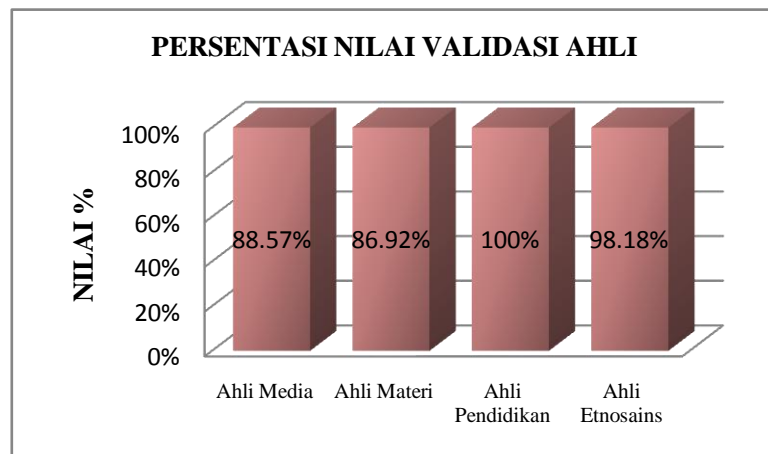


3) Implementasi Multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy yang telah divalidasi ahli dan direvisi akan menjadi produk akhir. Produk ini perlu dilakukan implementasi dengan tujuan untuk mengenalkan siswa dan guru terhadap multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy. Selain itu, implementasi untuk uji coba terhadap siswa khususnya uji motivasi siswa terhadap pembelajaran. Angket motivasi ini diisi oleh siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan

multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy.

## 2. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Kelayakan multimedia dilakukan dengan melakukan validasi ahli. Uji validasi dilakukan oleh tujuh orang tim ahli. Hasil validasi, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata 93,42% dari nilai maksimum 100% dan termasuk kedalam kategori sangat layak.



**Gambar 1. Presentasi Validasi Ahli**

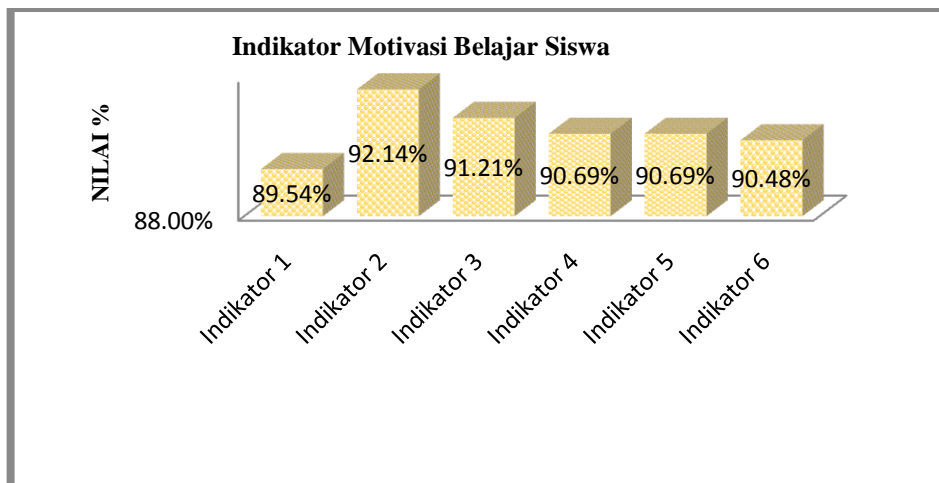
Berdasarkan hasil penilaian uji ahli terhadap multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy secara keseluruhan dikategorikan sangat layak. Hal ini dikarenakan, multimedia pembelajaran sangat menarik, setiap

slide memiliki perpaduan warna yang sangat bagus, multimedia pembelajarannya juga dapat dijalankan sesuai dengan pilihan, dan yang terpenting dalam multimedia pembelajaran ini terdapat interksi yang

baik antara multimedia pembelajaran dengan siswa, serta kalimatnya sudah sesuai dengan siswa Sekolah Dasar dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil tersebut maka multimedia ini dapat digunakan sebagai pengantar guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar siswa secara mandiri.

Multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy diimplementasikan kepada siswa untuk memperkenalkan kepada siswa dan guru serta untuk melihat motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil implementasi dan uji motivasi siswa di SD Negeri Banjar Agung 4 khususnya pada siswa kelas IV maka diperoleh hasil uji motivasi siswa sebagai berikut:

### 3. Multimedia Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal terhadap Motivasi Belajar Siswa



**Gambar 2. Indikator Motivasi Belajar Siswa**

Keterangan:

Indikator 1: Hasrat dan keinginan berhasil

Indikator 2: Dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Indikator 3: Harapan atau cita-cita masa depan

Indikator 4: Adanya penghargaan dalam belajar

Indikator 5: Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran

Indikator 6: Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik

Berdasarkan diagram dapat diketahui bahwa pada indikator 1 yaitu indikator siswa memiliki hasrat dan keinginan berhasil memperoleh nilai 89,54%. Hal tersebut menyatakan bahwa multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy dapat memunculkan hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil dalam pembelajaran. Siswa merasa senang dengan pembelajaran multimedia karena merupakan pembelajaran yang baru untuk mereka sehingga dapat memancing rasa ingin tahu siswa.

Pada indikator 2 yaitu, indikator siswa memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar memperoleh nilai sebesar 92,14%. Hal tersebut membuktikan bahwa dorongan dan kebutuhan siswa dalam belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy sangat baik. Siswa memiliki ketertarikan dalam belajar dengan

JPSD Vol. 3 No. 2, September 2017  
ISSN 2540-9093

menggunakan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal, siswa juga merasakan manfaat dari isi materi yang penting untuk dipelajari, selain itu juga siswa tertantang untuk berhasil mengerjakan soal evaluasi yang terdapat pada multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Indikator 3 yaitu indikator siswa memiliki harapan atau cita-cita masa depan memperoleh nilai tidak jauh berbeda dengan indikator 2 yaitu memperoleh nilai 91,21% yang berarti bahwa belajar menggunakan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy memicu siswa memiliki harapan atau cita-cita masa depan yang sangat baik. Siswa memiliki harapan dan cita-cita untuk dapat menjaga, melestarikan, dan memanfaatkan sumber daya alam sekitarnya dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada memenuhi kebutuhan seperti yang dicontohkan oleh kearifan lokal Baduy dalam menjaga kelestarian alam. Siswa juga memiliki cita-cita dan harapan berhasil dalam pembelajaran pembelajaran tersebut yaitu dengan berhasil mengerjakan evaluasi yang terdapat dalam multimedia

Encep, dkk

pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy.

Pada indikator motivasi belajar siswa 4 yaitu indikator adanya penghargaan dalam belajar. penghargaan memperoleh nilai sebesar 90,69%. Terdapat pujian dan tepuk tangan pada saat siswa mengetahui hasil mengerjakan evaluasi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran tersebut untuk menumbuhkan motivasi siswa.

Indikator 5 yaitu indikator adanya kegiatan menarik dalam multimedia pembelajaran memperoleh nilai 90,69%. siswa merasa tertarik dengan kegiatan yang terdapat dalam multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy. Kegiatan yang menarik tersebut dalam multimedia pembelajaran dapat membuat siswa berpartisipasi dalam pembelajaran dengan senang, ceria, dan semangat, sehingga dapat membuat siswa bermakna dalam pembelajaran tersebut.

Pada indikator 6 yaitu indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan

siswa dapat belajar dengan baik memperoleh nilai 90,48%.

Pembelajaran multimedia menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan adanya aktivitas siswa dalam multimedia pembelajaran tersebut, seperti aktivitas siswa untuk berfikir menjawab pertanyaan-pertanyaan sebelum materi dimunculkan, aktivitas siswa dalam mencari jawaban dengan mewawancarai dan melihat lingkungan sekitar, dan aktivitas siswa dalam mengerjakan evaluasi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran.

Selaras dengan yang disampaikan oleh Sya'ban (2014), Pembelajaran IPA pada kurikulum 2013 dengan mengintegrasikan kearifan lokal dapat mengolah kreatifitas dan berinovasi, selain itu dapat menanamkan kepedulian lingkungan terhadap peserta didik. Pembelajaran IPA dengan mengintegrasikan kearifan lokal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk semakin berkreasi dan berinovasi dengan materi yang menjadi tujuan pembelajaran.

## D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa produk akhir penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif yang di buat dengan memanfaatkan *Microsoft Power Point* dan dikemas ke dalam CD (*Compact Disk*) dengan materi sumber daya alam dan pemanfaatan yang telah terintegrasi dengan kearifan lokal Baduy.

Kelayakan produk pengembangan ini didasarkan pada hasil uji ahli media nilai rata-rata yang diperoleh adalah 88,57% dengan kategori sangat layak. Hasil uji ahli materi nilai rata-rata yang diperoleh adalah 86,67% dengan kategori sangat layak. Hasil uji ahli pendidikan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 100% dengan kategori sangat layak.

Hasil uji ahli etnosains nilai rata-rata yang diperoleh adalah 97,5% dengan kategori sangat layak. Kategori sangat layak yang diperoleh multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy yang dinilai sudah memenuhi kriteria.

Hasil uji motivasi belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata yang dilihat dari setiap indikator adalah 90,79% dengan kategori sangat baik. Siswa memberikan respon positif terhadap multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal Baduy yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran tersebut sangat layak untuk dijadikan multimedia pembelajaran alternatif pada materi sumber daya alam dan pemanfaatan teknologi.

## Daftar Pustaka

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Andriana, E., et all. 2017. *Natural Science Big Book With Baduy Local Wisdom Base Media Development For Elementary School*. *Jurnal pendidikan IPA Indonesia*. 6 (1), 76-80.
- Arikunto. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo.

- Basari, Achmad. 2014. *Penguatan Kurikulum Muatan Lokal dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. ISBN: 978-602-7561-89-2: 17-26.
- Cecep, Eka Permana. 2010. *Kearifan Lokal Masyarakat Baduy dalam Mitigasi Bencana*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA press
- Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari. 2012. *Strategi Pembelajaran terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mubin, Achmad Nurul 2012. *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dengan Memanfaatkan Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Siswa Kelas V SD pada Mata Pelajaran IPA Topik Pesawat Sederhana*. Skripsi FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Purwanto. 2014. *Prinsip – Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rohman, Muhammad. & Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Sardiman. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama

- Sya'ban, Muhammad. 2014. Kepedulian Lingkungan Dengan Pembelajaran IPA Terintegrasi Kearifan Lokal. *Jurnal. QUANTUM, Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*. 5 (2). 82-86.
- Taufik, M. 2014. *Psikologi Pendidikan & Bimpesdik*. Depok: PGSD Press.
- Tihami. 2014. *Kearifan Lokal dalam Pribahasa Masyarakat Banten*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Fajarini, Ulfah. 2014. Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. *Sosio Didaktika*, 1 (2), 123-130.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardoyo, Tri Cipto Tunggul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo*. Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zubaedi. 2012. *Desain Penelitian Karakter*. Jakarta: Kencana.