



KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA BERBASIS STORYTELLING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA KEDIRI DI KELAS IV SDN KEREK

Maecha Kusuma Wardani¹, Dhian Dwi Nur Wenda², Farida Nurlaila Zunaidah³
^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: maechakw@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i2.1891>

Sections Info

Article history:

Submitted: 22 January 2026
 Final Revised: 17 March 2026
 Accepted: 11 April 2026
 Published: 30 April 2026

Keywords:

Multimedia
 Storytelling
 Cultural Diversity
 Learning Outcomes
 Effectiveness



ABSTRACT

This research and development aims to determine the effectiveness of storytelling-based multimedia on Kediri cultural diversity material in grade IV of SDN Kerek. The method applied in this research is the research and development method (Research and Development). In this study, the ADDIE development model is used as an approach to design products in the form of storytelling-based learning multimedia developed through structured stages. The material used focuses on the theme of diversity in the Kediri region for grade IV students. In the limited trial stage, it was carried out in grade IV with 8 students as respondents, while in the extensive trial it was carried out in grade IV with 17 students as respondents. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of this study show the effectiveness of storytelling-based multimedia on Kediri cultural diversity material in grade IV of SDN Kerek. The effectiveness of the media can be seen from the increase in student learning outcomes, where the pretest score of 71% increased to 89% in the posttest. From the results of these scores, storytelling-based learning multimedia on Kediri cultural local wisdom received a very effective assessment to be used as a learning medium for cultural diversity material, especially Kediri cultural local wisdom in grade IV of Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari multimedia berbasis storytelling materi keberagaman budaya Kediri di kelas IV SDN Kerek. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan ADDIE sebagai pendekatan untuk merancang produk berupa multimedia pembelajaran berbasis storytelling yang dikembangkan melalui tahapan-tahapan yang terstruktur. Materi yang digunakan berfokus pada tema keberagaman di wilayah Kediri untuk siswa kelas IV. Pada tahap uji coba terbatas dilakukan di kelas IV dengan responden 8 siswa, sedangkan pada uji coba luas dilakukan di kelas IV dengan responden 17 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan keefektifan multimedia berbasis storytelling materi keberagaman budaya Kediri di kelas IV SDN Kerek, Keefektifan media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa, di mana nilai pretest sebesar 71% meningkat menjadi 89% pada posttest. Dari hasil skor tersebut multimedia pembelajaran berbasis storytelling kearifan lokal budaya Kediri memperoleh penilaian sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi keberagaman budaya khususnya kearifan lokal budaya Kediri di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Multimedia, Storytelling, Keberagaman Budaya, Hasil Belajar, Keefektifan

PENDAHULUAN

Dalam proses pengembangan potensi manusia, pendidikan berperan sebagai upaya membentuk pribadi yang berkompoten, berkarakter, dan siap menghadapi perubahan di masa depan. Hakikat pendidikan merupakan suatu proses belajar yang bertujuan mendorong aktivitas serta kreativitas siswa melalui interaksi membangun pengalaman belajar ([Ulya et al., 2025](#)). Pendidikan dalam pengertian luas mencakup semua pengalaman belajar sepanjang hayat yang terjadi di berbagai lingkungan dan situasi, yang memberikan dampak positif pada perkembangan seseorang ([Fendi et al., 2025](#); [Sabila et al., 2025](#); [Syakhrani et al., 2025](#)).

Pembelajaran IPS memiliki urgensi tinggi, terutama pada tingkat pendidikan dasar, yang berfungsi sebagai landasan awal dalam menanamkan pemahaman siswa mengenai kehidupan sosial dan kemasyarakatan. Dalam hal ini pembelajaran IPS sangat penting mengingat, setiap siswa datang dari lingkungan sosial dan budaya yang beragam ([Andiyanto, 2018](#); [Hairani, 2018](#)). Pembelajaran IPS berguna untuk menumbuhkan kepekaan siswa terhadap beragam persoalan sosial yang muncul di lingkungan sekitarnya. Kepekaan sosial ini mencakup kemampuan dalam mengamati, menganalisis, dan merespons berbagai persoalan yang timbul di masyarakat, seperti ketimpangan sosial, konflik antarkelompok, kemiskinan, serta isu-isu lingkungan ([Hulub et al., 2022](#)). Dengan demikian pembelajaran IPS tidak hanya diarahkan pada pemahaman konsep, tetapi turut berperan dalam menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab sosial ([Hopeman et al., 2022](#)).

Melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN Kerep mengungkap adanya hambatan dalam pembelajaran IPS, khususnya dalam menyampaikan materi keberagaman budaya. Guru mengungkapkan bahwa materi ini memuat informasi yang cukup padat dalam bentuk teks. Banyaknya informasi tertulis yang harus dipahami dan diingat membuat siswa mengalami kejenuhan. Selain itu, guru juga menyampaikan adanya permasalahan dalam pemahaman bacaan, di mana terdapat siswa yang belum mampu memahami isi teks secara mendalam, meskipun kemampuan membaca mereka sudah tergolong cukup baik. Permasalahan ini diperparah dengan penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yakni didominasi oleh metode ceramah dan hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber utama. Sehingga proses pembelajaran berlangsung secara satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan hasil analisis dokumen hasil belajar siswa kelas IV SDN Kerep dari total 25 siswa yang belum mencapai ketuntasan berada pada angka 60. Tercatat sebanyak 15 dari 25 siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Dalam hal ini teridentifikasi bahwa mayoritas siswa belum menguasai materi keberagaman budaya secara maksimal. Rendahnya tingkat ketuntasan belajar mencerminkan adanya permasalahan pada penggunaan pendekatan pembelajaran yang cenderung kurang diminati oleh siswa. Media yang digunakan belum efektif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang nyata, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Data yang diperoleh dari observasi lapangan dan wawancara bersama guru kelas IV SDN Kerep mengungkapkan bahwa proses pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya masih belum efektif, terutama keberagaman budaya Kediri.

Dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur *storytelling* dalam bentuk multimedia menjadi salah satu opsi strategis untuk mengatasi permasalahan tersebut karena mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan siswa. Media ini memungkinkan penyajian budaya lokal, seperti tradisi dan kesenian Kediri, secara interaktif dan visual sehingga lebih mudah dipahami dan

diingat ([Amini & Damayanti, 2021](#)). Pesan pembelajaran melalui multimedia akan lebih lama diingat dibandingkan dengan pesan pembelajaran dari mendengar atau melihat saja ([Wulandari et al., 2020](#)).

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *storytelling* dengan muatan budaya lokal Kediri dinilai penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendekatan visual ini diharapkan mampu mendorong partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menumbuhkan apresiasi terhadap keberagaman budaya, khususnya budaya daerah Kediri. Pembelajaran dengan multimedia menghasilkan pesan-pesan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi, serta lebih menguatkan pesan yang disampaikan ([Nurrita, 2018](#); [Wangge, 2020](#); [Saleh et al., 2025](#)). *Storytelling* merupakan metode penyampaian yang efektif untuk membangun keterlibatan emosional dan meningkatkan pemahaman siswa ([Maulidin et al., 2025](#)).

Dalam konteks pembelajaran IPS, khususnya materi keberagaman budaya yang memuat kearifan lokal Kediri, pendekatan digital *storytelling* dinilai tepat. Teknik ini mampu menghadirkan materi visual secara menarik dan membantu siswa mengenali objek budaya melalui media digital. *Storytelling* adalah pendekatan pendidikan yang memungkinkan siswa untuk menghargai dan mengingat narasi yang mereka temui. Cerita yang dibaca atau ditonton dapat diringkas secara singkat ([Fauziyah, 2022](#)). Digital *storytelling* terbukti mampu membangkitkan minat belajar, menciptakan kondisi kelas yang positif. Kelebihan *storytelling* terletak pada kemampuannya menyampaikan pesan melalui alur cerita yang menyentuh emosi dan membangkitkan imajinasi siswa. Dalam kegiatan bercerita, sangat penting untuk memahami simbol pendengaran yang diwakili oleh indikator visual yang dibutuhkan untuk narasi yang efektif ([Rahayu et al., 2022](#)).

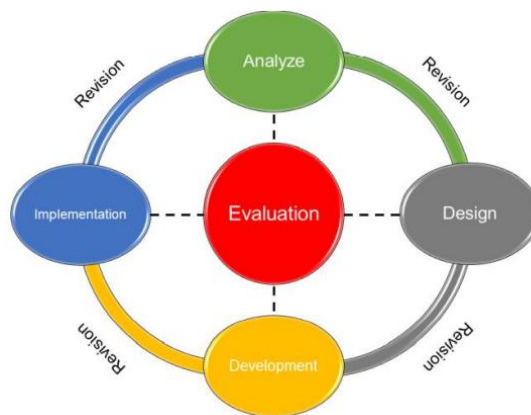
Pengembangan multimedia berbasis cerita budaya lokal diharapkan tidak hanya membantu peserta didik dalam menguasai konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS secara kognitif, serta menanamkan nilai luhur budaya dan membangkitkan motivasi untuk melestarikan budaya daerahnya. Penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Apriyani (2021) menekankan bahwa metode *storytelling* merupakan cara menyampaikan informasi secara lisan yang menyenangkan, baik dengan alat bantu maupun tanpa alat. Sejalan dengan penelitian tersebut Luluk dan Adella (2023), menunjukkan bahwa penerapan metode *storytelling* dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan minat belajar, kemampuan berpikir kritis, serta apresiasi siswa terhadap nilai-nilai moral dan budaya yang terkandung dalam cerita.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang serta mengembangkan sebuah media pembelajaran multimedia berbasis *storytelling* yang memuat kekayaan budaya lokal Kediri. Tujuan utamanya adalah menciptakan media belajar yang menarik secara visual, serta sebagai sarana edukatif yang mendukung pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan teknologi pendidikan yang berkembang saat ini. Multimedia ini merupakan inovasi penyajian materi ajar berbasis *storytelling*. Media ini dapat digunakan untuk menjelaskan teori konsep sarana dan prasarana pendidikan yang dapat disajikan dengan multimedia dengan menggabungkan gambar, tulisan, animasi, dan suara dari pendidiknya sendiri, sehingga lebih memotivasi dan menguatkan pesan pembelajaran yang disampaikan ([Syakhrani et al., 2025](#)). Pemanfaatan media dalam pendidikan meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Siswa menjadi peserta yang lebih aktif dalam proses pembelajaran ([Amini & Damayanti, 2021](#)).

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan (*Research and Development*) memiliki tujuan menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan ADDIE sebagai pendekatan untuk merancang produk berupa multimedia pembelajaran berbasis *storytelling* yang dikembangkan melalui tahapan-tahapan yang terstruktur. Materi yang digunakan berfokus pada tema keberagaman di wilayah Kediri untuk siswa kelas IV. Alasan memilih model ADDIE karena model tersebut lebih sistematis dan dinamis untuk mendukung kinerja program tersebut. Model ADDIE merupakan model penelitian dengan rangkaian atau tahapan yang mudah dipahami.

Model ADDIE terdiri atas tahapan-tahapan yang tersusun secara sistematis, yang berarti setiap tahap harus dilaksanakan secara berurutan dan tidak dapat dipertukarkan. Model ini dianggap sebagai salah satu model pengembangan yang paling sederhana dibandingkan dengan model lainnya, namun tetap memiliki lima komponen yang saling terintegrasi. Tahapan dalam model ADDIE mencakup *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berikut adalah tahapan model ADDIE yang disajikan dalam bentuk gambar:



Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDN Kerep. Subjek penelitian mencakup guru kelas IV serta 25 siswa kelas IV yang berperan dalam memberikan masukan dan respon terhadap produk yang dikembangkan. Data dikumpulkan melalui berbagai teknik, meliputi observasi, wawancara, dan penyebaran angket, adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup analisis kualitatif deskriptif dan analisis kuantitatif. Metode ini mendukung proses penilaian menyeluruh terhadap kualitas media dari aspek kelayakan isi, daya tarik, serta efektivitas awal produk, yang diperoleh.

Analisis keefektifan bertujuan untuk mengukur dampak penggunaan multimedia berbasis *storytelling* terhadap peningkatan pencapaian belajar siswa, khususnya dalam materi keberagaman budaya Kediri. Penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran dilakukan dengan menganalisis perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya media tersebut, melalui pelaksanaan pretest dan posttest dengan mencari rata-rata nilai seluruh siswa, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$R = \frac{\sum Rpd}{\text{Jumlah peserta didik}} = \dots \%$$

Keterangan:

R : Rata-rata

$\sum Rpd$: Jumlah skor yang diperoleh siswa

Setelah dihitung nilai rata-rata dari pretest dan posttest kemudian dihitung dengan nilai N -Gain untuk mengetahui keefektifan dari multimedia yang dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor Maksimal - Pretest} = \dots \%$$

Berikut tabel kriteria keefektifan produk.

Tabel 1. Kriteria uji keefektifan

No.	Pencapaian nilai (Skor)	Kriteria
1.	81,00%-100,00%	Sangat efektif bisa tanpa adanya perbaikan.
2.	61,00%-80,00%	Cukup efektif adanya sedikit perbaikan
3.	41,00%-60,00%	Kurang efektif perlu adanya banyak perbaikan
4.	21,00%-40,00%	Tidak efektif
5.	0,00%-20,00%	Sangat tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia berbasis *storytelling* yang telah dikembangkan digunakan pada proses pembelajaran secara langsung dengan tujuan mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat berfungsi secara optimal dalam konteks pembelajaran di kelas. Implementasi merupakan pelaksanaan terkait dengan penyiapan lingkungan belajar dan keterlibatan siswa. Pada tahap ini, multimedia berbasis *storytelling* tentang kearifan lokal budaya Kediri di uji cobakan kepada siswa kelas IV SDN Kerep.

Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari multimedia berbasis *storytelling* yang telah dikembangkan pada materi keberagaman budaya Kediri di kelas IV SDN Kerep. Tahap implementasi ini dilakukan dengan memberikan soal pretest sebelum menggunakan multimedia dan memberikan soal posttest sesudah menggunakan multimedia berbasis *storytelling*. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba secara luas. Uji coba terbatas melibatkan 8 siswa kelas IV SDN Kerep yang dipilih secara acak, sedangkan uji coba luas dengan 17 siswa dari kelas yang sama. Melalui pelaksanaan tahap ini, diharapkan media pembelajaran tidak sekadar menjadi alat bantu visual, melainkan mampu mendorong peningkatan minat belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya, khususnya budaya lokal yang terdapat di Kediri.

Berikut merupakan perolehan nilai pretest dan posttest dari 8 siswa uji coba terbatas di kelas IV SDN Kerep.

Tabel 2. Uji Coba Terbatas

Nama Siswa	Nilai Pretest	Kategori	Nilai Posttest	Kategori
AFS	55	TT	80	T

ALH	60	TT	83	T
ARK	35	TT	87	T
AFW	80	T	90	T
EDP	55	TT	84	T
HO	70	TT	100	T
IAAPA	80	T	100	T
JAP	30	TT	80	T
Rata-rata	58,13		88	

Sumber: Data Peneliti, 2025

Perhitungan keefektifan menggunakan rumus N-Gain pada uji coba terbatas sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor Maksimal - Pretest}$$

$$N - Gain = \frac{88 - 58,13}{100 - 58,13} = \frac{29,87}{41,87} = 0,71$$

Konversi ke presentase = $0,71 \times 100\% = 71\%$

Berdasarkan hasil akhir uji terbatas keefektifan tersebut dengan presentase 71%, masuk ke dalam kriteria presentase 61,00%-80,00% dengan kriteria cukup efektif dengan adanya sedikit perbaikan. Kemudian, uji coba luas yang diujikan kepada 17 siswa kelas IV SDN Kerep melalui pemberian soal pretest dan posttest diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Coba Luas

Validasi	Nilai Pretest	Kategori	Nilai Posttest	Kategori
KPAD	55	TT	94	T
KW	60	TT	95	T
KVV	75	T	90	T
MFA	60	T	90	T
MAA	75	T	94	T
MI	60	TT	95	T
MAA	80	T	100	T
MFAS	60	TT	90	T
MRPRR	65	TT	100	T
RS	65	TT	100	T
RAR	50	TT	100	T
SAS	65	TT	97	T
SNR	60	TT	100	T
SDS	80	T	100	T
SRY	80	T	90	T
WJW	60	TT	100	T
YSTD	75	TT	100	T
Rata-rata	66,18		96,18	

Sumber: Data Peneliti, 2025

Perhitungan keefektifan menggunakan rumus N-Gain pada uji coba luas sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor Maksimal - Pretest}$$
$$N - Gain = \frac{96,18 - 66,18}{100 - 66,18} = \frac{30}{33,82} = 0,89$$

Konversi ke presentase = $0,89 \times 100\% = 89\%$

Berdasarkan hasil akhir uji luas keefektifan tersebut dengan presentase 89%, masuk ke dalam kriteria presentase 81,00%- 100,00% dengan kriteria sangat efektif bisa tanpa adanya perbaikan. Hasil pengujian keefektifan menggunakan rumus N-Gain menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran. Dalam uji coba terbatas yang melibatkan 8 siswa, diperoleh nilai N-Gain sebesar 71% dengan kategori cukup efektif. Sementara itu, dalam uji coba yang lebih luas dengan 17 siswa, nilai N-Gain mencapai 89% dengan kategori sangat efektif, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran materi keberagaman budaya di kelas IV SDN Kerep. Menurut Kusumawati et al. (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif untuk pengajaran angka secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hulub et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat valid. Pemanfaatan media pendidikan dapat mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dan meningkatkan kualitas pengajaran oleh pendidik. Hal ini juga memengaruhi kualitas hasil belajar bagi siswa dan guru dalam pendidikan.

Multimedia pembelajaran berbasis *storytelling* kearifan lokal budaya Kediri juga memiliki unsur inovasi dalam pembelajaran materi keberagaman budaya. Inovasi ini terjadi karena penggabungan antara multimedia interaktif dengan pendekatan *storytelling* yang berbasis budaya lokal, sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Inovasi pembelajaran diartikan sebagai upaya memperbaiki cara mengajar dan belajar melalui penggunaan media serta pendekatan baru yang dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Trisnani et al., (2025) yang menyatakan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi *digital* penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa. Pengintegrasian kearifan lokal dalam media pembelajaran *digital* merupakan inovasi strategis dalam pembelajaran IPS karena dapat menanamkan nilai-nilai budaya sekaligus memperkuat identitas lokal siswa. Melalui penyajian materi dengan perpaduan unsur visual dan audio, media ini diharapkan mampu membantu siswa memahami keberagaman budaya Kediri secara lebih mendalam, sekaligus menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Melalui rangkaian uji coba yang telah dilakukan, diharapkan media ini dapat memberikan dampak positif dan kontribusi nyata dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi keberagaman budaya yang mengangkat kearifan lokal Kediri. Multimedia pembelajaran berbasis *storytelling* yang mengangkat kearifan lokal budaya Kediri dalam penelitian ini dirancang dengan mengacu pada prinsip *storytelling digital* dan prinsip multimedia pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan dinilai layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi keberagaman budaya di Kelas IV Sekolah Dasar.

Penerapan prinsip-prinsip ini bertujuan untuk menampilkan materi budaya lokal dengan cara yang kontekstual, menarik, dan mudah dipahami.

Multimedia pembelajaran berbasis *Storytelling* menyajikan materi kearifan lokal budaya Kediri dalam bentuk cerita yang memiliki alur, tokoh, dan latar yang dekat dengan kehidupan siswa. Menurut Ulya, Elfa Maijuana, et al., (2025) siswa memahami materi keberagaman budaya tidak hanya sebagai informasi, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang bermakna dan bernilai, sehingga dapat menumbuhkan pemahaman serta apresiasi terhadap budaya daerah. Pengembangan media ini menerapkan prinsip integrasi multimedia, yaitu penggabungan teks, gambar, animasi, dan audio yang disajikan secara terpadu dan relevan dengan materi.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *storytelling* memperoleh penilaian sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran materi keberagaman budaya di kelas IV SDN Kerep. Hasil pengujian keefektifan menggunakan rumus N-Gain menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran. Dalam uji coba terbatas yang melibatkan 8 siswa, diperoleh nilai N-Gain sebesar 71% dengan kategori cukup efektif. Sementara itu, dalam uji coba yang lebih luas dengan 17 siswa, nilai N-Gain mencapai 89% dengan kategori sangat efektif, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran materi keberagaman budaya di kelas IV SDN Kerep. Peningkatan ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *storytelling* kearifan lokal budaya Kediri efektif dalam membantu siswa memahami materi keberagaman budaya khususnya Budaya Kediri. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan prinsip multimedia berbasis *storytelling* kearifan lokal budaya Kediri berkontribusi positif terhadap tingkat kevalidan dan keefektifan media. Pemanfaatan media pendidikan dapat mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, meningkatkan kualitas pengajaran oleh pendidik, dan memengaruhi kualitas hasil belajar bagi siswa dan guru dalam pendidikan. Media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif secara pedagogis dalam mendukung pembelajaran materi keberagaman budaya khususnya Budaya Kediri yang kontekstual dan bermakna bagi siswa Sekolah Dasar.

REFERENSI

- Apriyani, R. (2021). *Implementasi Penggunaan Metode Storytelling Berbantu Audio Visual Liquid Crystal Display (LCD) Mata Pelajaran SKI Kelas V MIN 7 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR Abstrak. *JPGSD*, 9(6), 2670–2684.
- Amir, A., Afnita, A., Zuve, F. O., & Erlianti, G. (2024). Education and Application of Digital Media in Creation and Documentation Artery Based Service Letter. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.5>
- Andiyanto, T. (2018). Konsep pendidikan pranatal, postnatal, dan pendidikan sepanjang hayat. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 195–204.
- Anwar, C., Septiani, D., & Riva'i, F. A. (2024). Implementation Of Curriculum Management Of Tahfidz Al-Qur'an at Al-Qur'an Islamiyah Bandung Elementary School. *INJIES: Journal of*

-
- Islamic Education Studies*, 1(2), 91–96. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.11>
- Ayuba, J. O., Abdullateef, L. A., & Mutathahirin, M. (2025). Assessing the Utilization of Information and Communication Technology (ICT) Tools for Teaching Secondary Schools Islamic Studies in Ilorin, Nigeria. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.22>
- Aziz, M., 'Arif, M., Alwi, M. F., & Nugraha, M. N. (2024). Improving The Quality of Education Through Optimizing the Educational Administration System at The An-Nur Islamic Education Foundation. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 5–15. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i1.2>
- Baroud, N., Alouzi, K., Elfzzani, Z., Ayad, N., & Albshkar, H. (2024). Educators' Perspectives on Using (AI) As A Content Creation Tool in Libyan Higher Education: A Case Study of The University of Zawia. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 61–70. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.12>
- Fadli, M., Iskandar, M. Y., Darmansyah, D., J, F. Y., & Hidayati, A. (2024). Development of Interactive Multimedia Use Software Macromedia Director for Learning Natural Knowledge in High School. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 12–19. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.2>
- Fauziyah, T. R. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara Teks Naratif melalui Metode *Storytelling*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 164–169. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.341>
- Fendi, R. S., Syafifuddin, A., Dari, T. O., Mulyani, D. K., Jl, A., Hatta, S., & Utara, L. (2025). Peran Media Pembelajaran Berbasis *Storytelling* terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VIII di MTS Misbahul Khair. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 2(1), 292–301.
- Hairani, E. (2018). Pembelajaran sepanjang hayat menuju masyarakat berpengetahuan. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 2(1), 355–377. <https://doi.org/10.52266/tajdid.v2i1.107>
- Hidayati, E., & Hutagaol, B. A.-R. (2025). An Analysis of Hasan Hanafi's Tafsir Method: Hermeneutics as An Interpretative Approach. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 39–48. <https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.22>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Hulub, K. U. Y., Zaman, W. I., & Permana, E. P. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mi *Al-Mujahidah*, 6, 507–513.
- Iskandar, M. Y., Nugraha, R. A., Halimahturrafiah, N., Amarullah, T. A. H., & Putra, D. A. (2024). Development of Android-Based Digital Pocketbook Learning Media in Pancasila and Citizenship Education Subjects For Class VIII SMP . *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 51–60. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.13>
- Khofi, M. B., & Santoso, S. (2024). Optimize the Role of The State Islamic High School (MAN) Bondowoso Principal in Promoting Digital-Based Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 91–102. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.7>
- Kusumawati, L. D., Sugito, & Mustadi, A. (2021). KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MEMOTIVASI SISWA BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 73–84. <https://doi.org/10.36706/jjpf.v8i1.14034>

- Maulidin, M. R., Zativalen, O., & Susandi, A. (2025). Pengembangan Vidio Animasi Berbasis *Storytelling* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 4 MIM 16 Karangasem Paciran. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 453–464. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p453-464>
- Ma'sum, A. H., & Purnomo, M. S. (2024). Effective Communication Strategies for Private Schools to Address the Controversy of High-Paying Education. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(2), 103–111. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i2.15>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Nugraha, R. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Development of Video Tutorials as A Media for Learning Graphic Design in Vocational High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.1>
- Pitri, M. L., Nordin, N., Langputeh, S., & Rakuasa, H. (2025). Development of E-Module (Electronic Module) Based on Ethnoscience in Natural Science Subject of Human Reproduction for Junior High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 46–61. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.28>
- Rahayu, R. S., Muttaqijn, M. I., & Magdalena, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Seri terhadap Kemampuan Bercerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Cijulangadeg. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 19.
- Sabila, R. A., Khobir, A., Nada, Q., & Karimah, S. B. (2025). Konsep Dan Implikasi Pendidikan Sepanjang Hayat Di Indonesia. *Advances In Education Journal*, 2(3), 1179–1189.
- Saleh, M., Amaliah, M., & Yaumi, M. (2025). Multimedia Dalam Pembelajaran PAI: Konsep Dan Teori, Ragam Multimedia, Langkah-Langkah Pengembangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran | E-ISSN: 3026-6629*, 3(2), 642–650.
- Sugiyono, P. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed.); Edisi 2). ALFABETA, cv.
- Syakhrani, A. W., Azzahra, M., Rahmah, S. A., & Daniati, S. R. (2025). Hakikat Asas Pendidikan Sepanjang Hayat. *Netizen: Journal Of Society And Bussiness*, 1(12), 749–758.
- Ulya, M., Masyhuri, A. A., Bakir, M., & Jawwas, F. A. (2025). HUMAN, CENTRED HUMAN-CENTERED DIGITAL TRANSFORMATION: A QUR'ANIC PERSPECTIVE FOR SUSTAINABLE CIVILIZATION. *Syahadah: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Keislaman*, 13(2), 17–34.
- Wangge, M. (2020). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH*. 1(1), 31–38.
- Wulandari, A., Harjono, H. S., & Budiyono, H. (2020). Pengaruh Media Digital *Storytelling* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa S-1 PBSI Universitas Jambi. *DIKBASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 15–29. <https://doi.org/10.22437/dikbastra.v2i2.9734>

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA