



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN
CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING MATERI KERAGAMAN BUDAYA
INDONESIAKU UNTUK SISWA KELAS V SD**

Fadhilla Berliana¹, Ahmad Syarif², Muhammad Sholeh³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

e-mail: fadhilla.berliana@gmail.com, ahmad.syarif@unja.ac.id, m.sholeh@unja.ac.id

Diterima: 22/05/2026; Direvisi: 29/05/2026; Diterbitkan: 04/06/2026

ABSTRAK

Target utama dari kajian ini adalah untuk merancang produk multimedia interaktif yang mengadopsi model *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada unit materi Keragaman Budaya Indonesiaku bagi audiens siswa kelas V Sekolah Dasar. Riset ini didorong oleh realitas di lapangan mengenai minimnya pemanfaatan perangkat pembelajaran berbasis teknologi digital yang mampu menyelaraskan unsur kebudayaan lokal ke dalam kurikulum Pendidikan Pancasila. Padahal, formulasi pembelajaran yang bersifat aplikatif serta akrab dengan realitas harian siswa sangat dibutuhkan guna menstimulasi partisipasi aktif serta mempertajam pemahaman mereka mengenai pluralitas kultural di Indonesia. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan bersandar pada kerangka ADDIE, yang tahapannya meliputi fase analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Proses pengumpulan data mengandalkan teknik pengamatan langsung, wawancara, dan pengisian lembar kuesioner/angket. Hasil uji lapangan membuktikan bahwa perangkat multimedia interaktif yang diproduksi telah memenuhi standarisasi dengan predikat sangat valid sekaligus sangat praktis untuk diaplikasikan dalam kegiatan kelas. Internalisasi komponen tradisi lokal ke dalam sistem multimedia terbukti sukses melahirkan impresi belajar yang lebih memikat, dua arah, serta membumi, sehingga mempermudah peserta didik dalam menguasai topik keragaman budaya. Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif berorientasi CRT layak dijadikan opsi instrumen ajar yang efektif untuk memperkokoh jati diri kultural siswa, menaikkan fokus belajar, sekaligus memandu guru dalam menciptakan iklim pembelajaran yang lebih bernilai di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, Culturally Responsive Teaching, Budaya Lokal, Sekolah Dasar, Keragaman Budaya*

ABSTRACT

The primary objective of this investigation was to design and construct interactive multimedia materials embedded with a *Culturally Responsive Teaching* (CRT) framework focusing on Indonesian Cultural Diversity for fifth-grade primary school classrooms. The inquiry was prompted by the current pedagogical gap regarding the underutilization of tech-based learning tools that can seamlessly embed regional cultural heritage into Pancasila Education courses. Implementing localized, authentic learning experiences that resonate with students' daily lives is critical for fostering classroom engagement and strengthening conceptual comprehension of national cultural pluralism. This study applied a *Research and Development* (R&D) framework utilizing the sequential ADDIE model, which encompasses the analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. Empirical data were gathered via direct field observations, structured interviews, and evaluative questionnaires. The analytical findings



reveal that the newly developed interactive multimedia successfully met the rigorous standards of being highly valid and exceptionally practical for daily instructional purposes. Merging indigenous cultural values into the digital multimedia framework effectively generated a more captivating, participatory, and contextualized academic environment, which in turn helped young learners grasp the nuances of cultural diversity with greater ease. The educational implications of this research indicate that CRT-driven interactive multimedia represents a highly viable alternative tool to reinforce students' cultural identities, amplify learning enthusiasm, and assist educators in orchestrating more substantial, high-impact learning experiences within elementary education.

Keywords: *Interactive Multimedia, Culturally Responsive Teaching, Local Culture, Elementary School, Cultural Diversity*

PENDAHULUAN

Sektor pendidikan memegang peranan vital dalam mencetak sumber daya manusia yang berwawasan luas, berkepribadian luhur, sekaligus responsif terhadap dinamika global. Di tengah tuntutan iklim belajar abad ke-21, institusi persekolahan dituntut tidak hanya berfokus pada penguatan aspek kognitif semata, melainkan juga harus menumbuhkan kecakapan bernalar kritis, daya cipta, keterampilan berkomunikasi, serta kemampuan berkolaborasi lewat optimalisasi teknologi digital. Sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional, proses pembelajaran di kelas wajib dikemas secara bermakna, menyenangkan, aplikatif, dan berorientasi pada keaktifan siswa guna memaksimalkan segenap potensi yang mereka miliki.

Kehadiran teknologi informasi saat ini membuka peluang lebar bagi para pendidik untuk menyajikan skenario kelas yang lebih interaktif dan atraktif. Salah satu instrumen pendukung yang dinilai representatif untuk menopang kebutuhan tersebut adalah multimedia interaktif. Perangkat ini mampu mengombinasikan berbagai elemen krusial seperti teks, gambar ilustrasi, rekaman suara, video riil, animasi gerak, hingga sistem navigasi mandiri yang merangsang keterlibatan aktif siswa sepanjang proses belajar. Rekam jejak riset terdahulu mengonfirmasi bahwa penggunaan multimedia interaktif terbukti ampuh mendongkrak gairah belajar, meningkatkan partisipasi anak di kelas, serta mempermudah visualisasi materi yang bersifat abstrak menjadi bentuk konkret yang menarik (Marwah dkk., 2024; Kusumawati dkk., 2025; Purnama dkk., 2025).

Kendati demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media ajar berbasis teknologi pada jenjang sekolah dasar masih membentur beragam hambatan. Sebagian besar guru disinyalir masih memiliki ketergantungan yang tinggi pada buku paket sebagai instrumen utama dan belum mengeksplorasi potensi teknologi secara maksimal dalam kegiatan instruksional (Sesmiarni, 2025). Fenomena serupa teridentifikasi di SD Negeri 80/I KM.3 Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batang Hari. Berdasarkan hasil pengamatan awal, aktivitas kelas di sekolah tersebut didominasi oleh metode konvensional, sekalipun sarana pendukung seperti jaringan internet, perangkat *chromebook*, dan proyektor sudah tersedia. Dampak dari pola pengajaran searah ini membuat siswa cenderung pasif, cepat didera rasa bosan, serta kesulitan dalam mencerna esensi materi pelajaran yang disampaikan.

Kendala akademis tersebut sangat terlihat pada penyampaian topik Keragaman Budaya Indonesiaku dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Substansi materi ini sebenarnya memegang peranan krusial untuk menanamkan sikap saling menghargai pluralitas, memperkokoh jati diri nasional, serta menyemai nilai-nilai kebhinekaan sejak usia dini (Nurmansyah dkk., 2024; Wibowo, 2024). Namun, aktivitas kelas yang berjalan selama ini cenderung sekadar mentransfer konsep teoretis belaka, sehingga siswa kehilangan kesempatan



untuk mendapatkan pengalaman belajar yang membumi. Padahal, wilayah Kabupaten Batang Hari menyimpan kekayaan warisan budaya lokal yang sangat potensial untuk dijadikan sumber belajar alternatif, seperti tradisi *Bekarang*, kesenian *Dadung*, ritual *Ngarak Garudo*, hikayat *Tapa Malenggang*, serta aneka kearifan lokal lainnya yang sarat akan nilai gotong royong, kebersamaan, dan kepedulian sosial.

Salah satu metodologi yang dinilai solutif untuk menjembatani persoalan ini adalah pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Metode ini menempatkan latar belakang kultural yang dimiliki siswa sebagai pilar penting dalam perancangan materi, sehingga topik yang didiskusikan di kelas terasa akrab dengan pengalaman hidup dan lingkungan sekitar mereka (Wahira dkk., 2024; Asmaliyah dkk., 2025). Model pengajaran berbasis kebudayaan ini terbukti efektif meningkatkan atensi, motivasi, serta pemahaman konseptual peserta didik karena mereka mampu mengaitkan teori akademis dengan realitas konkret yang dijumpai sehari-hari (Putri dkk., 2025).

Sejumlah kajian ilmiah sebelumnya telah memvalidasi efektivitas penggunaan multimedia interaktif maupun kerangka kerja CRT dalam meningkatkan mutu pendidikan. Noviyanti dkk. (2026) mengemukakan bahwa multimedia interaktif mampu mempertajam pemahaman siswa melalui kemasan materi yang atraktif dan dinamis. Dewi dkk. (2026) memperlihatkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif memberikan dampak signifikan pada hasil belajar Pendidikan Pancasila sekaligus memancing keterlibatan aktif siswa. Agil dkk. (2026) menjabarkan bahwa integrasi multimedia interaktif mampu menciptakan atmosfer kelas yang lebih ceria dan memicu motivasi belajar. Selain itu, Maryati dkk. (2026) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis digital membantu guru merealisasikan pengajaran inovatif yang sejalan dengan tuntutan modernisasi. Di sisi lain, Adiman (2026) melaporkan bahwa implementasi metode CRT terbukti menaikkan keterlibatan emosional siswa lantaran materi dikaitkan langsung dengan identitas budaya yang mereka jalani.

Meskipun demikian, penelusuran terhadap literatur terdahulu mengungkap adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang nyata. Mayoritas riset sejauh ini masih mengkaji pengembangan multimedia interaktif atau penerapan formula CRT secara terpisah. Studi yang secara khusus mengintegrasikan piranti multimedia interaktif dengan pendekatan CRT—terutama yang mengeksplorasi kebudayaan lokal daerah sebagai basis materi kontekstual pada topik Keragaman Budaya Indonesiaku di tingkat sekolah dasar—masih sangat jarang ditemukan. Atas dasar itulah, diperlukan sebuah terobosan akademis yang mampu memadukan kecanggihan teknologi digital dengan penguatan nilai-nilai kebudayaan lokal, agar proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna, relevan, serta adaptif terhadap kebutuhan zaman.

Menyikapi urgensi tersebut, penelitian ini diorientasikan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif yang mengadopsi pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dengan mengangkat kekayaan budaya lokal Kabupaten Batang Hari pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku bagi siswa kelas V sekolah dasar. Di samping itu, riset ini diarahkan untuk menguji derajat validitas serta kepraktisan dari produk multimedia yang dirancang, sehingga layak diposisikan sebagai media ajar yang inovatif, kontekstual, dan representatif bagi pendidikan modern. Melalui langkah ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangsih nyata dalam khazanah pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang relevan dengan karakteristik psikologis anak usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE yang mencakup lima fase pengerjaan secara

berurutan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan kerangka ADDIE ini didasarkan pada prosedurnya yang terstruktur dan sangat representatif untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi digital. Hasil akhir dari pengembangan ini berwujud produk multimedia interaktif yang mengintegrasikan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* pada topik Keragaman Budaya Indonesiaku untuk segmen siswa kelas V sekolah dasar.

Skenario pengerjaan rancangan ADDIE yang diaplikasikan dalam kajian ini dipaparkan secara rinci pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Fase Model ADDIE

Tahap	Aktivitas
<i>Analysis</i>	Pemetaan kebutuhan instruksional, karakter mendasar peserta didik, serta problematika yang muncul di kelas.
<i>Design</i>	Penyusunan draf multimedia interaktif, pembuatan <i>storyboard</i> , perancangan materi, dan penyusunan instrumen evaluasi.
<i>Development</i>	Proses produksi media ajar serta pengujian kelayakan (validasi) oleh jajaran pakar/ahli.
<i>Implementation</i>	Uji coba operasional penggunaan multimedia interaktif langsung kepada kelompok siswa.
<i>Evaluation</i>	Langkah analisis data, perbaikan, dan penyempurnaan produk akhir berdasarkan masukan hasil validasi serta uji lapangan.

Sumber: Adaptasi Fianto dkk. (2026)

Pada fase *analysis*, peneliti mengawali langkah dengan melakukan pengamatan langsung serta wawancara mendalam bersama guru kelas V guna memetakan keperluan belajar, profil psikologis siswa, beserta hambatan nyata yang terjadi di dalam kelas. Memasuki tahap *design*, fokus beralih pada perumusan capaian pembelajaran, indikator tujuan instruksional, penataan materi, pembuatan alur *storyboard*, pemodelan antarmuka (*interface*) multimedia, hingga penyusunan instrumen riset.

Selanjutnya, fase *development* direalisasikan dengan memproduksi instrumen multimedia interaktif memanfaatkan platform Canva, yang di dalamnya memuat perpaduan komponen teks, visual gambar, rekaman audio, tayangan video, animasi bergerak, evaluasi kuis interaktif, serta internalisasi khazanah kebudayaan lokal Kabupaten Batang Hari selaras dengan prinsip CRT. Draf produk yang telah selesai dirakit kemudian diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Fase *implementation* dijalankan lewat tindakan uji coba pemakaian produk kepada para siswa kelas V untuk mengukur tingkat kepraktisannya saat dioperasikan. Pada bagian akhir, fase *evaluation* dilakukan dalam bentuk perbaikan menyeluruh dan pembenahan detail-detail produk berdasarkan catatan kritis dari validator maupun realitas hasil uji coba di lapangan.

Informan dan subjek dalam penelitian ini melibatkan satu orang ahli media, satu orang ahli materi, satu orang ahli bahasa, satu orang guru kelas V, serta seluruh siswa kelas V di SD Negeri 80/I KM.3 Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batang Hari. Kumpulan data dalam riset ini dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data

kualitatif diekstraksi dari hasil observasi, transkrip wawancara, serta kumpulan masukan perbaikan dari para validator. Sementara itu, data kuantitatif bersumber dari skor angka yang tertera pada lembar angket penelusuran validitas serta angket respons kepraktisan multimedia interaktif.

Prosedur pengumpulan data mengandalkan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Teknik pengamatan dan tanya jawab diarahkan untuk menghimpun informasi awal mengenai potret pembelajaran di kelas serta kebutuhan terhadap media baru. Di sisi lain, instrumen angket dikhususkan sebagai alat ukur kuantitatif untuk menguji derajat kevalidan dan tingkat kepraktisan dari multimedia interaktif yang dihasilkan.

Alat ukur penelitian ini mengadopsi model skala Likert dengan tingkatan lima poin nilai, sebagaimana dijabarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ketentuan Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sumber: Sugiyono (2022)

Proses kalkulasi data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase dari perolehan skor akhir menggunakan formula matematika sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase penilaian

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_i$ = Jumlah skor maksimum

Angka persentase yang diperoleh dari hasil perhitungan di atas selanjutnya dikonversikan ke dalam tabel acuan untuk menentukan kategori derajat kevalidan serta kepraktisan media, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Parameter Kriteria Validitas dan Kepraktisan Media

Persentase	Kriteria
81%–100%	Sangat Valid / Sangat Praktis
61%–80%	Valid / Praktis
41%–60%	Cukup Valid / Cukup Praktis

Persentase	Kriteria
21%–40%	Kurang Valid / Kurang Praktis
0%–20%	Tidak Valid / Tidak Praktis

Sumber: *Adaptasi Febrian dkk. (2026)*

Berpijak pada hasil konversi dari formula analisis tersebut, peneliti dapat merumuskan kesimpulan mengenai tingkat kelayakan (validitas) serta efisiensi pemakaian (kepraktisan) dari multimedia interaktif berbasis kerangka *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang dikembangkan pada unit materi Keragaman Budaya Indonesiaku untuk audiens siswa kelas V sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada materi keragaman budaya Indonesiaku untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan multimedia interaktif dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Produk yang dikembangkan memuat materi keragaman budaya Indonesia yang diintegrasikan dengan budaya lokal Kabupaten Batang Hari melalui tampilan teks, gambar, video, audio, animasi, serta kuis interaktif.

Hasil Penelitian

Tahap *Analysis*

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 80/I KM.3 Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batang Hari diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti chromebook, internet, dan proyektor.

Selain itu, peserta didik cenderung mudah merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Materi keragaman budaya Indonesiaku juga masih disampaikan secara teoritis dan belum dikaitkan dengan budaya lokal di lingkungan peserta didik sehingga pembelajaran kurang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dan budaya lokal agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual.

Tahap *Design*

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain multimedia interaktif berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching*. Pada tahap ini peneliti menyusun capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, storyboard, desain tampilan media, serta instrumen penelitian berupa lembar validasi dan angket kepraktisan.

Multimedia interaktif dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar. Materi yang disajikan meliputi keberagaman budaya Indonesia serta budaya lokal Kabupaten Batang Hari seperti tradisi Bekarang, Dadung, Ngarak Garuda, dan Tapa Malenggang. Selain itu, multimedia interaktif

juga dilengkapi video pembelajaran, gambar budaya daerah, audio, animasi, serta kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Tahap *Development*

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat multimedia interaktif sesuai desain yang telah dirancang. Setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji validitas oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia interaktif.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki tampilan yang menarik, penggunaan warna dan gambar yang sesuai, navigasi yang mudah digunakan, serta penyajian media yang interaktif. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam multimedia interaktif telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mudah dipahami peserta didik. Hasil validasi multimedia interaktif dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Multimedia Interaktif

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Media	92%	Sangat Valid
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	94%	Sangat Valid
Rata-rata	92%	Sangat Valid

Sumber: Riduwan (2022)

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh rata-rata persentase validitas sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tingginya tingkat validitas media didukung oleh keberhasilan integrasi unsur budaya lokal Kabupaten Batang Hari ke dalam materi Keragaman Budaya Indonesiaku melalui penyajian teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif yang relevan dengan pengalaman budaya peserta didik. Pengintegrasian budaya lokal tersebut menjadi karakteristik utama pendekatan *Culturally Responsive Teaching* karena pembelajaran dirancang dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan latar belakang sosial dan budaya peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan mudah dipahami. Dengan demikian, multimedia yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek teknis dan materi pembelajaran, tetapi juga mampu mengakomodasi keberagaman budaya peserta didik sesuai prinsip-prinsip *Culturally Responsive Teaching*. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dalam multimedia interaktif dapat menjadi strategi untuk memperkuat identitas budaya lokal sekaligus meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan peserta didik.

Tahap *Implementation*

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* pada materi keragaman budaya Indonesiaku.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 6 peserta didik kelas V SD Negeri 80/I KM.3 Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batang Hari yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon awal peserta didik terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, peserta didik menunjukkan antusias yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena multimedia interaktif memuat gambar, video, animasi, audio, dan kuis interaktif yang menarik. Selain itu, peserta didik lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dikaitkan dengan budaya lokal yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Persentase	Kriteria
Peserta Didik	91%	Sangat Praktis

Sumber: Data hasil penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Uji Coba Kelompok Besar

Setelah pelaksanaan uji coba kelompok kecil, tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar yang melibatkan seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 80/I KM.3 Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batang Hari yang berjumlah 20 peserta didik. Uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dalam pembelajaran pada cakupan pengguna yang lebih luas. Melalui uji coba ini, peneliti memperoleh gambaran mengenai kemudahan penggunaan media, keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, serta respon peserta didik terhadap integrasi budaya lokal Kabupaten Batang Hari dalam multimedia interaktif yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan multimedia interaktif membantu peserta didik memahami materi keragaman budaya Indonesiaku dengan lebih mudah karena materi disajikan secara visual, interaktif, dan dikaitkan dengan budaya lokal Kabupaten Batang Hari. Selain itu, peserta didik juga lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena terdapat video pembelajaran, gambar budaya daerah, animasi, dan kuis interaktif yang mendukung proses pembelajaran.

Guru kelas V juga memberikan respon positif terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Multimedia interaktif dinilai mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Hasil uji coba kelompok besar dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	95%	Sangat Praktis
Peserta Didik	94%	Sangat Praktis



Rata-rata	94,4%	Sangat Praktis
-----------	-------	----------------

Sumber: Data hasil penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh rata-rata persentase sebesar 94,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* layak digunakan dalam proses pembelajaran karena mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, produk multimedia interaktif yang mengintegrasikan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada unit materi Keragaman Budaya Indonesiaku berhasil mendapatkan predikat sangat valid sekaligus sangat praktis untuk diimplementasikan dalam aktivitas belajar siswa kelas V sekolah dasar. Tingginya derajat kevalidan tersebut mengindikasikan bahwa instrumen digital yang diproduksi telah selaras dengan keperluan instruksional, profil psikologis anak, serta substansi muatan pelajaran Pendidikan Pancasila. Merujuk pada pandangan Sugiyono (2022), sebuah produk edukasi dikategorikan valid apabila sanggup mengakomodasi parameter kelayakan dari segi konten, pola penyajian, tata bahasa, hingga aspek visual atau kegrafikan yang sesuai dengan kebutuhan target pengguna.

Melalui penilaian para pakar, hasil validasi ahli media mencatatkan persentase capaian hingga 92% yang dikategorikan dalam tingkat sangat valid. Hasil optimal ini membuktikan bahwa rancangan multimedia interaktif ini menyuguhkan visualisasi yang memikat, harmonisasi warna yang proporsional, sistem navigasi yang adaptif, serta model penyampaian materi yang dua arah. Kemasan visual yang estetik terbukti ampuh mengunci atensi sekaligus memicu ketertarikan peserta didik sepanjang jam pelajaran. Realitas ini seiring dengan konstataasi Wulandari dkk. (2026) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif efektif mendongkrak minat dan fokus anak lantaran materi dikemas melalui perpaduan gambar, video riil, animasi gerak, serta audio yang atraktif.

Di sisi lain, hasil validasi ahli materi menyentuh angka 90% dengan predikat sangat valid. Fakta ini menegaskan bahwa substansi konten yang disisipkan ke dalam multimedia interaktif telah sejalan dengan capaian pembelajaran kurikulum serta taraf perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Topik Keragaman Budaya Indonesiaku disuguhkan secara terstruktur dan dijumpai dengan unsur kebudayaan lokal Kabupaten Batang Hari, sehingga memudahkan siswa dalam mencerna materi. Menurut Rosyad dkk. (2026), rekonstruksi materi ajar berbasis kebudayaan yang dikaitkan langsung dengan ekosistem sekitar tempat tinggal siswa mampu melahirkan iklim belajar yang lebih bermakna serta membantu mereka memahami pluralitas budaya secara kontekstual.

Selanjutnya, hasil uji kelayakan oleh ahli bahasa menembus angka 94% dengan kategori sangat valid. Penerapan struktur kalimat yang sederhana, komunikatif, serta adaptif terhadap tingkat kecerdasan linguistik anak sangat membantu mereka dalam menyerap informasi keilmuan secara lebih baik. Sejalan dengan pandangan Putri dkk. (2026), pemilihan diksi yang lugas dan mudah dicerna dalam sebuah media instruksional memegang peranan yang sangat vital agar pesan atau esensi pengetahuan yang dialirkan dapat diserap secara optimal oleh peserta didik.

Pada tahap pengujian lapangan skala kecil, respons yang dihimpun menorehkan persentase sebesar 91% sehingga masuk dalam kriteria sangat praktis. Capaian tersebut



mengisyaratkan bahwa perangkat multimedia interaktif ini sangat mudah dioperasikan sekaligus ampuh mengalihkan perhatian siswa pada materi. Peserta didik terpantau lebih partisipatif dan penuh semangat saat mengeksplorasi multimedia interaktif karena di dalamnya memuat tayangan video, dokumentasi budaya daerah, ilustrasi bergerak, hingga kuis yang interaktif. Fenomena ini memperkuat tesis Akyuna dkk. (2026) yang menyatakan bahwa platform multimedia interaktif berkontribusi nyata dalam menaikkan motivasi serta keterlibatan emosional anak lantaran mampu menyajikan pengalaman belajar yang jauh lebih menyenangkan.

Bukan hanya itu, pada fase uji coba kelompok besar, rata-rata persentase skor yang diraih melonjak hingga 94,5% dengan predikat sangat praktis. Indikator ini merefleksikan bahwa multimedia interaktif berbasis kerangka *Culturally Responsive Teaching* ini sangat efisien dan ramah pengguna, baik ketika dioperasikan oleh guru maupun oleh siswa sendiri. Pihak pendidik memberikan penilaian positif karena kehadiran media ini membantu mereka menata pola pengajaran yang lebih inovatif dan tidak monoton. Pada sudut pandang siswa, mereka merasa jauh lebih mudah mencerna esensi topik Keragaman Budaya Indonesiaku akibat materi disangkutkan dengan fenomena kultural sekitar yang mereka saksikan dalam rutinitas harian.

Masuknya khazanah budaya lokal Kabupaten Batang Hari ke dalam struktur multimedia interaktif menjadi salah satu nilai tambah sekaligus kebaruan (*novelty*) dalam riset ini. Eksplorasi warisan daerah seperti tradisi *Bekarang*, kesenian *Dadung*, ritual *Ngarak Garudo*, dan cerita *Tapa Malenggang* memandu siswa untuk lebih mengenali identitas kultural tanah kelahiran mereka sendiri, sehingga proses transfer ilmu berjalan lebih bermakna dan aplikatif. Ditinjau dari perspektif Adiman (2026), formula *Culturally Responsive Teaching* terbukti ampuh mendongkrak partisipasi aktif siswa lantaran mengaitkan skenario kelas dengan memori kebudayaan serta tatanan sosial yang melingkupi kehidupan mereka.

Penerapan konsep *Culturally Responsive Teaching* dalam kajian ini juga sukses memantik rasa bangga pada diri siswa terhadap warisan leluhur sekaligus menebalkan sikap toleransi dan menghargai pluralitas kebudayaan nasional. Pengajaran yang bersentuhan dengan realitas lokal tidak sekadar mempertajam dimensi kognitif siswa terhadap teks materi, melainkan juga menanamkan pilar karakter gotong royong, kebersamaan, serta kepedulian kolektif untuk merawat kebudayaan daerah. Kondisi tersebut selaras dengan pemikiran Anisah dkk. (2026) bahwa model pengajaran berbasis kebudayaan sanggup membentuk impresi belajar yang lebih berkesan lantaran anak-anak belajar dari objek nyata yang dekat dengan lingkaran hidup mereka sehari-hari.

Di samping membumikan materi lewat prinsip *Culturally Responsive Teaching*, produk multimedia interaktif yang dirancang ini juga merefleksikan dukungan penuh terhadap implementasi peta jalan pembelajaran abad ke-21 dengan mendayagunakan kecanggihan teknologi digital sebagai alat bantu instruksional yang interaktif. Pemanfaatan teknologi canggih ini memberikan ruang komprehensif bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif, sekaligus mengasah kecakapan bernalar kritis, menstimulasi kreativitas, melatih kemampuan berkomunikasi, dan membangun koordinasi kolaboratif. Temuan operasional ini seirama dengan penegasan Ramadhona dkk. (2026) yang memposisikan integrasi teknologi sebagai salah satu komponen mutlak dalam postur pendidikan abad ke-21.

Sebagai konklusi, perangkat multimedia interaktif yang mengadopsi model *Culturally Responsive Teaching* pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku ini secara sah dinyatakan sangat layak dan mumpuni untuk dijadikan media ajar pada jenjang kelas V sekolah dasar. Produk digital yang dikembangkan ini terbukti tidak hanya berandil dalam mengontrol



ketertarikan dan keterlibatan aktif siswa, melainkan juga sukses menghadirkan atmosfer pembelajaran yang lebih kontekstual, adaptif, serta bernilai tinggi melalui visualisasi budaya lokal Kabupaten Batang Hari.

KESIMPULAN

Melalui serangkaian tahapan riset dan inovasi produk yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa perangkat multimedia interaktif yang mengintegrasikan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada unit materi Keragaman Budaya Indonesiaku untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid sekaligus sangat praktis untuk diimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran digital ini dirancang dengan mengadopsi model ADDIE yang bergerak secara terstruktur melalui fase *analysis, design, development, implementation, hingga evaluation*. Produk akhir yang dihasilkan menggabungkan komponen teks, visual gambar, tayangan video, rekaman audio, ilustrasi animasi, serta kuis interaktif yang diselaraskan dengan khazanah kebudayaan lokal Kabupaten Batang Hari demi menciptakan iklim belajar yang lebih atraktif dan membunmi.

Berdasarkan penilaian para pakar, akumulasi hasil validasi memposisikan multimedia interaktif ini pada kategori sangat valid. Secara rinci, pengujian oleh ahli media menorehkan persentase sebesar 92%, penilaian dari ahli materi menyentuh angka 90%, dan kelayakan dari ahli bahasa mencapai 94%, dengan perolehan rata-rata total secara keseluruhan sebesar 92%. Rangkaian indikator kuantitatif ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi seluruh parameter standardisasi kelayakan media, muatan konten, dan tata bahasa sehingga sangat representatif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Di samping itu, hasil pengujian operasional pada kelompok kecil mencatatkan persentase sebesar 91% dengan predikat sangat praktis. Sementara itu, pada fase uji coba skala besar, rata-rata persentase penilaian melonjak hingga angka 94,5% yang juga masuk dalam kategori sangat praktis. Temuan lapangan ini merefleksikan bahwa perangkat multimedia interaktif ini sangat ramah pengguna serta mudah dioperasikan, baik oleh pihak pendidik maupun peserta didik, sekaligus terbukti efektif dalam memicu keterlibatan aktif siswa sepanjang jam pelajaran. Walhasil, multimedia interaktif berbasis formula *Culturally Responsive Teaching* ini dinilai sangat layak diposisikan sebagai alternatif media ajar yang inovatif untuk memandu siswa dalam memahami topik keragaman budaya secara lebih mendalam, bermakna, dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiatma, I. B. K., Sugiarta, I. M., & Mahayukti, G. A. (2025). Uji validitas, kepraktisan dan efektivitas e-modul Basikung untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IX. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 14(2), 295–308. <https://doi.org/10.33373/pyth.v14i2.7791>
- Adiman, A. (2026). Penerapan pendekatan *culturally responsive teaching* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(01), 76–86. <https://doi.org/10.56842/jpk.v3i01.1010>
- Agil, P., & Setiawan, H. R. (2026). Analisis pemanfaatan media interaktif sebagai sarana pengajaran Al-Qur'an di Sekolah Dasar Saengsattha, Thailand. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 164–176. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41200>
- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum*,



Pendidikan dan Sosial Keagamaan, 5(1), 121–132.

<https://doi.org/10.47200/awtjhpas.v5i1.3112>

- Alpiyan, D., Handayani, S. G., Sepriani, R., & Syampurma, H. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis video materi perkembangan tubuh remaja pada pembelajaran PJOK kelas VII SMP Angkasa Padang. *Jurnal JPDO*, 9(3), 1214–1223. <https://doi.org/10.24036/jpdo.9.2026.0123>
- Anisah, R. W., Andriana, E., & Fajari, L. E. W. (2026). Pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar Kabupaten Pandeglang. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v14i1.111682>
- Asmaliyah, F., Keriyani, N. M. I., & Nugroho, S. (2025). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model problem based learning dengan pendekatan culturally responsive teaching dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 840–850. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3136>
- Dewi, A. C., Salsabiila, F., Arifin, R. A., Aqshal, R. N., & Kusumaningrum, H. (2026). Model pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi: Analisis ADDIE, 4D, dan ASSURE. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 4(3), 249–261. <https://doi.org/10.5281/zenodo.20054441>
- Dewi, N. N. C. W. K., Winangun, I. M. A., & Ardiawan, I. K. N. (2026). Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V sekolah dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(1), 1027–1035. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v5i1.617>
- Febrian, F., Chairuddin, C., & Sari, D. U. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis GeoGebra pada materi refleksi (pencerminan) dengan analisis minat belajar siswa di SMAN 1 Latambaga. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 337–350. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v6i1.3943>
- Fianto, N. A., & Mulyani, P. K. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 terhadap hasil belajar IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan kelas IV SD Negeri Giyono Kabupaten Temanggung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 213–227. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44259>
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Lubis, D. C., Harahap, F. K. S., Syahfitri, N., Sazkia, N., & Siregar, N. E. (2024). Pembelajaran berbasis proyek: Mengembangkan keterampilan abad 21 di kelas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 1292–1300. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i1.472>
- Marwah, M., Alfian, M., Tuasikal, A. R., Iswandi, K., & Trisnawati, T. (2024). Desain dan produksi media pembelajaran PAI berbasis multimedia interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 143–160. <https://doi.org/10.53491/jiep.v1i2.906>
- Maryati, S., Salsabiila, D., Lestari, A. M., Aprendi, M., Zahardi, F., Andika, A., Ramadhan, I., & Riyadh, M. (2026). Efektivitas kolaborasi media visual berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 6(1), 768–774. <https://doi.org/10.54297/seduj.v6i1.1464>



- Muhidin, N. M. (2025). Menjadi guru profesional di abad 21: Keterampilan dalam literasi digital. *Jurnal Pendidikan*, 34(2), 145–156. <https://doi.org/10.32585/jp.v34i2.6696>
- Noviyanti, R., Apriliya, W., & Apriliya, W. (2026). Penerapan penggunaan media SMART TV program pemerintah di sekolah dasar: Media interaktif untuk mengembangkan keterampilan dan kreatifitas siswa di SDN 01 Bandarsari. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 1–8. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v4i3.5592>
- Nurmansyah, D., & Muttaqin, M. F. (2024). Implementasi pendidikan multikultural dalam PKn untuk menumbuhkan toleransi dan nasionalisme siswa sekolah dasar. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 5(02), 92–101. <https://doi.org/10.51875/jispe.v5i02.536>
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237>
- Putri, D. A., Ratnasari, L., Salsabila, S. N., & Aprilya, S. (2026). Pentingnya peran Bahasa Indonesia sebagai alat pembelajaran di semua mata pelajaran. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 2(1), 500–506. <https://doi.org/10.59435/menulis.v2i1.988>
- Putri, I., Nurkifayati, N., Lisfani, L., Inayah, A., & Syafruddin, S. (2025). Penerapan model pembelajaran CTL berorientasi kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pesona Indonesia*, 2(2), 53–58. <https://doi.org/10.71436/jpi.v2i2.33>
- Ramadhona, T., Lestari, M., Meilanie, T., Akhsan, H., & Amri, I. (2026). Peran laboratorium virtual dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21 (4C) pada pembelajaran IPA: Studi literatur. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 16(1), 48–60. <https://doi.org/10.24929/lensa.v16i1.876>
- Rosyad, S., Avalentina, K. Z., Sofiana, I. A., Puspitasari, E., & Putri, W. A. (2026). *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan teori*. Naba Edukasi Indonesia.
- Sesmiarni, Z. (2025). Pemanfaatan platform digital dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 393–405. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v8i1.1624>
- Sugiyono, D. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*.
- Wibowo, D. R. (2024). Integrasi nilai-nilai multikulturalisme dalam pembelajaran IPS untuk membangun sikap toleran pada siswa MI/SD. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(02), 112–125. <https://doi.org/10.62097/ad.v6i02.1998>
- Wulandari, N. D., Afni, N., Istiqamah, F. A., & Syahraeni, S. (2026). Pengembangan media PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 7(2), 211–218. <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v7i2.970>