

# Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ni Komang Adnyani<sup>1\*</sup>, Komang Trisna Mahartini<sup>2</sup>, Kadek Hengki Primayana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> STAHN Mpu Kuturan Singaraja

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah multimedia interaktif, menganalisis validitas diuji oleh *judges* sebanyak 3 validator, yakni ahli media, materi, dan bahasa, serta menentukan kepraktisan multimedia interaktif untuk materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD yang dinilai oleh 66 responden, terdiri atas 6 guru dan 60 siswa kelas IV dari enam SD di Lingkungan Gugus III Kecamatan Buleleng, setiap sekolah diwakili oleh satu guru wali kelas IV dan sepuluh siswa kelas IV. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian & pengembangan (*Research & Development/R&D*) yang mengadopsi model ADDIE sebagai pendekatan utamanya. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yakni: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini, yakni: 1) multimedia interaktif dibuat menggunakan berbagai aplikasi seperti *Microsoft Power Point*, *Canva*, *Edpuzzle*, *Wordwall*, *Quizizz*, *Pinterest.com* dan *Remove Background*. Multimedia interaktif ini menyajikan delapan menu seperti petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, profil pengembang, video pemantik, materi, *game*, evaluasi, sumber yang dijadikan referensi dalam pembuatan multimedia interaktif ini, serta menyajikan elemen visual, audio, dan narasi suara yang mampu memperkuat pemahaman dan keterlibatan siswa secara lebih mendalam; 2) validitas multimedia interaktif ini termasuk dalam kategori sangat tinggi, dengan skor masing-masing sebesar 0,9 untuk aspek media dan materi, serta 0,8 untuk aspek bahasa; 3) kepraktisan produk oleh guru sebesar 95% yang dikategorikan sangat praktis, dan kepraktisan produk oleh peserta didik menunjukkan nilai sebesar 95% yang termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, multimedia interaktif ini dinyatakan valid dan praktis dalam materi *Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal*.

**Kata kunci:** IPAS, Model ADDIE, Multimedia Interaktif.

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1672>

\*Correspondence: Ni Komang Adnyani

Email: [adnyanikomang66@gmail.com](mailto:adnyanikomang66@gmail.com)

Received: 04-06-2025

Accepted: 16-07-2025

Published: 30-08-2025



**Copyright:** © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

of *Cultural Diversity and Local Wisdom*.

**Keywords:** IPAS, ADDIE Model, Interactive Multimedia.

**Abstract:** This study aims to design an interactive multimedia, analyze the validity tested by judges as many as 3 validators, namely media, material, and language experts, and determine the practicality of interactive multimedia for Cultural Diversity and Local Wisdom material in IPAS subjects for grade IV elementary school students assessed by 66 respondents, consisting of 6 teachers and 60 grade IV students from six elementary schools in Gugus III Buleleng District, each school represented by one fourth grade teacher and ten fourth grade students. This study falls into the category of research & development (R&D) that adopts the ADDIE model as its main approach. This model consists of five main stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this research are: 1) interactive multimedia is made using various applications such as *Microsoft Power Point*, *Canva*, *Edpuzzle*, *Wordwall*, *Quizizz*, *Pinterest.com* and *Remove Background*. This interactive multimedia presents eight menus such as instructions for use, learning outcomes and learning objectives, developer profiles, video triggers, materials, games, evaluations, sources that are used as references in making this interactive multimedia, and presents visual, audio, and voice narration elements that can strengthen students' understanding and involvement more deeply; 2) the validity category of this interactive multimedia is included in the very high category, with a score of 0.9 each for media and material aspects, and 0.8 for language aspects; 3) The practicality of the product by teachers is 95% which is categorized as very practical, and the practicality of the product by students shows a value of 95% which is included in the very practical category. Thus, this interactive multimedia is declared valid and practical in the material

## Pendahuluan

Pendidikan memegang peran penting untuk menjembatani manusia dalam mengembangkan potensi diri mereka. Pendidikan tidak hanya menitikberatkan pada aspek pengetahuan saja, tetapi juga menekankan tentang kemampuan praktis dan sikap yang penting untuk diberikan kepada generasi selanjutnya. Dengan pendidikan manusia akan menjadi individu yang memiliki jati diri sehingga dapat berguna bagi orang di sekitarnya. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Alpian, dkk. (2019) yang mengemukakan bahwa harapan manusia menempuh pendidikan supaya menjadi orang yang berguna bagi negara, nusa dan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan menjadi hal yang disoroti, dikarenakan pendidikan merupakan garda terdepan dan menjadi aspek terpenting dalam membentuk manusia menjadi individu yang berpengetahuan dan berkarakter (AL Kautsary, 2024).

Pendidikan dapat ditempuh melalui pendidikan formal maupun informal, dan pendidikan menjadi wadah yang bertujuan menyiapkan individu yang memiliki keterampilan dasar, membentuk karakter individu serta memberikan pengalaman yang berharga. Namun, saat ini pendidikan banyak mengalami pergeseran dan banyak menghadapi berbagai tantangan. Tantangan tersebut meliputi kesenjangan akses, tantangan teknologi dan yang sering terjadi yaitu kualitas pembelajaran (Karim, dkk., 2024). Kualitas pembelajaran menjadi hal yang krusial dan memerlukan perhatian, karena kualitas tersebut mempengaruhi keefektifan pencapaian hasil pembelajaran. Kualitas pembelajaran mencakup metode pengajaran, pengelolaan kelas hingga penggunaan teknologi dan kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif (Andini dkk., 2024).

Sistem pendidikan, tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses mentransfer ilmu pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang bertujuan untuk memberikan pemahaman intelektual dan membentuk perubahan perilaku dari individu (Wakit, 2024). Pembelajaran harus dilaksanakan dengan sistematis dan memberikan pembelajaran yang efektif bagi siswa. Pernyataan ini diperkuat oleh Fakhurrizi (2018), yang menyatakan bahwa proses belajar mengajar tidak hanya berfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, tetapi bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif kepada siswa sehingga dapat memberikan pemahaman terhadap kecerdasan, ketekunan dan kesempatan untuk memberikan perubahan perilaku agar dapat diterapkan dalam situasi sehari-hari. Pembelajaran dianggap efektif ketika siswa aktif berpartisipasi dalam proses belajar yang berlangsung di kelas. Namun, kenyataannya pembelajaran di sekolah masih mengalami kendala-kendala yang dapat menyebabkan belum tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu kendalanya adalah pembelajaran di sekolah dianggap tidak efektif apabila peserta didik tidak menunjukkan partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung (Ansyah, 2024).

Selain keterlibatan siswa, efektivitas pembelajaran juga ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran (Permana, dkk., 2024). Media pembelajaran berperan dalam menyampaikan informasi secara menarik, membangkitkan semangat belajar, serta merangsang keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Fakhriyana & Riayah, 2021). Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat memacu siswa untuk berpikir kreatif selama proses

belajar, yang secara tidak langsung turut mengasah kemampuan berpikir kritis mereka dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Tristaningrat, M. A. N., & Mahartini, K. T, 2023)

Penggunaan media pembelajaran dapat diintegrasikan dengan teknologi, pada saat ini teknologi sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Melalui pemanfaatan keduanya dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa dalam mempelajari konsep yang rumit serta mendalam tetapi dapat dijadikan sebagai alat untuk mendukung pengembangan literasi sains mereka dalam memahami, menganalisis, mengevaluasi dan mengimplementasikan pengetahuan sains untuk meningkatkan berpikir kritis dalam konteks kehidupan sehari-hari. Berdasarkan temuan tersebut, sejalan dengan yang diungkapkan oleh Hidayat & Julianto (2018) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam memperkuat pemahaman sains serta mendoorng pencapaian akademik peserta didik. Sarana pembelajaran ini berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik melalui penciptaan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efisien, sehingga mampu menumbuhkan keingintahuan siswa terhadap isi pelajaran yang diajarkan (Albasith & Dwi, 2020).

Berdasarkan laporan PISA 2022 dari Kemendikbud (2023), literasi sains di Indonesia mengalami sebuah peningkatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan terus menerus dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan harapan bagi masa depan pendidikan sains di Indonesia untuk berkembang. Pada era teknologi, tentunya memberikan peluang baru dalam dunia pendidikan dan berdampak besar terhadap peningkatan mutu kegiatan belajar mengajar, terutama dalam Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di tingkat SD. Dengan inovasi digital, berbagai aplikasi dan sumber daya yang interaktif dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Tentunya dalam hal ini teknologi menjadi alat bantu yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran. Di samping itu, pemanfaatan teknologi memungkinkan diterapkannya strategi pembelajaran yang kreatif serta memfasilitasi kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Fitri, dkk., 2024).

Namun, saat ini di Indonesia pemanfaatan media pembelajaran yang ada dirasa masih kurang, dan belum semua guru disekolah memanfaatkan penggunaan media tersebut. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, dan sering kali menimbulkan berbagai permasalahan. Di sisi lain, kurang kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran juga menjadi salah satu tantangannya. Berkenaan dengan hal tersebut, sesuai dengan hasil pengamatan serta wawancara yang dilakukan di sekolah-sekolah di Lingkup Gugus III Kecamatan Buleleng bahwa dalam proses pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) terdapat beberapa permasalahan yang muncul, di antaranya rendahnya motivasi serta minat belajar siswa, kurangnya konsentrasi dan fokus dalam pembelajaran, serta kecenderungan siswa menunjukkan antusias lebih tinggi ketika saat proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung dan ketika mereka diajak untuk mengeksplorasi. Permasalahan lainnya

berkaitan dengan keterampilan proses pada siswa seperti masih kesulitan dalam mengamati, memprediksi, merencanakan, memproses, mengevaluasi dan mengkomunikasikan. Sehingga dengan hal tersebut siswa akan mengalami kesulitan dalam mengenal serta mengembangkan keterampilan belajar mereka. Dengan demikian, sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa di sekolah.

Mengingat berbagai tantangan dalam proses pembelajaran serta pentingnya pemanfaatan media edukatif untuk menunjang proses pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), pengembangan media *PowerPoint* Interaktif. *PowerPoint* Interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan. Media ini dirancang untuk mempermudah penyampaian materi dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa sehingga dapat menciptakan komunikasi dua arah (Kudsiyah, 2017). Selain itu, produk *Power Point* interaktif yang dikembangkan memiliki potensi untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Saputra (2024) dan Paradigma (2024) yang mengungkapkan bahwa media *Power Point* interaktif diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan menciptakan suasana kelas yang interaktif. Penelitian tersebut juga menunjukkan media *Power Point* interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan hasil yang valid. Temuan dari kedua penelitian tersebut dapat dijadikan acuan dalam memperkuat pengembangan media *Power Point* interaktif.

Oleh karena itu, dengan adanya permasalahan dan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS, maka sangat diperlukan untuk mengembangkan Multimedia Interaktif untuk materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Tujuan utamanya adalah untuk memperdalam pemahaman siswa terkait konsep muatan IPAS dan memotivasi untuk lebih aktif dalam aktifitas pembelajaran.

## Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini mengadopsi metode *Research & Development* (R&D), yang melibatkan serangkaian tahapan untuk merancang dan menguji produk Pendidikan (Borg and Gall, 1983). Penelitian ini mengembang sebuah produk berupa multimedia interaktif untuk siswa kelas IV sekolah dasar, yang berfokus pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Dalam penelitian ini, produk multimedia interaktif tersebut diuji untuk menilai validitas dan kepraktisannya. Dalam penelitian ini dilaksanakan di 6 SD di Lingkungan Gugus III Kecamatan Buleleng pada bulan Mei 2025. Penelitian ini melibatkan beberapa pihak meliputi validator media, validator materi, validator bahasa, 6 orang guru kelas, dan 60 siswa kelas IV sebagai subjek uji coba.

Dalam penelitian ini, informasi dikumpulkan melalui beberapa teknik, yakni pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan pengisian angket oleh responden. Kegiatan observasi dilaksanakan melalui mengamati secara langsung terhadap objek atau fenomena penelitian yang terjadi sehingga memperoleh informasi yang objektif. Wawancara dilakukan untuk menggali fakta yang diperlukan dan mendapatkan informasi yang

terpercaya dari narasumber. Dalam penelitian ini dilakukan wawancara dengan guru wali kelas IV yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kesulitan dan hambatan kegiatan belajar mengajar serta sarana yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar IPAS. Dokumentasi digunakan sebagai referensi informasi yang berguna sebagai bukti pada tahap pengujian, yang berupa foto, video ataupun suara. Instrumen angket dimanfaatkan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan uji validitas oleh para ahli dan uji kepraktisan oleh guru dan siswa.

Penelitian ini menerapkan pendekatan pengembangan instruksional berbasis model ADDIE yang terdiri dari lima langkah terstruktur, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan tersebut memberikan alur kerja yang terorganisir, linier, serta terperinci sehingga memudahkan perencanaan dan pengembangan secara sistematis (Sari, 2017). Dengan penerapan model ADDIE, peneliti dapat mudah merinci dan melakukan evaluasi dalam setiap tahapan secara terpisah, sehingga hal ini dapat memungkinkan peneliti mengidentifikasi masalah atau perbaikan yang diperlukan untuk meminimalisir ketidaktepatan yang terjadi. Tahap pertama yaitu tahap *analyze* merupakan tahapan pertama dalam model ADDIE yang sangat penting dilakukan dalam proses desain sebuah produk. Pada tahap ini melibatkan empat elemen yang mencakup analisis kurikulum, analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik, kajian materi, dan telaah isi. Tahap ini bertujuan mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS. Tahap kedua yaitu tahap *design*, dilakukan dengan penyusunan kisi-kisi, mempersiapkan sarana pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif, dan membuat rancang bangun multimedia interaktif yang dimulai dari mengidentifikasi topik materi, pemilihan desain, dan elemen interaktif. Tahapan ketiga adalah *development*, yang mencakup proses pengembangan multimedia interaktif serta validitas produk. Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya yaitu dilakukan proses validasi dengan tujuan untuk memastikan validitas media apakah sudah layak, tepat dan sesuai dengan penelitian yang dilakukan sehingga memperoleh hasil yang valid. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan lembar validitas ahli, dengan melibatkan 3 validator dari masing-masing bidang yakni media, materi, dan bahasa. Setelah uji validitas, maka media akan direvisi sesuai masukan dan saran yang diberikan oleh ahli. Tahap keempat yaitu tahap *implementation*, setelah media dianggap valid dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran maka selanjutnya tahap implementasi dapat dilakukan. Pada tahap ini, dilakukan uji kepraktisan dengan melibatkan sampel sebanyak 6 orang guru kelas dan 60 orang peserta didik kelas IV di 6 SD di Lingkungan Gugus III Kecamatan Buleleng. Tahap kelima yaitu tahap *evaluation*, dilakukan untuk meninjau setiap proses yang dilakukan mulai dari tahap perencanaan sampai tahap implementasi, guna memastikan bahwa semua tahapan telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai pencapaian terhadap tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, serta pengumpulan umpan balik dari pengguna untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap produk yang dikembangkan.

Dalam penelitian menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dalam bentuk kata, maupun kalimat melalui hasil tinjauan oleh para ahli media, materi, bahasa, serta praktisi. Sedangkan, data kuantitatif dikumpulkan melalui analisis uji validitas para ahli dan uji kepraktisan guru dan peserta didik melalui angket. Data tersebut diolah menggunakan skala *likert* dengan lima tingkat. Skala penilaian ini menggunakan pembobotan lima tingkat, dengan rincian yakni: skor 5 menunjukkan penilaian Sangat Baik, skor 4 menunjukkan Baik, skor 3 menunjukkan Cukup Baik, skor 2 menunjukkan Kurang Baik, dan skor 1 menunjukkan Sangat Tidak Baik.

Skor validitas diperoleh dengan menghitung hasil penilaian yang diberikan melalui uji validitas oleh sejumlah ahli, termasuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dengan menggunakan rumus *Aiken's V*. Skor pada angket validitas berkisar antara 1 hingga 5, dengan 5 sebagai nilai tertinggi dan 1 sebagai yang terendah. Berdasarkan penilaian para ahli terhadap multimedia interaktif, skor tersebut diklasifikasikan dalam tingkat validitas produk disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Validitas Produk**

Koefisien	Validitas	Kriteria Kelayakan
0,8 - 1,0	Validitas sangat tinggi	Sangat layak, tidak perlu revisi
0,6 - 0,79	Validitas tinggi	Layak, tanpa perlu revisi
0,4 - 0,59	Validitas sedang	Cukup layak, perlu revisi
0,2 - 0,39	Validitas rendah	Kurang layak, perlu revisi
0,0 - 0,19	Validitas sangat rendah	Tidak layak, revisi total

(Sumber: Arikunto, 2009)

Dalam pelaksanaan uji kepraktisan, angket yang disebarakan kepada guru dan peserta didik digunakan untuk mengumpulkan tanggapan mereka terkait multimedia interaktif yang dikembangkan. Angket ini menyediakan lima opsi jawaban dengan praktikalitas (%), masing-masing dengan skor: Sangat Praktis dengan skor 86%-100%, Praktis dengan skor 76%-85%, Cukup Praktis dengan skor 60%-75%, Kurang Praktis dengan skor 55%-59%, dan Sangat Kurang Praktis dengan skor 0%-54%. Proses analisis uji kepraktisan dilakukan melalui perhitungan nilai rata-rata berdasarkan hasil penilaian dari guru dan peserta didik. Kriteria praktikalitas produk tercantum dalam Tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk**

Nilai Praktikalitas (%)	Kriteria Kepraktisan
86 – 100	Sangat Praktis
76 – 85	Praktis
60 – 75	Cukup Praktis
55 – 59	Kurang Praktis
0 – 54	Sangat Kurang Praktis

(Sumber: Sofiasyari, 2003)

### Hasil dan Pembahasan

Pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penelitian pengembangan ini memperoleh hasil yaitu (1)

temuan dari tahap *analyze*; (2) perancangan multimedia interaktif; (3) proses pengembangan. Pada tahap *analyze*, hasil kajian terhadap kurikulum menunjukkan bahwa SD di Lingkungan Gugus III Kecamatan Buleleng sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kemudian pada analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik diperoleh analisis potensi yang terdapat di SD di Lingkungan Gugus III Kecamatan Buleleng melalui proses observasi dan wawancara. Selanjutnya, hasil analisis materi, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kendala dalam memahami topik mengenai Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Lalu, tahap analisis isi diperoleh 6 (enam) kajian pustaka terkait multimedia interaktif. Berdasarkan data yang diperoleh, maka peneliti dapat merancang desain multimedia interaktif yang menarik serta mengadaptasi materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar tiap peserta didik secara efektif.

Temuan pada tahap perancangan multimedia interaktif terdapat tiga aspek utama yang dikembangkan. Pertama, terdapat instrumen penilaian yang dirancang untuk mengevaluasi multimedia interaktif dari aspek media, materi, dan bahasa. Kedua, proses perancangan produk yang meliputi pembuatan rancangan media dan pemilihan *template*, gambar, video, dan audio yang sesuai dengan materi pada setiap *slide* media pembelajaran, serta menentukan menu-menu yang akan disajikan dalam media. Ketiga, mempersiapkan sarana pendukung dalam pembuatan multimedia interaktif yaitu mempersiapkan aplikasi pendukung, seperti *Microsoft PowerPoint* untuk mengedit *hyperlink* dan menambahkan video, animasi, transisi, audio, dan efek suara yang menarik, *Pinterest.com* yang digunakan untuk mencari beragam gambar yang mendukung, *Canva* digunakan untuk mendesain dan mencari elemen-elemen menarik, *Edpuzzle* digunakan untuk membuat video pemantik dengan menyisipkan beberapa pertanyaan, *Wordwall* digunakan untuk membuat *game* interaktif, *Quizizz* digunakan untuk membuat kuis interaktif berupa soal, dan *RemoveBG* digunakan untuk mengedit gambar dan menghapus latar belakang. Dengan menggunakan beberapa saran pendukung ini, maka dapat membantu peneliti dalam membuat dan menyajikan multimedia interaktif yang menarik, sekaligus memudahkan pengguna dalam mengakses dan menggunakan media ini secara optimal.

Selanjutnya pada tahap pengembangan produk multimedia interaktif, berbagai komponen penting telah dievaluasi untuk menjamin kualitas media tersebut. Produk akhir multimedia interaktif telah melewati tahap validitas oleh para ahli dari berbagai bidang, termasuk validator media, validator materi, dan validator bahasa. Tim ahli memberikan penilaian tinggi, yang menunjukkan bahwa aspek teknis maupun edukatif dari media ini telah memenuhi standar yang ditentukan. Selain itu, uji kepraktisan juga dilakukan sejauh mana materi dapat dipahami oleh siswa dan penggunaan media dapat diakses oleh guru dan siswa dengan mudah. Hasil dari uji ini dapat memastikan bahwa produk efektif digunakan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, tahapan pengembangan ini tidak hanya menghasilkan sebuah media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memastikan bahwa media tersebut valid, praktis, mudah dipahami, dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tampilan akhir dari produk multimedia interaktif dapat ditemukan pada Gambar 1 sampai Gambar 9.



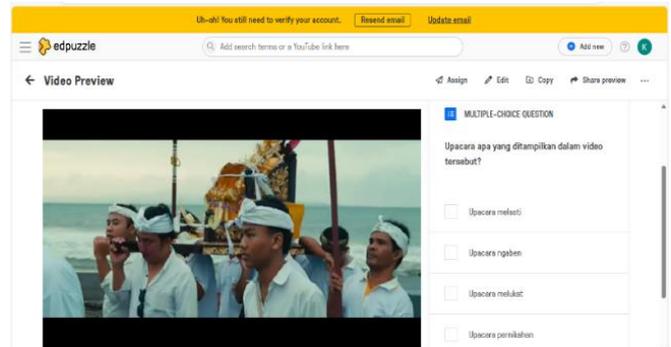
Gambar 1. Dashboard Slide UtamaPower Point Interaktif



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan dan Informasi Navigasi

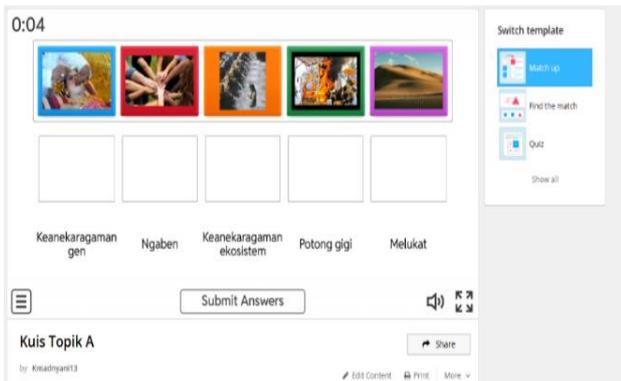


Gambar 3. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran





Gambar 6. Isi Materi Multimedia Interaktif



Gambar 7. Game Wordwall



Gambar 8. Evaluasi Quizizz



Gambar 9. Sumber Multimedia Interaktif

Hasil penilaian multimedia interaktif dapat dilihat pada Tabel 3 hingga Tabel 7.

Tabel 3. Hasil Validitas Ahli Media

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σ s	n (c-1)	V	Keterangan
	I	II	III							
Butir 1- 10	47	50	46	37	40	36	113	120	0,9	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil penilaian pada Tabel 3, analisis validitas ahli media pada multimedia interaktif sebesar 0,9 dan dinyatakan memperoleh validitas sangat tinggi. Aspek media memperoleh skor tertinggi karena media yang dikembangkan memiliki tampilan visual yang atraktif, kombinasi warna yang serasi, disertai elemen interaktif yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Lestari (2021), yang menyatakan bahwa visualisasi yang menarik dan interaktif berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar serta mempermudah siswa dalam menyerap informasi pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validitas Ahli Materi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σ s	n (c-1)	V	Keterangan
	I	II	III							
Butir 1- 10	50	49	47	40	39	37	116	120	0,9	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil penilaian yang tercantum pada Tabel 4, dapat diketahui bahwa validitas ahli materi pada multimedia interaktif sebesar 0,9 dan dinyatakan memperoleh validitas sangat tinggi. Aspek materi juga menunjukkan skor tertinggi karena konten dalam multimedia interaktif yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang relevan. Para ahli menilai bahwa materi disusun secara sistematis, lengkap, dan disampaikan melalui metode yang sesuai sehingga siswa dapat memahami dengan mudah. Hasil ini sejalan dengan penelitian Putra (2020), yang menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keselarasan isi materi dengan kurikulum serta kompetensi dasar.

**Tabel 5. Hasil Validitas Ahli Bahasa**

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σ s	n (c-1)	V	Keterangan
	I	II	III							
Butir 1- 10	44	47	46	34	37	36	107	120	0,8	Sangat tinggi

Hasil analisis validitas ahli bahasa pada multimedia interaktif, sebagaimana disajikan pada Tabel 5 menunjukkan nilai sebesar 0,8 dan dinyatakan memperoleh validitas sangat tinggi. Dari ketiga aspek yang dinilai, aspek bahasa memperoleh skor validitas paling rendah, yakni sebesar 0,8. Hal ini disebabkan masih ditemukannya beberapa kalimat yang perlu disederhanakan agar lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Fitriani dan Hadi (2023), yang mengungkapkan bahwa penggunaan struktur bahasa yang terlalu rumit dapat menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

**Tabel 6. Hasil Kepraktisan Guru**

Pernyataan	Penilai Guru					
	1	2	3	4	5	6
Σ x (Jumlah)	50	43	48	50	44	50
n (Jumlah skor maksimal),	50	50	50	50	50	50
Persentase(Jumlah/Skor Maksimal × 100%)	100%	86%	96%	100%	88%	100%
Persentase Rata-rata	95%					

Berdasarkan Tabel 6, hasil analisis kepraktisan guru pada multimedia interaktif sebesar 95% dan dinyatakan memperoleh kepraktisan sangat praktis. Dari hasil uji kepraktisan guru, aspek keterpaduan isi materi dan penggunaan media memperoleh skor tertinggi sebesar 96%. Hal ini disebabkan kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, serta kemampuannya dalam mendukung pemahaman dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Media ini juga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui tampilan yang interaktif dan petunjuk penggunaan yang jelas. Navigasi yang mudah digunakan turut membantu guru dan siswa dalam mengakses materi secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Artanadi (2023) menunjukkan bahwa media dengan navigasi jelas dan penyajian materi yang terstruktur dapat

meningkatkan aktivitas dan pemahaman peserta didik. Namun, aspek tampilan dan penyajian dalam penelitian ini memperoleh skor kepraktisan terendah, yakni 94%, karena beberapa elemen dianggap kurang optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Astuti dan Setiawan (2022), yang menekankan bahwa efektivitas media dapat menurun jika terdapat komponen yang tidak berfungsi secara maksimal. Meski demikian, skor tersebut masih tergolong dalam kategori sangat praktis.

**Tabel 7. Hasil Kepraktisan Peserta Didik**

<b>Peserta Didik</b>	<b><math>\Sigma x</math></b>	<b>n</b>	<b>Persentase</b>	<b>31</b>	<b>47</b>	<b>50</b>	<b>94%</b>
1	46	50	92%	32	50	50	100%
2	48	50	96%	33	49	50	98%
3	49	50	98%	34	50	50	100%
4	48	50	96%	35	46	50	92%
5	47	50	94%	36	48	50	96%
6	50	50	100%	37	47	50	94%
7	50	50	100%	38	46	50	92%
8	50	50	100%	39	48	50	96%
9	50	50	100%	40	48	50	96%
10	50	50	100%	41	46	50	92%
11	45	50	90%	42	44	50	88%
12	46	50	92%	43	49	50	98%
13	47	50	94%	44	49	50	98%
14	48	50	96%	45	46	50	92%
15	49	50	98%	46	44	50	88%
16	48	50	96%	47	47	50	94%
17	48	50	96%	48	48	50	96%
18	47	50	94%	49	48	50	96%
19	48	50	96%	50	49	50	98%
20	50	50	100%	51	49	50	98%
21	46	50	92%	52	49	50	98%
22	47	50	94%	53	47	50	94%
23	49	50	98%	54	49	50	98%
24	47	50	94%	55	46	50	92%
25	44	50	88%	56	44	50	88%
26	45	50	90%	57	46	50	92%
27	47	50	94%	58	45	50	90%
28	46	50	92%	59	48	50	96%
29	48	50	96%	60	47	50	94%
30	48	50	96%	<b>Persentase Rata-rata</b>			<b>95%</b>

Berdasarkan Tabel 7, hasil analisis kepraktisan peserta didik pada multimedia interaktif sebesar 95% dan dinyatakan memperoleh kepraktisan sangat praktis. Pada uji kepraktisan peserta didik, aspek tampilan dan penyajian serta aspek penggunaan media sama-sama memperoleh skor 95%. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki desain menarik dan interaktif yang mendukung pemahaman, meningkatkan partisipasi aktif,

serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Kedua aspek ini saling melengkapi dan memastikan media dapat digunakan secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lestari (2021), yang menyatakan bahwa elemen visual dan interaktif mampu meningkatkan pemahaman serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar.

## Simpulan

Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh beberapa hasil penting. Pertama, media ini dibuat menggunakan beberapa aplikasi dan terdiri dari beberapa *slide* yang menyajikan materi dengan menarik. Media ini tidak hanya menampilkan materi, tetapi juga dilengkapi dengan gambar, video, musik, dan *dubbing*, sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa. Pada akhir pembelajaran, tersedia *game* dan evaluasi interaktif yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kedua, penilaian validitas yang dilakukan oleh tiga validator dari bidang media, materi, dan bahasa menghasilkan skor validitas sangat tinggi, yakni 0,9 untuk media, 0,9 untuk materi, dan 0,8 untuk bahasa yang menunjukkan bahwa multimedia ini sangat valid dan dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Ketiga, hasil uji kepraktisan yang dilakukan terhadap 6 guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 95%, berada pada kriteria sangat praktis, serta 60 siswa juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sama, yaitu 95%. Secara keseluruhan, multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta mampu menjadi alternatif yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan temuan, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi yang dapat menjadi langkah lanjutan dari penelitian pengembangan ini, yaitu (1) Dalam menghadapi tantangan digitalisasi, penggunaan media seperti multimedia interaktif dapat menjadi solusi alternatif dalam penyediaan bahan ajar yang lebih modern. (2) Penting untuk memastikan bahwa tingkat kesulitan materi disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan pemahaman siswa kelas IV, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. (3) Media ini harus mudah diakses oleh semua peserta didik, baik saat berada di sekolah maupun di rumah. Hal ini dapat dilakukan dengan memilih platform yang sesuai serta mengoptimalkan ukuran file agar ringan dan ramah pengguna. Dengan demikian, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan pun mereka membutuhkannya tanpa hambatan teknis. Multimedia interaktif memiliki potensi besar sebagai alat bantu belajar yang efektif di tengah pesatnya perkembangan teknologi pendidikan.

## Daftar Pustaka

- Al Kautsary, M. I. (2024). Pelaksanaan Kurikulum Dalam Meningkatkan Penetapan Tujuan Pendidikan di Madrasah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(3), 397-413.
- Albasith, R., dan Dwi. N. D. (2020). Upaya guru mengatasi kejenuhan belajar fikih pada siswa di madrasah tsanawiyah antasari samarinda tahun ajaran 2019-2020. *Jurnal Tarbiyah & Ilmu Keguruan (JTIK) Borneo*, 1(2), 1-14.

- Alpian, dkk. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1 (1), 66-72.
- Andini, S., Rahma, H. I. A., & Faizin, M. (2024). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Peserta Didik di Era Digital Pada Abad Ke-21. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 4(1), 53-62.
- Ansyah, Y. A. U., & Salsabilla, T. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. [http://perpustakaan.mbppSD\(SekolahDasar\)mk.kemkes.go.id//index.php?p=show\\_detail&id=3452](http://perpustakaan.mbppSD(SekolahDasar)mk.kemkes.go.id//index.php?p=show_detail&id=3452)
- Artanadi, I. M. (2023). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45–52.
- Astuti, R., & Setiawan, D. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Ditinjau dari Aspek Desain Visual dan Interaktivitas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 112–121.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- DitpSD (Sekolah Dasar). Kemdikbud.go.id. (2023). Laporan PISA 2022. Diakses pada tanggal 20 September 2024. Tersedia pada link: [https://ditpSD\(SekolahDasar\).kemdikbud.go.id/upload/2023/LAPORAN%20PISA%20KEMENDIKBUDRISTEK.pdf](https://ditpSD(SekolahDasar).kemdikbud.go.id/upload/2023/LAPORAN%20PISA%20KEMENDIKBUDRISTEK.pdf)
- Fakhriyana, D., & Riayah, S. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19-30.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99.
- Fitri, S. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri 76 Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Fitriani, A., & Hadi, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Permasalahan Bahasa Lisan dan Tulis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(3), 123-134.
- Hidayati, F., & Julianto, J. (2018). Penerapan Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa dalam Memecahkan Masalah. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika "Motogpe"*.
- Karim, A., Anwar, U. S., & Suherman, S. (2024). Transformasi Pendidikan Di Era Globalisasi: Integrasi Dan Tantangan Terhadap Sistem Pendidikan Indonesia. *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, 7(2), 602-609.
- Kudsiyah, S. (2017). Pengembangan Multimedia Power Point Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang- Undangan Nasional Kelas VIII SMPN 1 Jabon. *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 1-15.
- Lestari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 45–53.

- Paradigma, I. K. E. B., & Nurwahidin, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 1091-1102.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28.
- Putra, Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saputra, A. A., & Astuti, T. A. T. (2024). Pengembangan Media Ayam Si Yaya pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N Tugurejo 02. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 469-480.
- Sari, B. K. (2017). Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. 87-102.
- Sofiasyari, I., Amanaturrahmah, I., & Yuliyanto, A. (2023). Analisis Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasi*, 6(4), 1789-1798.
- Tristaningrat, M. A. N., & Mahartini, K. T. (2023). Tren Penggunaan Media Pembelajaran Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 51-60.
- Wakit, S. (2024). *Tujuan Pendidikan. Pengantar Pendidikan*. Jawa Timur: CV. Duta Sains Indonesia.