

# Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Materi Indonesiaku Kaya Alamnya Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Putu Renti Anggreni\*, Kadek Hengki Primayana, I Made Ari Winangun

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

**Abstrak:** Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk merancang sebuah produk multimedia interaktif yang mengadopsi pendekatan saintifik di dalamnya, menganalisis validitas dengan 3 validator yaitu, validator ahli media, materi, dan bahasa. Juga uji kepraktisan yang dinilai oleh 14 responden, yang terdiri dari 3 guru dan 11 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kampung Anyar Kecamatan Buleleng. Penelitian pengembangan ini mengadopsi model ADDIE sebagai model utama dalam penelitian pengembangan ini, dengan menggunakan pendekatan saintifik. Hasil dari penelitian ini yaitu; 1) multimedia interaktif dalam bentuk PPTX interaktif dibuat menggunakan berbagai aplikasi seperti *Canva*, *Microsoft PowerPoint*, *Edpuzzle*, *Google Gemini*, dan *Google Form*. 2) Multimedia interaktif ini menyajikan beberapa menu didalamnya berupa tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, tahapan sesuai dengan sintaks pendekatan saintifik, video pembelajaran, materi pembelajaran, kuis singkat, serta evaluasi pembelajaran; 3) Hasil penelitian diperoleh yaitu validitas multimedia yang dikategorikan sangat tinggi dengan memperoleh skor 0,87 pada aspek media, 0,93 aspek materi, dan 0,89 aspek kebahasaan; 4) hasil uji kepraktisan multimedia interaktif memperoleh skor yang sangat tinggi yaitu kepraktisan produk oleh guru sebesar 99% dan kepraktisan peserta didik sebesar 92% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka dari itu, multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik ini telah dinyatakan valid dan praktis untuk materi Indonesiaku kaya alamnya mata Pelajaran IPAS kelas V SD.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Pendekatan Saintifik, IPAS, Model ADDIE

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1902>

\*Correspondence: Putu Renti Anggreni

Email:

[puturentianggreni@gmail.com](mailto:puturentianggreni@gmail.com)

Received: 27-06-2025

Accepted: 27-07-2025

Published: 27-08-2025



**Copyright:** © 2025 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/>).

**Abstract:** Developmental research aims to design an interactive multimedia product that adopts a scientific approach. It analyzes validity with three validators: media expert, material expert, and language expert. It also includes a practicality test assessed by 14 respondents, consisting of 3 teachers and 11 fifth-grade students from SD Negeri 1 Kampung Anyar, Buleleng District. This developmental research adopts the ADDIE model as the primary model, utilizing a scientific approach. The results of this study are: 1) The interactive multimedia in the form of an interactive PPTX was created using various applications such as *Canva*, *Microsoft PowerPoint*, *Edpuzzle*, *Google Gemini*, and *Google Form*. 2) This interactive multimedia presents several menus, including learning objectives, usage instructions, stages according to the scientific approach syntax, learning videos, learning materials, short quizzes, and learning evaluations. 3) The research results showed very high multimedia validity, with scores of 0.87 for the media aspect, 0.93 for the material aspect, and 0.89 for the linguistic aspect. 4) The practicality test results for the interactive multimedia yielded very high scores: product practicality by teachers was 99%, and student practicality was 92%, both categorized as very practical. Therefore, this interactive multimedia with a scientific approach has been declared valid and practical for the "Indonesiaku Kaya Alamnya" (My Indonesia, Rich in Nature) material in the IPAS (Science and Social Studies) subject for fifth grade at elementary school.

**Keywords:** Interactive Multimedia, Scientific Approach, IPAS, ADDIE Model

## Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain (Rahman, 2022). Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi peserta didik secara aktif, sehingga dapat melakukan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta kekuatan spiritual keagamaan yang dapat digunakan oleh dirinya sendiri, masyarakat, maupun pemerintahan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munandar et al, (2022) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses belajar yang secara aktif mengembangkan potensi seseorang untuk memiliki kemampuan spiritual agama, melakukan pengendalian diri, kepribadian dan kecerdasan, ahlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri ataupun masyarakat. Pendidikan menjadi aspek fundamental yang ada pada kehidupan manusia, hal tersebut dikarenakan manusia memiliki akal, kesadaran akan moral-moral yang berlaku, serta kemampuan untuk terus belajar seumur hidup (Hikmah & Maulana, 2025). Oleh karena itu, pendidikan menjadi suatu kebutuhan dasar pada manusia untuk menjalani kehidupannya karena menjadi suatu kesadaran yang terencana dalam mengembangkan potensi dalam dirinya (Fau et al, 2023).

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok orang untuk mengikuti proses kedewasaan atau mencapai suatu tujuan hidup yang lebih tinggi yaitu mental (Zain et al, 2022). Pendidikan memberikan seseorang pengetahuan baru mengenai kehidupan, sehingga pendidikan dapat mengembangkan pandangan seseorang mengenai dunia di sekitar dan mengubah pandangan mereka menjadi lebih baik mengenai permasalahan yang dihadapi di kehidupannya. Pendidikan dapat ditempuh melalui tahap pendidikan formal, informal, maupun non formal, yang nantinya akan menjadi wadah yang akan mempersiapkan seseorang untuk menghadapi tantangan dunia. Pendidikan formal dilakukan di sekolah, pendidikan nonformal dilakukan di lingkungan masyarakat, dan pendidikan informal dilakukan dalam lingkungan keluarga (Syaadah, 2022). Melalui pendidikan seseorang dapat membedakan mengenai hal yang baik dan buruk bagi dirinya, contohnya dalam berperilaku, bertutur kata, mengambil keputusan, dan lain sebagainya (Kurniawan & Parnawi, 2023). Pendidikan dapat mengubah perilaku dan sikap seseorang melalui pelatihan dan pembelajaran yang diberikan oleh seorang maupun kelompok pendidik, pengajar, maupun pelatih. Pendidikan di sekolah dasar menjadi tahap awal dalam sistem pendidikan formal di Indonesia, dengan tujuan untuk membentuk dasar pengetahuan, karakter, serta keterampilan anak. Pendidikan sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang dalam kegiatannya menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam segala aspek mulai dari kegiatan pembelajaran hingga yang lainnya (Dewi, 2021).

Pelaksanaan kegiatan pendidikan tentunya tidak lepas dari yang namanya kegiatan pembelajaran, (Lanani, 2013) menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan suatu komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan pesan oleh pendidik kepada peserta didik dengan tujuan dapat diterima dengan baik yang berpengaruh terhadap pemahaman serta proses terbentuknya tingkah laku. Salah satu mata Pelajaran yang diajarkan pada

tahap sekolah dasar bermacam-macam salah satunya adalah Mata Pelajaran IPAS. IPAS memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh kepada peserta didik tentang hubungan antara fenomena alam dan sosial yang terjadi disekitarnya (Kurniawati, 2023). Beliau juga mengungkapkan bahwa pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar memiliki beberapa hakikat yaitu integratif, kontekstual, aktif dan menyenangkan, berbasis pengalaman, kooperatif, relevan serta aplikatif, pembelajaran berbasis proyek, serta mengembangkan keterampilan. Pada penerapannya, pembelajaran IPAS memiliki teknisnya sendiri dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap semesternya berupa 2 bab untuk IPA dan 2 bab untuk IPS, tujuannya agar kegiatan pembelajaran yang terlaksana tidak monoton sehingga peserta didik mendapat kebebasan untuk mempelajari hal-hal baru (Nuryani et al., 2023). Namun kenyataannya, pendidikan IPA di Indonesia berada pada tingkat yang rendah, Anita et al., (2024) menyebutkan laporan PISA (*Programme For International Students Assessment*) 2018 yang dikeluarkan oleh Organisasi Kerjasama dan Pembangunan Ekonomi (OECD) menyebutkan bahwa keterampilan belajar *sains* oleh pelajar Indonesia mengalami penurunan sehingga berada pada tingkat paling rendah, namun pada tahun 2022 mengalami peningkatan sebanyak 6 tingkat.

Keberhasilan pembelajaran diperoleh melalui semua aktivitas yang dilakukan oleh guru serta peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, setiap guru harus memiliki usaha untuk memaksimalkan faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Narestuti, Sudiarti, & Nurjanah, 2021). Alternatif yang dapat digunakan untuk mempertahankan tingkatan dari hasil belajar tersebut dapat berupa penggunaan media belajar digital dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu guru untuk mengakses sumber daya pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar serta mutu peserta didik dalam penggunaan teknologi dengan tepat dan bermanfaat (Husein, 2022). Tentunya dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi alat bantu dalam memberikan fasilitas belajar kepada peserta didik. Media pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang dipergunakan oleh pendidik dalam menyampaikan suatu informasi maupun materi pelajaran yang akan disampaikannya (Fadilah, et al, 2023).

Namun pada kenyataannya, kegiatan pembelajaran di Indonesia dalam penggunaan media pembelajaran masih tergolong kurang. Hal tersebut ditunjang oleh minat guru dan kurangnya literasi dalam pemanfaatan teknologi digital dalam perancangan media pembelajaran digital. Selain itu, tantangan lain dalam penyusunan media pembelajaran yaitu kurangnya kreativitas dalam pengembangannya. Berdasarkan hal ini, sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Kampung Anyar, Kecamatan Buleleng pada proses pembelajaran IPAS (Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial) terdapat beberapa permasalahan yaitu, 1) Sebanyak 50% peserta didik kelas V memiliki kekurangan dalam memahami materi pembelajaran IPAS. 2) Guru belum

sepenuhnya menggunakan dan menerapkan keberagaman media pembelajaran digital pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, 3) Sebagian besar proses pembelajaran berlangsung masih mengandalkan buku dan media nyata untuk menunjang kegiatan pembelajaran, karena terdapatnya beberapa kekurangan dalam variasi media pembelajaran digital disekolah, 4) Guru lebih memilih menggunakan alat peraga seadanya untuk menunjang proses pembelajaran agar siswa mampu memahami materi yang diajarkan, 5) Kegiatan pembelajaran yang monoton menyebabkan kebosanan kepada peserta didik.

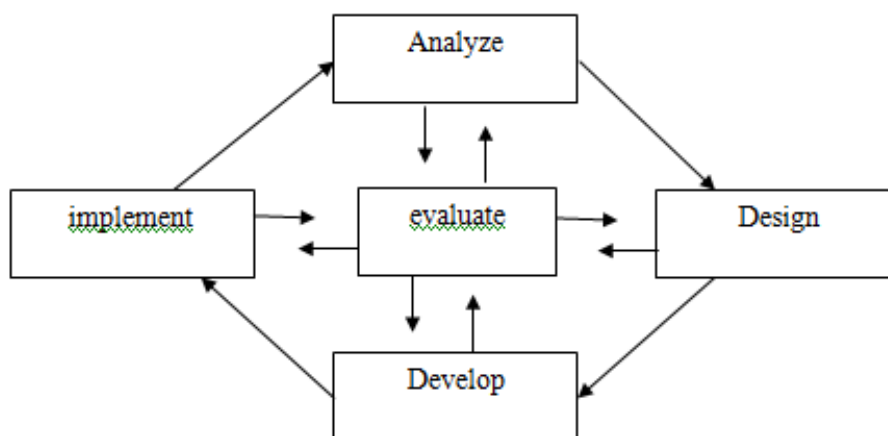
Berdasarkan berbagai tantangan yang ditemukan dalam proses pembelajaran serta pentingnya pemanfaatan teknologi dalam merancang media pembelajaran dalam menunjang materi pembelajaran IPAS di kelas V SD berupa Multimedia Interaktif dengan mengadopsi pendekatan saintifik. Multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik dirancang untuk membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik serta memberikan pengalaman belajar secara mandiri kepada peserta didik. Etyarisky (2020) menyebutkan bahwa secara etimologis istilah multimedia berasal dari kata multi dan media, multi yang berasal dari bahasa latin yaitu kata nouns yang memiliki arti banyak atau berbagai macam. Sedangkan kata media berasal dari kata medium yang memiliki arti perantara atau pengantar. Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai suatu hal yang digunakan sebagai perantara atau pengantar dengan jumlah yang banyak atau berbagai macam yang dengan konteks pembelajaran. Maka dari itu, pengembangan Multimedia Interaktif dengan menggunakan pendekatan Saintifik dilakukan untuk mengembangkan suatu produk yang nantinya akan digunakan sebagai membantu proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Hal tersebut ditunjang oleh temuan dalam penelitian yang telah dilaksanakan oleh oleh Sintya et. al (2020) yang menyebutkan bahwa dengan adanya multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, menarik, dan menyenangkan karena telah memenuhi kriteria validitas, kemenarikan, kepraktisan, dan keefektifan. Beliau menyebutkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dapat digunakan secara individu maupun kelompok, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, Malinda (2021) yang menerangkan bahwa produk yang telah dihasilkan memiliki kriteria yang mudah digunakan dengan diberikannya 10 pertanyaan kepada 9 orang siswa. Oleh sebab itu, dapat dipastikan bahwa produk yang dihasilkan baik diterapkan disekolah dasar.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan dan pentingnya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran IPAS, maka sangat diperlukan untuk mengembangkan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Saintifik untuk Materi Indonesiaku Kaya Alamnya pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

## Metodologi

Rayanto (2020) penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk didasarkan dengan temuan-temuan dari uji lapangan yang kemudian melalui proses revisi. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang mengadopsi pendekatan saintifik yang memiliki 5 sintaks (mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan).

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang memiliki alur pengembangan bertahap sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikembangkan secara terperinci. Model ADDIE didasarkan pada pradigma *input-process-output* sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan tahapan model ADDIE menurut (Branch, 2009).



Gambar 1. Model ADDIE

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan lembar validitas yang melibatkan 3 validator dari masing-masing bidang yaitu ahli media, materi, dan bahasa. Setelah dilaksanakan uji validitas, selanjutnya dilakukan revisi media sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli. Uji kepraktisan dilaksanakan dengan melibatkan 3 orang guru kelas dan 11 orang peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kampung Anyar.

Data yang diperoleh akan diolah menggunakan skala *likert* 5 tingkat, skor validitas tersebut diperoleh berdasarkan hasil perhitungan dari uji validitas oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Perhitungan yang dilakukan menggunakan rumus *Aiken V*, yang memiliki angket validitas berkisar 1-5 dengan nilai terendah yaitu 1 dan nilai tertinggi yaitu 5. Berdasarkan penilaian oleh para ahli terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan, klasifikasi skor berdasarkan Tingkat validitas disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Tabel Kriteria Validitas Produk

Koefisien	Validitas	Kriteria Kelayakan
0,8 – 1,0	Sangat Tinggi	Sangat layak, tidak perlu revisi
0,6 – 0,79	Tinggi	Layak, tanpa perlu revisi
0,4 – 0,59	Sedang	Cukup layak, perlu revisi
0,2 – 0,39	Rendah	Kurang layak, perlu revisi
0,0 – 0,19	Sangat Rendah	Tidak layak, revisi total

(Dimodifikasi dari Anggraini & Nelmira, 2023)

Pada saat dilaksanakannya uji kepraktisan, angket disebarakan kepada guru dan peserta didik dengan tujuan untuk memperoleh tanggapan para responden terkait multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Angket tersebut menyiapkan lima opsi jawaban menggunakan praktikalitas (%), proses analisis berdasarkan uji kepraktisan dilaksanakan berdasar perhitungan dari nilai rata-rata hasil penilaian oleh guru dan peserta didik, yang dapat diamati pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Pedoman Kategorisasi Skor Angket Respon Guru dan Respon Peserta Didik

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: Etyarisky (2020)

## Hasil dan Pembahasan

Pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik dilaksanakan dengan tujuan agar peserta didik bisa memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dalam melaksanakan proses belajar di kelas. Selain itu, juga tujuan dari pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik ini meliputi beberapa aspek yang termasuk penting. Aspek pertama, untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang baru agar mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam hal ini multimedia interaktif memiliki aspek pendukung seperti penggunaan video pembelajaran yang mendukung materi pembelajaran. Kedua, pengembangan multimedia interaktif dapat melatih kemandirian peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan pendekatan saintifik, media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri dengan mengikuti petunjuk penggunaan media.

Hasil temuan memperoleh berupa hasil yaitu (1) pada tahap *analyze*; (2) perancangan multimedia interaktif pada tahap *design*; (3) proses pengembangan/*development*. Pada tahap *analyze*, hasil kajian yang telah dilakukan terhadap kurikulum menunjukkan hasil bahwa SD Negeri 1 Kampung Anyar telah menggunakan kurikulum merdeka. Selanjutnya pada saat analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik diperoleh hasil analisis potensi yang ada di SD Negeri 1 Kampung Anyar melalui tahapan proses observasi maupun wawancara.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis materi ditemukan bahwa peserta didik mengalami berbagai kendala pada saat kegiatan pembelajaran IPAS dilaksanakan khususnya pada topik Indonesiaku Kaya Alamnya. Berdasarkan data yang telah diperoleh, peneliti dapat merancang desain dari multimedia interaktif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik maupun kebutuhan belajar dari setiap individu peserta didik secara efektif.

Langkah selanjutnya merupakan tahap *design* yang mencakup tiga aspek yang perlu dirancang sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan media. Aspek-aspek tersebut berupa penyusunan instrumen penilaian kualitas media pembelajaran, perancangan produk, dan pengumpulan sarana pendukung yang diperlukan dalam proses penyusunan media. Pada tahap penyusunan instrumen, dilaksanakannya perancangan kisi-kisi instrumen yang selanjutnya dikembangkan menjadi instrumen penilaian kualitas media pembelajaran. Instrumen ini mencakup penilaian terhadap media, bahasa, materi pembelajaran serta penggunaannya oleh para pemakai. Selanjutnya pada tahap perancangan produk dilakukannya analisis terhadap buku guru dan buku siswa kelas V mata Pelajaran IPAS yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan produk media pembelajaran sesuai dengan skema yang sudah terdapat pada buku guru. Tahap terakhir yaitu mempersiapkan sarana pendukung berupa aplikasi untuk membuat multimedia interaktif yaitu, *Canva*, *Microsoft Power Point*, *Edpuzzle*, *Google Form*, *Youtube*, situs *Save From*, dan *Google Gemini*.

Pada tahap pengembangan produk, difokuskan untuk mengembangkan Multimedia Interaktif dengan pendekatan saintifik yang menarik dan berdaya guna. Langkah awal melibatkan proses validasi instrument dan produk oleh para ahli. Tahap tersebut melibatkan sejumlah langkah termasuk mengevaluasi mengenai multimedia yang sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan interaktivitasnya sesuai dengan harapan. Multimedia Interaktif dibuat agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi peserta didik yang menggabungkan berbagai media-media pembelajaran sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar mereka di kelas. Pembuatan Multimedia Interaktif ini melibatkan penggunaan aplikasi Microsoft Power Point dan aplikasi-aplikasi lainnya untuk memperkaya multimedia yang ditampilkan. Selain itu, pembuatan multimedia interaktif disusun berdasarkan dengan sintaks dari Pendekatan Saintifik. Pada multimedia interaktif juga disusun dengan menambahkan video pembelajaran dan efek berpindah jika mengklik ikon yang telah disebutkan pada petunjuk penggunaan. Tampilan akhir dari produk multimedia interaktif dapat ditemukan pada Gambar 2 sampai Gambar 8.



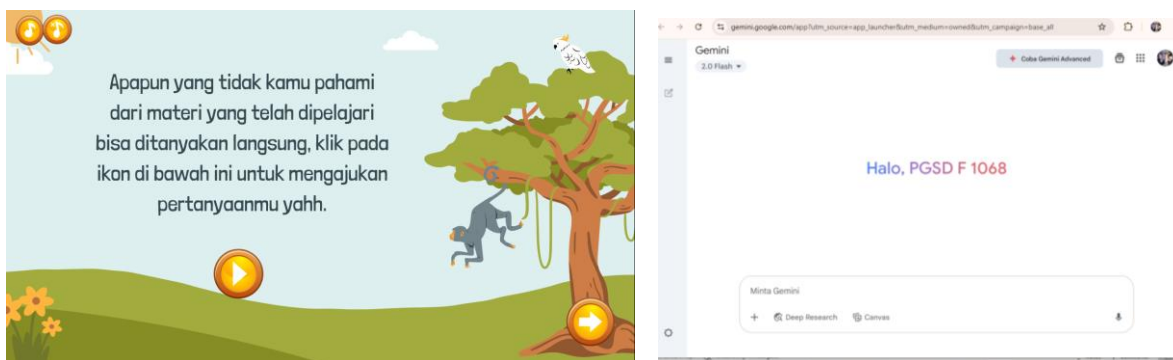
Gambar 2. Tampilan *Cover* dan Menu Multimedia Interaktif



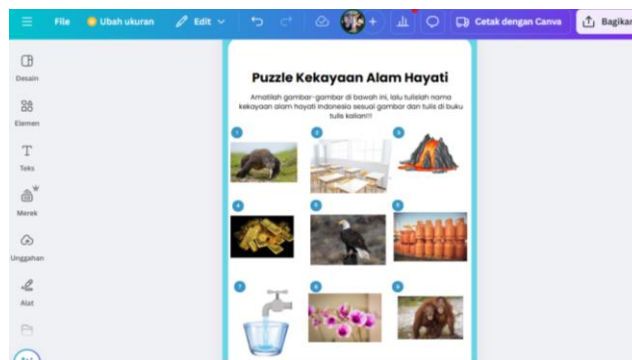
Gambar 3. Tampilan Petunjuk Penggunaan dan Tujuan Pembelajaran



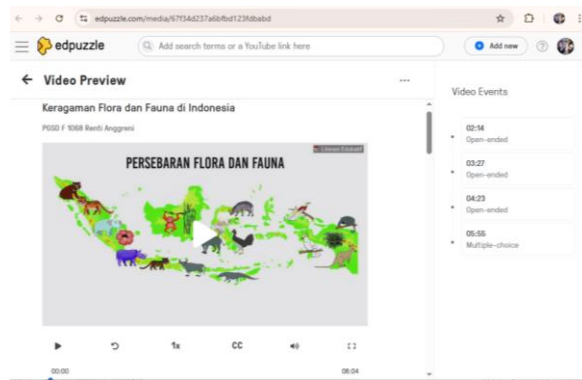
Gambar 4. Tampilan Menu Mengamati dan Kata Kuncinya



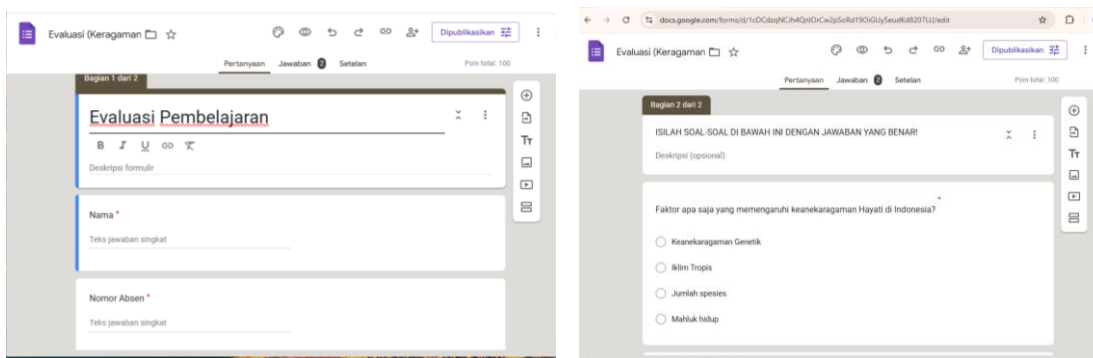
Gambar 5. Tampilan Menu Menanya



Gambar 6. Tampilan Menu Mencoba



Gambar 7. Tampilan Menu Menalar



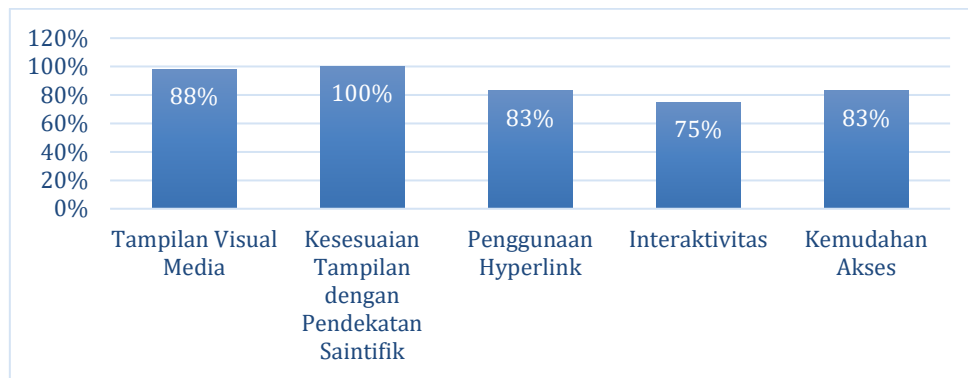
Gambar 8. Tampilan Menu Mengkomunikasikan

Hasil penilaian multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik dapat diamati pada Tabel 3 sampai dengan Tabel

Tabel 3. Hasil Validitas Ahli Media

Butir	Penilai			S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	S <sub>3</sub>	ΣS	N(c-1)	V = $\frac{\sum s}{n(c-1)}$	Ket.
	I	II	III							
Jum.	45	43	47	35	33	37	105	120	0,87	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil penilaian oleh ketiga ahli media yang dinyatakan pada Tabel 3 di atas, memperoleh skor yaitu 0,87 yang memperoleh validitas sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif telah memenuhi kriteria tampilan visual, interaktivitas, serta kejelasan petunjuk secara optimal, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu dilakukannya revisi besar. Validitas yang menunjukkan angka tinggi ini juga mencerminkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran serta kesesuaiannya dengan penggunaan pendekatan saintifik dalam kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugraha et al., (2024) yang mendapatkan hasil keseluruhan uji validitas ahli media yang memperoleh skor yaitu 0,75 yang menandakan bahwa aspek media dalam multimedia interaktif yang dikembangkannya sudah valid.



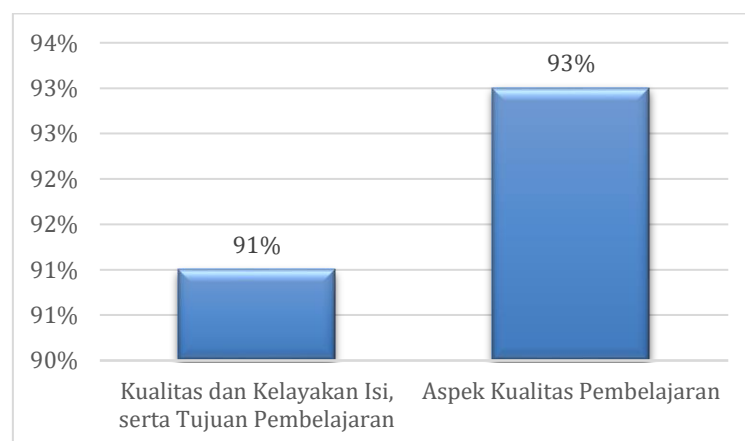
Gambar 9. Diagram Batang Hasil Analisis Validitas Media

Berdasarkan dari hasil rekapitulasi analisis penilaian yang diperoleh dari data pada setiap aspek yang ditampilkan pada Gambar 8, dapat diamati pada aspek kesesuaian tampilan dengan pendekatan saintifik memperoleh skor tertinggi yaitu 100%. Sedangkan aspek interaktivitas memperoleh skor paling rendah yaitu 75%. Secara keseluruhan dapat peneliti simpulkan bahwa validitas setiap aspek multimedia interaktif memenuhi kriteria “sangat valid”.

Tabel 4. Hasil Validitas Ahli Materi

Butir	Penilai			S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	S <sub>3</sub>	ΣS	N(c-1)	V = $\frac{\sum s}{n(c-1)}$	Ket.
	I	II	III							
Jumlah	47	50	44	34	40	34	111	120	0,92	Sangat Tinggi

Pada Tabel 4 terlihat hasil validitas ahli materi pada multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik menghasilkan total skor yaitu pada koefisien 0,92 yang menunjukkan validitas “Sangat Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif telah memenuhi kriteria kesesuaian, kelengkapan, ketepatan penggunaan pendekatan saintifik, dan kejelasan penyampaian materi. Selain itu, dengan memperhatikan kelayakan isi dalam suatu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik dapat memberikan mereka kemudahan dalam pemakaiannya (Hafis et al., 2022).



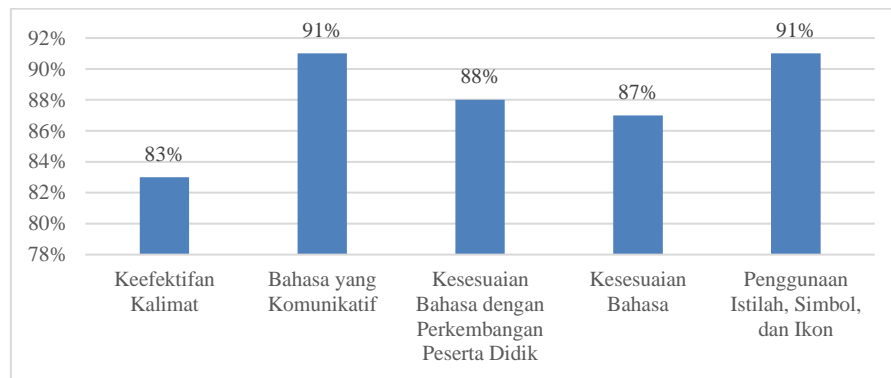
Gambar 10. Diagram Batang Hasil Analisis Validitas Materi

Berdasarkan dari hasil rekapitulasi analisis penilaian yang diperoleh dari data pada setiap aspek yang ditampilkan pada Gambar 9, dapat diamati pada aspek kualitas pembelajaran memperoleh skor tertinggi yaitu 93%. Sedangkan aspek kualitas dan kelayakan isi, serta tujuan pembelajaran memperoleh skor paling rendah yaitu 91%. Secara keseluruhan dapat peneliti simpulkan bahwa validitas setiap aspek multimedia interaktif memenuhi kriteria “sangat valid”. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hafis et al., (2022) menyebutkan bahwa kriteria validitas ahli materi pada multimedia interaktif yang dikembangkannya menunjukkan kriteria sangat valid.

**Tabel 5.** Hasil Validitas Ahli Bahasa

Butir	Penilai			S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	S <sub>3</sub>	ΣS	n(c-1)	V= $\frac{\sum s}{n(c-1)}$	Ket.
	I	II	III							
Jum.	47	46	44	37	36	34	107	120	0,89	Sangat Tinggi

Pada Tabel 5 terlihat hasil validitas bahasa pada multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik menghasilkan total skor yaitu pada koefisien 0,89 yang menunjukkan validitas “Sangat Valid”. Hasil ini mengindikasikan bahwa multimedia interaktif telah memenuhi standar kejelasan bahasa, tata bahasa yang benar, kemudahan keterbacaan teks, serta penggunaan istilah yang tepat. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Noperi et al, (2024) menyebutkan bahwa hasil validitas ahli bahasa yang telah dilakukan memperoleh hasil validitas pada aspek bahasa multimedia intraktif yang dikembangkan sudah valid.



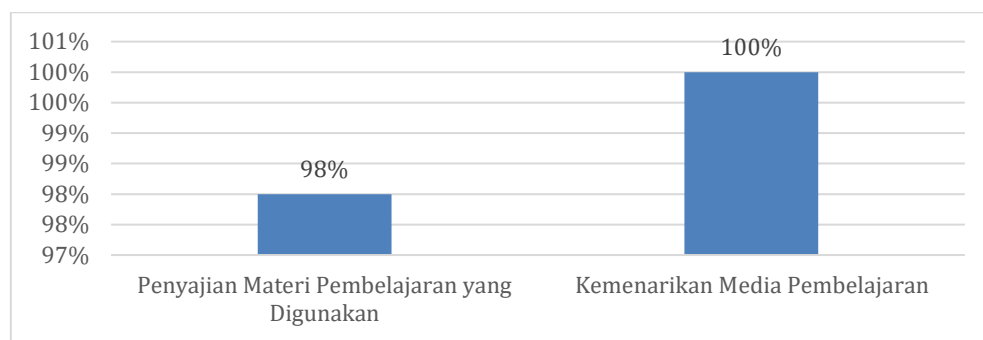
**Gambar 11.** Diagram Batang Hasil Analisis Validitas Bahasa

Berdasarkan dari hasil rekapitulasi analisis penilaian yang diperoleh dari data pada setiap aspek yang ditampilkan pada Gambar 4.15, dapat diamati pada aspek penggunaan bahasa yang komunikatif memperoleh skor tertinggi yaitu 91%. Sedangkan aspek keefektifan kalimat memperoleh skor paling rendah yaitu 83%. Secara keseluruhan dapat peneliti simpulkan bahwa validitas setiap aspek multimedia interaktif memenuhi kriteria “sangat valid”.

**Tabel 6.** Hasil Kepraktisan Guru

Pernyataan	Penilai Guru		
	1	2	3
Jumlah	50	49	50
Jumlah Skor Maksimal	50	50	50
Persentase Per-Subjek (%)	100%	98%	100%
Persentase Keseluruhan Subjek (%)	99%		
Kategori	Sangat Praktis		

Berdasarkan Tabel 6 di atas, diperoleh hasil dari uji kepraktisan oleh guru yang di olah menggunakan rumus perhitungan rata-rata. Hasil tersebut memperoleh skor rata-rata (%) dari keseluruhan subjek yaitu 99% dengan kategorisasi “sangat praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mengidentifikasi bahwa penggunaan multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik layak digunakan karena dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik, dengan dilengkapi elemen visual, audio, dan interaktivitas yang membuat multimedia interaktif lebih menarik bagi peserta didik Khoirunisa et al, (2023).



**Gambar 12.** Diagram Batang Hasil Analisis Kepraktisan Guru

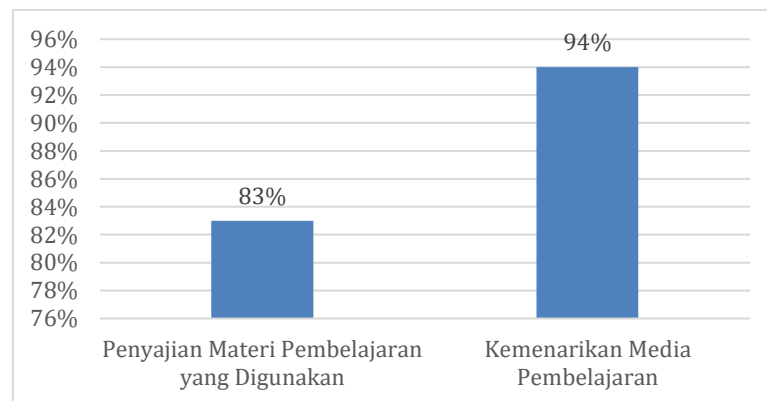
Berdasarkan dari hasil rekapitulasi analisis penilaian yang diperoleh dari data pada setiap aspek yang ditampilkan pada Gambar 11, dapat diamati pada aspek kemenarikan media pembelajaran memperoleh skor sempurna yaitu 100%. Sedangkan aspek penyajian materi pembelajaran yang digunakan memperoleh skor paling rendah yaitu 98%. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa kepraktisan setiap aspek multimedia interaktif memenuhi kriteria dan dapat dikatakan “sangat praktis”.

**Tabel 7.** Hasil Kepraktisan Peserta Didik

No	Responden											Rata-Rata
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	
Skor Mak	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	550
Jumlah	40	45	46	47	47	50	47	50	46	41	48	507
Persentase Per-Subjek (%)	80	90	92	94	94	100	94	100	92	82	96	

No	Responden											Rata-Rata
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	
Persentase keseluruhan	92%											
Subjek												
Kategori	Sangat Praktis											

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh hasil dari uji kepraktisan oleh peserta didik digunakan di olah menggunakan rumus perhitungan rata-rata. Hasil tersebut memperoleh skor rata-rata yaitu 92% dengan kategorisasi skor yaitu “sangat praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menandakan bahwa, multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik sangat relevan dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Mikamahuly et al., (2023) yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik secara tidak langsung akan menarik minat belajar dan motivasi belajar peserta didik. Adapun dukungan penelitian yang dilakukan oleh Hanifah et al., (2024) memperoleh hasil kepraktisan guru yaitu 86%, sedangkan kepraktisan peserta didik memperoleh hasil yaitu 84,5% yang menandakan hasil uji kepraktisannya sangat praktis.



**Gambar 13 Diagram Batang Hasil Analisis Kepraktisan Peserta Didik**

Berdasarkan dari hasil rekapitulasi analisis penilaian yang diperoleh dari data pada setiap aspek yang ditampilkan pada Gambar 4.17, dapat diamati pada aspek kemenarikan media pembelajaran memperoleh skor tinggi yaitu 94%. Sedangkan aspek penyajian materi pembelajaran yang digunakan memperoleh skor rendah yaitu 83%. Secara keseluruhan dapat peneliti simpulkan bahwa kepraktisan setiap aspek multimedia interaktif memenuhi kriteria dan dapat dikatakan “sangat praktis”.

### Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan berhasil mencapai beberapa capaian penting. Pertama, multimedia yang dikembangkan didukung beberapa aplikasi dan terdiri dari beberapa *slide* untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik yang menyertakan gambar, video, dan musik untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Tahapan yang ada pada multimedia

interaktif didasarkan oleh sintaks pendekatan saintifik yaitu 5M. Kedua, berdasarkan penilaian validitas dari tiga validator memperoleh validitas skor yang sangat tinggi yaitu validitas media memperoleh skor 0,87, validitas materi memperoleh skor 0,92, dan validitas bahasa memperoleh skor 0,89 yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik sangat valid dalam kegiatan pembelajaran IPAS kelas V di SD. Ketiga, berdasarkan uji kepraktisan 3 guru memberikan skor 99%, 11 peserta didik juga menilai 92% untuk kepraktisannya, sehingga dinyatakan sangat praktis. Maka dari itu, multimedia interaktif dengan pendekatan saintifik terbukti valid dan praktis dalam meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian ini memberikan beberapa saran mengenai langkah-langkah pengembangan berikutnya yaitu, (1) Multimedia interaktif memberikan solusi inovatif untuk penyediaan bahan ajar yang relevan dengan masa kini. (2) Kunci pembelajaran yang efektif dan efisien adalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan pemahaman peserta didik kelas V. (3) Media ini harus fleksibel yaitu mudah diakses oleh semua peserta didik, dimana saja dan kapan saja dengan syarat memiliki akses ke jaringan internet. Maka dari itu, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran saat mereka membutuhkannya. Multimedia interaktif memiliki potensi besar sebagai alat bantu belajar yang efektif, sejalan dengan perkembangan pesat teknologi pendidikan.

## Daftar Pustaka

- Anita, A. I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains Pada Materi Reproduksi Tumbuhan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, Vol 2(No 2), 27-33.
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1-8.
- Dewi, D. K. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, Volume 5(Nomor 1), 152-160.
- Etyarisky, V. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. pp. 28-30.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1-17.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1-17.
- Fau, J. F., Mendrofa, K. J., Wau, M., & Waruwu, Y. (2023). Pendidikan Jendela Dunia. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 69-77.
- Hafis, C., Ashari, & Ngazizah, N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Sains dan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 246-252.

- Hanifah, M. A., Mursidik, E. M., & Laksana, M. S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Linktree Untuk Keterampilan Menulis Pada Siswa Kelas V Di Kurikulum Merdeka. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 1144-1149.
- Hikmah, N., & Maulana, C. (2025). Manusia Sebagai Makhluk Yang Bisa Dididik Dan Manusia Sebagai Makhluk Yang Perlu Dididik. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Studi Keislaman*, 9-24.
- Husein, W. M. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *Jurnal PETISI*, 20-28.
- Khoirunisa, I., Purwoko, R. Y., & Anjarini, T. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Teaching Learning Pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 186-196.
- Kurniawan, R., & Parnawi, A. (2023). Manfaat Literasi Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 184-195.
- Kurniawati, D. (2023, November 30). Hakikat Pembelajaran IPAS di SD. dari Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/dian11079/6568643c12d50f56b57c3d04/hakikat-pembelajaran-ipas-di-sd>
- Malinda, A. R. (2021). Pengembangan Multimedia INteraktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika*, 111-119.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana. (2023). Analisis Pengembangan Media Belajar Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 256-263.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 305-317.
- Noperi, Reinita, & Yulia, W. (2024). Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 12-21.
- Nugraha, I. B., Ashari, & Suyoto. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Education and Government Wiyata*, 226-238.
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, Volume 4(Nomor 2)*, 599-603.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan . *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1-8.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan, Bugul Kidul: Academic & Research Institute Publisher.
- Sintya, Y. R. & Djatmika, & E. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5 (8), 1105–1114.

Syaadah, R., Ary, M. H., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal, dan Pendidikan Informal. *urnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 125-131.

Zain, A., Djollong, A. F., Supadmi., Ahmad, A. K. (2022). Psikologi Pendidikan. Jawa Barat: PT Arr Rad Pratama.