

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN PADA TEMA INDONESIAKU
KAYA BUDAYA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD**

Novia Rovalanda Sembiring¹, Beta Rapita Silalahi²
¹PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
Alamat e-mail : noviarovalandasembiring@umnaw.ac.id,
betarapitasilalahi@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Education is a conscious and planned effort to create a pleasant learning and teaching atmosphere so that students actively develop their potential. This learning process is an implementation of the curriculum because the curriculum functions as a foundation that provides direction and learning objectives. At present, the curriculum used is the Independent Learning Curriculum. However, based on observations made in class IV UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusan, STM Hilir District, it was found that students were less focused on following the learning. The teaching and learning process in class is centered on the teacher so that students are less active in following the learning. So from the problem above, the solution that can be done by determining the right learning media is to use interactive multimedia. This media is a digital media that can be accessed via cellphones, laptops, computers and other hardware. This Interactive Multimedia is a media facility that contains a combination of text, animation, video and sound that can attract students' interest because its use is in accordance with the progress of the times, so that student learning outcomes can be achieved optimally. The purpose of this study is to develop an interactive multimedia learning media while testing the feasibility of the resulting product, so that it is suitable for use and to see students' responses to interactive multimedia. The type of research conducted is Research and Development (R&D). Data on the level of eligibility of interactive multimedia media can be measured from the level of mastery of students on the material taught with the results known that the percentage of validation results of class IV students' responses UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusan STM Hilir District is 94.5% with a very feasible category. validation of the material stage I obtained a total score of 63 out of a maximum score of 75 with a percentage of 84% and was categorized as Feasible (Feasible for use after revision). a validation results of the material stage II obtained a total score of 71 out of a maximum score of 75 with a percentage of 94.6% and was categorized as Very Feasible (Feasible for use without revision). the results of the media validation stage I obtained a total score of 67 out of a maximum score of 95 with a percentage of 70.6% and was categorized as Feasible (Feasible for use after revision). the results of the media validation stage II obtained a total score of 82 out of a maximum score of 95 with a percentage of 86.3% and was categorized as Very Feasible (Feasible for use without revision).

Keywords: Education, Media, Curriculum

ABSTRAK

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Proses pembelajaran ini merupakan implementasi dari kurikulum karena kurikulum berfungsi sebagai landasan yang memberikan arah dan tujuan pembelajaran. Pada masa sekarang ini, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka Belajar. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan dikelas IV UPT SPF SD Negeri 106177

Tungkusan Kecamatan STM Hilir, ditemukan peserta didik kurang fokus mengikuti pembelajaran. Proses belajar mengajar dikelas berpusat pada guru sehingga menjadikan peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran. maka dari masalah diatas solusi yang dapat dilakukan dengan menentukan media pembelajaran yaang tepat yaitu menggunakan multimedia interaktif. Media ini adalah media digital yang dapat diakses melalui handphone, laptop, komputer dan hardware lainnya. Multimedia Interaktif ini merupakan sarana media yang didalamnya terdapat kombinasi antara teks, animasi, video dan suara yang mampu menarik minat peserta didik karena penggunaannya sesuai dengan kemajuan zaman, sehingga dengan ini hasil belajar siswa dapat dicapai dengan maksimal. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan suatu media pembelajaran multimedia interaktif sekaligus menguji kelayakan produk yang dihasilkan, sehingga layak digunakan dan untuk melihat respon siswa terhadap multimedia interaktif. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (R&D) Data tingkat kelayakan media multimedia interaktif dapat diukur dari tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan dengan hasil diketahui bahwa presentase hasil vaalidasi respon siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusan Kecamatan STM Hilir sebesar 94,5% dengan kategori sangat layak. validasi materi tahap I diperoleh jumlah skor 63 dari skor maksimum 75 dengan persentase 84% dan dikategorikan Layak (Layak digunakan setelah revisi).a hasil validasi materi tahap II diperoleh jumlah skor 71 dari skor maksimum 75 dengan persentase 94,6% dan dikategorikan Sangat Layak (Layak digunakan tanpa revisi). hasil validasi media tahap I diperoleh jumlah skor 67 dari skor maksimum 95 dengan persentase 70,6% dan dikategorikan Layak (Layak digunakan setelah revisi).hasil validasi media tahap II diperoleh jumlah skor 82 dari skor maksimum 95 dengan persentase 86,3% dan dikategorikan Sangat Layak (Layak digunakan tanpa revisi).

Kata kunci: Pendidikan, Media, Kurikulum

A. Pendahuluan

Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Fadlan & Purba,

2023;30). Dimana hal ini tentunya dihasilkan dari proses pembelajaran yang menyenangkan dari pendidik kepada peserta didik.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Hrp et all, 2022;7). Pembelajaran merupakan aktivitas terencana yang disusun agar siswa mampu belajar dan mencapai kompetensi yang diharapkan (Widyanto & Wahyuni, 2020). Proses pembelajaran ini merupakan implementasi dari kurikulum karena kurikulum berfungsi sebagai landasan yang memberikan arah dan tujuan pembelajaran.

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta Pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan (Rapita, 2022;46). Pada masa sekarang ini, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka Belajar. Dalam menerapkan kurikulum merdeka di sekolah penggerak tidak semudah membalikkan telapak tangan, banyak sekali hambatan-hambatan yang dilalui terutama menanamkan minat dari anggota sekolah untuk mau bergerak maju menuju perubahan (Rahayu et al, 2022). Kurikulum Merdeka Belajar ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia dengan tujuan agar para guru, peserta didik, serta orang tua bisa mendapat suasana yang bahagia (Nasution, 2022).

Namun, berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis saat observasi dikelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkuson Kecamatan STM Hilir, ditemukan peserta didik kurang fokus mengikuti pembelajaran. Proses belajar mengajar dikelas berpusat pada guru sehingga menjadikan peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka hanya buku pegangan siswa berupa buku IPAS yang dimiliki setiap peserta didik. Selama proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan lingkungan sekitar sebagai contoh dari materi pembelajaran sehingga peserta didik sulit memahami materi, karena tidak semua peserta didik dapat mengingat-ingat atau membayangkan-bayangkan contoh yang dimaksudkan oleh pendidik seperti bentuk-bentuk rumah adat, baju adat dan alat musik daerah.

Sekolah sudah memiliki sarana prasarana yang mendukung untuk digunakannya media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kurikulum merdeka pada saat sekarang ini. Lalu ditemukan juga kurangnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga peserta didik menjadi bosan mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang sederhana membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar, terutama bagi siswa kelas rendah, dapat dipahami bahwa para siswa kelas rendah tidak bisa berpikir abstrak, dan sangat membutuhkan alat/media perantara untuk mempermudah menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru (Melisa & Fadlan, 2023).

Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran, dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung (Mudlofir dalam Silvani & Beta, 2023). Salah satu strategi pembelajaran yang sedang populer saat ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Dalimawaty et al, 2023). Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Sebab, dengan tersedianya media pembelajaran siswa akan lebih berpikir secara konkret dan dapat menerima serta menyerap dengan mudah informasi dan pesan-pesan dalam materi yang disajikan oleh guru (Ansari & Sujarwo, 2022).

Dari beberapa permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan upaya agar hasil belajar siswa memuaskan salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan

oleh penulis yaitu Multimedia Interaktif, media ini adalah media digital yang dapat diakses melalui handphone, laptop, komputer dan hardware lainnya. Multimedia Interaktif ini merupakan sarana media yang didalamnya terdapat kombinasi antara teks, animasi, video dan suara yang mampu menarik minat peserta didik karena penggunaannya sesuai dengan kemajuan zaman, sehingga dengan ini hasil belajar siswa dapat dicapai dengan maksimal. Sejalan dengan perkembangan era digital, peneliti merujuk pada kesimpulan penelitian (Ridwan et all, 2023) yang menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif layak untuk digunakan dengan kriteria valid, praktis dan efektif.

B. Metode Penelitian Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang berisikan materi pembelajaran IPAS kelas IV SD khususnya tema Indonesiaku Kaya Budaya dengan tujuan menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Maka dari itu, media pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan nantinya mencapai hasil yang maksimal. Model yang digunakan pada metode penelitian dan pengembangan ini yaitu model *ADDIE*. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari Ahli Materi dan Ahli Media yaitu guru kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusen Kecamatan STM Hilir dan dosen Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan. Objek dalam penelitian ini yaitu Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media

Pembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD.

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur dengan model *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* yang disingkat menjadi *ADDIE*. Penulis memilih model *ADDIE* karena model ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu (1) Lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan pembelajaran. (2) Uraianya lebih lengkap dan sistematis. (3) Dalam pengembangan ini melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum diuji coba direvisi berdasarkan saran ahli (Ramadhani, 2022).

Model ini terdiri dari lima langkah, yaitu : (1) Analisis (Analysis), (2) Desain, (3) Pengembangan (Development), (4) Realisasi (Implementation) dan (5) Evaluasi (Evaluation) (Kosassy, 2019).

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam proses pengembangan produk multimedia interaktif ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari penilaian validator dengan memberi lembar validasi yang telah dirancang, yaitu tinjauan dan saran dari penelaah materi dan penelaah media sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Setelah itu data tersebut dianalisis dalam bentuk angka dengan acuan skor Skala *Likert* sebagai dasar untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yaitu multimedia interaktif.

Dengan Skala *Likert*, jawaban setiap item instrument mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

Selanjutnya skor-skor yang dipilih pada angket yang telah diisi

oleh ahli materi, ahli media dan siswa kelas IV Sekolah Dasar ini akan dilakukan perhitungan agar didapatkan skor kelayakan media yang dikembangkan. Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk menguji kelayakan materi & media (Fahroza D. M, 2020:55).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Lalu, berikut rumus yang digunakan untuk menghitung persentase respon siswa (Agustina, dalam Efendi D. N., et all, 2021).

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

Keterangan :

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

$\sum i$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam per item

Setelah mengetahui persentase kelayakan media, maka selanjutnya adalah melihat apakah media ini dikatakan layak atau tidak berdasarkan klasifikasi kelayakan media pembelajaran berikut ini :

Tabel 3 Kriteria Penilaian Kelayakan Media

(Sumber : Pusat Perbukuan Dan Kurikulum dalam Wardathi & Pradipta 2019)

Presentasi (%)	Kriteria
85 – 100	Sangat Layak
65 – 84	Layak
45 – 64	Cukup Layak
0 – 44	Tidak Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada hasil penelitian akan merincikan proses pengembangan serta hasil dari produk yang dihasilkan. Produk yang dikembangkan adalah Multimedia

Interaktif sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Penelitian ini juga akan mengevaluasi kelayakan Mutlimedia Interaktif yang sudah dikembangkan.

Analisis (Analysis)

Tahap ini, peneliti melaksanakan observasi dikelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 pada saat pembelajaran berlangsung. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui latar belakang keseluruhan peserta didik tentang permasalahan pada saat belajar. Hasil observasi yang ditemukan peneliti yaitu peserta didik kurang fokus mengikuti pembelajaran. Proses belajar mengajar dikelas berpusat pada guru sehingga menjadikan peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka hanya buku pegangan siswa berupa buku IPAS yang dimiliki setiap peserta didik. Selama proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan lingkungan sekitar sebagai contoh dari materi pembelajaran sehingga peserta didik sulit memahami materi, karena tidak semua peserta didik dapat mengingat atau membayangkan contoh yang dimaksudkan oleh pendidik seperti bentuk-bentuk rumah adat, baju adat dan alat musik daerah. Sekolah sudah memiliki sarana prasarana yang mendukung untuk digunakannya media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kurikulum merdeka pada saat sekarang ini. Lalu ditemukan juga kurangnya kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi

sehingga peserta didik menjadi bosan mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, maka perlu dilakukan upaya agar hasil belajar siswa memuaskan salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran. Disini peneliti juga melakukan pengenalan lebih dalam kepada peserta didik khususnya dikelas IV untuk mengetahui suku apa saja yang terdapat dikelas tersebut dengan memanggil nama peserta didik berdasarkan absensi kelas dan menanyakan secara langsung kepada peserta didik mengenai suku yang dimilikinya sehingga pengembangan Multimedia Interaktif nantinya bisa lebih menjurru pada kearifan lokal.

Desain (Design)

Tahap ini, peneliti mulai merancang bentuk multimedia interaktif yang akan dikembangkan. Sebelum mengembangkan produk, peneliti telah menentukan beberapa hal seperti materi, warna, gambar, video, audio dan evaluasi Multimedia Interaktif yang akan dikembangkan dengan semenarik mungkin. Sehingga memungkinkan peserta didik untuk tertarik pada Multimedia Interaktif Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD.

Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan (*development*), disini peneliti akan membuat produk awal Multimedia Interaktif yang akan diarahkan oleh pembimbing dan divalidasi kepada para ahli. Tahap ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan Multimedia Interaktif Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya. Setelah produk selesai dan mendapatkan penilaian kelayakan dari penelaah, jika terdapat revisi pada media maka media harus di perbaiki sesuai dengan saran dari penelaah media. Penelaah terdiri dari

ahli materi yaitu guru kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177, ahli media yaitu dosen UMN Al-washliyah Medan dan respon siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177. Validasi ini dilakukan secara langsung oleh para ahli untuk menilai dan menelaah produk yang telah di buat oleh peneliti. Para ahli akan mengisi angket validasi materi dan media dengan memperhatikan langsung produk yang telah dibuat, para penelaah dibidangnya diminta untuk menilai sehingga dapat diketahui kelemahan dan kelebihan dari multimedia interaktif tersebut. Hasil revisi validasi produk awal inilah sebagai landasan untuk menghasilkan produk akhir yang layak digunakan saat proses pembelajaran.

1. Validasi Ahli Materi

a. Hasil Validasi Materi Tahap I

Validasi materi tahap I dilakukukan pada hari Jumat, 03 Mei 2024 untuk menilai materi dalam produk Multimedia Interaktif. Berikut tabel hasil validasi ahli materi tahap I bahwa hasil validasi materi tahap I diperoleh jumlah skor 63 dari skor maksimum 75 dengan persentase 84% dan dikategorikan **Layak** (Layak digunakan setelah revisi).

b. Validasi materi tahap II dilakukan pada hari Sabtu, 18 Mei 2024 untuk menilai materi dalam produk Multimedia Interaktif. Berikut tabel hasil validasi ahli materi tahap II bahwa hasil validasi materi tahap II diperoleh jumlah skor 71 dari skor maksimum 75 dengan persentase 94,6% dan dikategorikan **Sangat Layak** (Layak digunakan tanpa revisi).

2. Validasi Ahli Media

a. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Validasi media tahap I dilakukukan pada hari Jumat, 03 Mei 2024 untuk menilai produk Multimedia Interaktif. Berikut tabel hasil validasi ahli media tahap I bahwa hasil validasi media tahap I diperoleh jumlah skor 67 dari skor maksimum 95 dengan persentase 70,6% dan dikategorikan **Layak** (Layak digunakan setelah revisi).

b. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Validasi media tahap II dilakukukan pada hari Senin, 13 Mei 2024 untuk menilai produk Multimedia Interaktif. Berikut tabel hasil validasi ahli media tahap II bahwa hasil validasi media tahap II diperoleh jumlah skor 82 dari skor maksimum 95 dengan persentase 86,3% dan dikategorikan **Sangat Layak** (Layak digunakan tanpa revisi).

Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi ini, produk yang telah dibuat akan diterapkan langsung pada sekolah yang dituju. Produk yang akan diimplementasikan merupakan sebuah Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. Validasi respon siswa diisi oleh 19 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 7 siswi Perempuan. Validasi dilakukan setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk mengetahui kelayakannya.

Hasil validasi respon siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177

diperoleh jumlah skor 94,5 dari skor maksimum 100 dengan persentase 94,5% dan dikategorikan **Sangat Layak**.

Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE ini, bertujuan untuk melihat kelayakan dari setiap proses penilaian produk yang telah dilakukan saat proses validasi. Adapun data hasil penilaian Multimedia Interaktif Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD yaitu sebagai berikut:

Penilaian Produk

Berdasarkan tabel data keseluruhan hasil validasi tahap II di atas dapat diketahui bahwa hasil persentase validasi dari ketiga penelaah di peroleh nilai rata-rata 91,8% dengan kategori **Sangat Layak**. Dari ketiga validasi diatas, maka dapat disimpulkan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD telah dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga tidak adalagi yang perlu dievaluasi.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dan juga respon siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 terhadap produk tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*), kemudian produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran, Dimana proses pengembangannya menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*),

Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi, ahli media serta respon siswa, maka multimedia interaktif layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Adapun tahap pertama model ADDIE yaitu analisis (*Analysis*). Pada tahapan ini peneliti menganalisis dengan cara melakukan observasi di kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan, didapatkan bahwa perlunya penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran dikelas.

Pada tahap kedua yaitu desain (*design*). Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka peneliti mengembangkan produk Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. Sebelum mengembangkan produk, peneliti telah menentukan beberapa hal seperti materi, warna, gambar, video, audio dan evaluasi Multimedia Interaktif yang akan dikembangkan dengan semenarik mungkin. Sehingga memungkinkan peserta didik untuk tertarik pada Multimedia Interaktif.

Pada tahap ketiga yaitu tahap Pengembangan (*Development*). Disini peneliti mengembangkan multimedia interaktif lalu mengkonsultasikannya kepada pembimbing mengenai media yang telah dibuat. Setelah itu, peneliti melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui layak tidaknya multimedia interaktif yang dikembangkan.

Berikutnya tahap keempat adalah tahap Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini peneliti melakukan uji

coba multimedia interaktif pada kelas IV dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan.

Tahap terakhir yaitu tahap Evaluasi (*Evaluation*). Tahap evaluasi merupakan hasil analisis yang didapatkan dari ahli materi dan media maupun siswa untuk dapat mengetahui hasil penilaian produk multimedia interaktif.

Hasil validasi tahap I dari ahli materi didapatkan skor 63 dari jumlah skor maksimal 75 dengan persentase 84% sehingga dikategorikan "**Layak**". Dan Validasi tahap II dari ahli materi didapatkan skor 71 dari jumlah skor maksimal 75 dengan persentase 94,6% sehingga dikategorikan "**Sangat Layak**".

Hasil validasi tahap I dari ahli media didapatkan skor 67 dari jumlah skor maksimal 95 dengan persentase 70,5% sehingga dikategorikan "**Layak**". Dan validasi tahap II dari ahli media didapatkan skor 82 dari jumlah skor maksimal 95 dengan persentase 86,3% sehingga dikategorikan "**Sangat Layak**".

Hasil uji coba pada tahap implementasi yang dilakukan kepada 19 orang peserta didik kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 mendapatkan skor 94,5 dari jumlah skor maksimal 100 dengan persentase kelayakan 94,5% sehingga dapat dikategorikan "**Sangat Layak**".

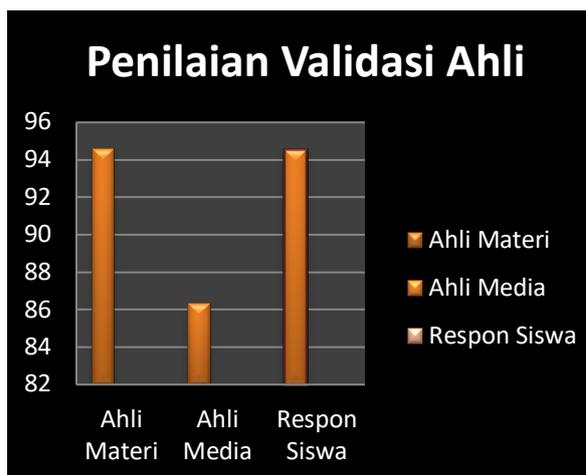
Tabel Data Keseluruhan Hasil Validasi Tahap I

No	Validasi	Skor yang diperoleh	Skor maksimum	Persentase
1.	Ahli Materi	63	75	84%
2.	Ahli Media	67	95	70,5%

3.	Respon Siswa	94,5	100	94,5%
Jumlah				249%
Skor rata-rata				83%

Tabel Data Keseluruhan Hasil Validasi Tahap II

N o	Validasi	Skor yang diperoleh	Skor maksimum	Persentase
1.	Ahli Materi	71	75	94,6%
2.	Ahli Media	82	95	86,3%
3.	Respon Siswa	94,5	100	94,5%
Jumlah				275,4%
Skor rata-rata				91,8%



Gambar Diagram Persentase Hasil Penilaian Validasi Ahli

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD dengan menggunakan model ADDIE yang

terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor **94,6%** dari 15 pernyataan.
2. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan **86,3%** dari 19 pernyataan.
3. Hasil validasi respon siswa mendapatkan **94,5%** dari 20 pernyataan.
4. Multimedia Interaktif yang dikembangkan sudah dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah, dengan demikian Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Indonesiaku Kaya Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD menunjukkan kriteria **sangat valid** atau **sangat layak**.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103-115.
- Andini, F., Barokah, P. R., Lase, R. A. N., Mulyani, R., & Gea, S. H. H. (2024). ANALISIS ANTUSIASME SISWA TERHADAP PROSES BELAJAR MENGAJAR DI DESA KERAPUH, KECAMATAN DOLOK MASIHUL. *Al-Furqan: Jurnal*

- Agama, Sosial, dan Budaya, 3(1), 46-50.
- Ansari, I., Sujarwo (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih Dan Sehat Kelas II SDIT Syifaurrahmah Kecamatan Patumbak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 4(2), 273-289.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168-175.
- Bachtiar, A. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN PAKINTELAN 03 SEMARANG (UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG).
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523-534.
- Fadlan, M. N & Purba. N. (2023). Pendidikan karakter. Medan: Merdeka kreasi.
- Fahroza D.M. 2020. Pengembangan Media Big Book Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Eksplanasi Kelas V SDN 5 Klaling Kudus. 55
- Fitri, A, Rasa, A. A, Kusumawardani, A, Nursya'bani, K. K, Fatimah, K, Setianingsih, N. I. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD kelas IV. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Hrp, N. A., Masruro. Z., Saragih. S. Z., Hasibuan. R., Simamora. S. S., & Toni. (2022) .Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran.Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Junpahira, S. V., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 149-171.
- Kosassy, S. O. (2019). Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran Dan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal PPKn Dan Hukum*, 14(1), 152–173.
- Kusuma, J. W., Supardi, M. P., Akbar, M. R., Hamidah, M. P., Ratnah, M. P., Fitrah, M., & Sepriano, M. (2023). Dimensi media pembelajaran.
- Lubis, A. P. A. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Marlina, T. (2022, Juni). Urgensi dan implementasi implementasi kurikulum merdeka pada sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi* (Vol. 1, No. 1, pp. 67-72).
- Melisa, AD, & Fadlan, MN (2023). Pengembangan video animasi berbantuan doratoon pada tema makanan sehat di kelas V

- sekolah dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4 (2), 901-908.
- Nasution, S. W. (2022). Asesment kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 135-142.
- Prayogo, P. D. (2015). Pengembangan multimedia interaktif tematik untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, (7).
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Ramadhani, F., 2022, Pengembangan Bahan Ajar Geometri Berbasis Makanan Tradisional Khas Daerah Melayu, *UMNAW, MEDAN*
- Rapita, B. (2022) .Pembelajaran IPS SD.
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia pembelajaran interaktif untuk guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10-16.
- Ridwan, M. F. A., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 56-63.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Rena Cipta Mandiri*.
- Sari, N. A., & Ginting, M. T. H. (2023). Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VII SMP Negeri 3 Palangka Raya. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(2), 141-152.
- Sari, R. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Ipa Materi Menjelajah Angkasa Luar Di Kelas Vi Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Shaquille, T. A. F., & Zen, B. P. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252-265.
- Silvani, N., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lintas Budaya Pada Tema “Keragaman Budaya Bangsaku” di Kelas IV SD. *Indo Green Journal*, 1(1), 33-39
- Sungkar, M. S., Kadir, D., Palayukan, H., Megavitry, R., & Punggeti, R. N. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi bagi Guru. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 2856-2861.
- Surbakti, O. L. B. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN POWER POINT DENGAN PBL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III TEMA 5 CUACA. *UMNAW*.
- Wani, A. S., Yasmin, F. A., Rizky, S., Syafira, S., & Siregar, D. Y.

- (2024). Penggunaan Teknik Observasi Fisik dan Observasi Intelektual Untuk Memahami Karakteristik Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3737-3743.
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 4(2), 16-35.
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349-361.
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430-439.