

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “BATUMBUH” PADA MATERI
BAGIAN TUMBUHAN MATA PELAJARAN IPAS UNTUK SISWA KELAS IV
SDN BULUSARI 3**

Astin Hadiahti Aulia¹, Bagus Amirul Mukmin², Farida Nurlaila Zunaidah³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

[1astinkuliah682@gmail.com](mailto:astinkuliah682@gmail.com), [2bagusamirulm@gmail.com](mailto:bagusamirulm@gmail.com), [3farida@unpkdr.ac.id](mailto:farida@unpkdr.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes, understanding, and learning motivation of grade IV students of SDN Bulusari 3 on plant material due to the use of less varied learning media and teachers still use lecture methods in learning. To overcome this, an interactive multimedia learning media "BATUMBUH" was developed. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the media using the ADDIE Research and Development model. The results of the study showed that (1) the validity of the interactive multimedia "BATUMBUH" plant part material obtained an average score percentage of 93% with very valid and very good use criteria, (2) the practicality of obtaining the average percentage result was 92.25% with very practical criteria, (3) the effectiveness of obtaining the average percentage of score is 100%, the result is declared to be very effective. Thus, it can be concluded that the interactive multimedia "BATUMBUH" plant part material is very valid, very practical, and very effective to be implemented in the learning process.

Keywords: *interactive multimedia “batumbuh”, plant parts, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar, pemahaman, dan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Bulusari 3 pada materi bagian tumbuhan akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan media pembelajaran multimedia interaktif “BATUMBUH”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut dengan menggunakan metode Research and Development model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kevalidan multimedia interaktif “BATUMBUH” materi bagian tumbuhan mendapatkan rata-rata presentase skor 93% dengan kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan, (2) kepraktisan memperoleh hasil rata-rata presentase adalah 92,25% dengan kriteria sangat praktis, (3) keefektifan memperoleh presentase rata-rata skor adalah 100%, hasil tersebut dinyatakan sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

multimedia interaktif “BATUMBUH” materi bagian tumbuhan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: multimedia interaktif “batumbuh”, bagian tumbuhan, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menyongsong peran di masa depan dalam lingkungan yang berbeda melalui bimbingan, pengajaran, dan pelatihan yang berlangsung baik di sekolah maupun luar sekolah (Ardhani et al., 2021). Pendidikan adalah salah satu bentuk tanggungjawab bangsa untuk memenuhi amanat pembukaan UUD 1945 pada alenia ke -4, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga berperan sangat penting sebagai upaya dalam memberantas kebodohan, memerangi kemiskinan di masyarakat, meningkatkan taraf kehidupan sosial, dan membangun harkat bangsa, semakin meningkatnya kualitas pendidikan maka semakin maju bangsa tersebut (Ujud et al., 2023).

Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan mengalami perubahan yang signifikan. Pandemi Covid-19 adalah salah satu peristiwa

yang memberikan dampak besar terhadap sistem pendidikan di Indonesia (Ariga, 2023). Dalam tatanan global terjadi perubahan pola interaksi, komunikasi dan sistem pelaksanaan pendidikan. Pada kasus ini, pendidikan mengalami perubahan dan perkembangan mengikuti kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah agar tujuan pembelajaran tetap tercapai dengan baik (Nafrin & Hudaiddah, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran yang awalnya dilakukan secara tatap muka, berubah menjadi pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi digital. Perubahan ini dapat dikatakan sebagai peningkatan peradaban pendidikan modern. Oleh sebab itu, mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan bagi guru untuk membuat pola pembelajaran di sekolah semakin meningkat dan variatif. Para guru dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran dan memiliki pemikiran terkait metode dan model pembelajaran yang lebih bervariasi

(Siahaan, 2020). Perkembangan juga terjadi terhadap kurikulum, munculnya kurikulum merdeka sebagai bentuk alternatif dalam upaya mengatasi kemunduran belajar selama masa pandemi Covid-19, kurikulum ini memberikan kebebasan “merdeka belajar” dalam proses pembelajaran di sekolah (Hartoyo & Rahmayanti, 2022). Merdeka belajar mendorong pembentukan karakter spiritual mandiri dimana guru dan siswa bebas dan senang dalam menemukan pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Merdeka belajar mendorong siswa untuk belajar dan berkembang, meningkatkan perhatian terhadap lingkungan belajar, meningkatkan keyakinan dan kemampuan, dan dapat masuk ke dalam lapisan masyarakat dimana mereka dapat bersosialisasi dengan mudah (Ainia, 2020). Kebijakan merdeka belajar ini mendukung peran guru, terutama dalam meningkatkan dan memulai proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan berpusat pada pembelajaran inti dan pengembangan kompetensi peserta didik secara bertahap, yang membuat lebih terarah, bermakna, dan menyenangkan. Kurikulum merdeka bergantung pada proyek yang

membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan. Salah satu upaya dalam mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru dalam memenuhi peranan sebagai seorang pendidik dalam mengajar (Mukarromah & Andriana, 2022). Selain itu peningkatan kualitas belajar dapat terjadi dikarenakan penggunaan media pembelajaran (Nabila et al., 2021).

Berkaitan dengan peran guru meningkatkan kualitas pendidikan, maka, guru melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran. Terlebih pada era saat ini, keberadaan teknologi berkembang sangat pesat sehingga penggunaan media disangkutpautkan dengan media berbasis multimedia. Multimedia adalah suatu konsep dan teknologi yang baru dibidang teknologi dan informasi yang berbentuk video, animasi, suara, gambar dan teks yang disatukan di dalam komputer untuk disimpan, diproses, maupun disajikan interaktif atau linier (Swara, 2020).

Penggunaan audio-visual dari multimedia interaktif berbasis teknologi dapat mengoptimalkan

proses pembelajaran, karena media ini menarik, mudah dikemas, dapat diperbarui setiap saat, dan bersifat interaktif terhadap siswa. Pada kurikulum merdeka, multimedia interaktif sangat berpotensi sebagai alat bantu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menuntut peserta didik dalam membangun keterampilan untuk memahami lingkungan secara ilmiah sehingga dapat menjawab tantangan atau masalah dalam kehidupan (Kemendikbud, 2022).

Dalam proses pembelajaran, peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang bisa memudahkan untuk memahami dan berpikir tentang pembelajaran tersebut (Fadilah et al., 2023). Namun, pada kenyataanya masih terdapat banyak tenaga pendidik yang belum membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, menciptakan antusias peserta didik agar lebih aktif dan semangat pada proses kegiatan belajar di kelas. Secara umum, media pembelajaran yang dirancang dan didesain oleh tenaga pendidik masih

bersifat konvensional dan kurang membangun keaktifan siswa, seperti yang terjadi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilaksanakan pada Rabu, 22 Januari 2025 di SDN Bulusari 3 khususnya di kelas IV dengan jumlah siswa 23 anak diketahui bahwa masih terdapat banyak permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran.

Permasalahan ini diantaranya berkaitan dengan proses mengajar dimana guru kelas kurang optimal dalam menyampaikan materi pembelajaran, hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan bersifat monoton atau kurang bervariatif. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku dan PPT sederhana. Buku yang digunakan oleh guru adalah buku pegangan guru yang berisikan rangkuman materi dan latihan soal lengkap dengan kunci jawaban, sedangkan buku yang digunakan oleh siswa adalah buku siswa yang berisikan materi dan latihan soal dengan desain yang tidak memiliki warna, sehingga siswa dalam belajar menggunakan buku menjadi mudah bosan. Begitupun dengan PPT sederhana yang telah digunakan oleh

guru meskipun sudah memiliki desain yang berwarna namun masih kurang optimal untuk pembelajaran, hal ini dikarenakan PPT sederhana tersebut tidak dikemas untuk berinteraksi dengan siswa, sehingga siswa dikelas menjadi pasif dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran metode yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, guru menggunakan metode ceramah dengan pusat pembelajaran adalah guru itu sendiri, hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan kurang minat dalam proses pembelajaran di kelas.

Data yang diambil dari kegiatan observasi tersebut sejalan dengan pernyataan guru kelas pada saat melakukan proses wawancara, baik terkait dengan media yang digunakan dan metode pengajaran diterapkan dalam proses pembelajaran. Pada data hasil dari observasi dan wawancara guru di atas, menunjukkan akibat yang ditimbulkan pada proses pembelajaran di kelas yaitu berkaitan dengan sikap siswa dalam belajar. Siswa dalam proses pembelajaran kurang termotivasi dikarenakan kurangnya ketertarikan dan minat untuk belajar, serta mudah bosan. Respon siswa tersebut dapat

dibuktikan dalam pengambilan data kebutuhan siswa pada lembar kuesioner siswa. Dalam data kuesioner siswa, kegiatan menyimak penjelasan guru hanya 22% saja siswa yang berantusias, selanjutnya dengan kegiatan untuk menjelaskan kembali materi hanya 9% yang dapat menjelaskan, begitupun dengan menjawab soal dari guru hanya 22% siswa yang dapat menjawab. Dan pada kuesioner siswa menunjukkan materi yang kurang dipahami oleh siswa adalah materi bagian tumbuhan dengan 52% siswa merasa kesulitan.

Berdasarkan data yang telah diambil dari kegiatan observasi, wawancara guru, dan kuesioner siswa, maka pada Kamis, 23 Januari 2025 dilakukanlah tes diagnostik terhadap siswa. Tes diagnostik ini untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru, khususnya pada materi bagian tumbuhan. Hasil dari tes diagnostik yang telah dilakukan, didapatkan rata-rata nilai yang diperoleh dalam kelas tersebut adalah 42. Ketentuan nilai KKTP adalah 75, sehingga perolehan nilai yang paling tinggi dari hasil tes diagnostik adalah 77 dan paling rendah adalah 0. Dalam

tes diagnostik ini dapat dinyatakan hanya 1 siswa yang berhasil lulus dan 22 siswa lainnya tidak lulus karena nilai di bawah nilai KKTP. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa penguasaan materi bagian tumbuhan pada siswa kurang maksimal ditunjukkan dengan hasil belajar/nilai siswa yang rendah.

Berdasarkan hasil uraian dan permasalahan diatas, dapat disimpulkan terkait dengan pokok permasalahan yakni terdapat pada media pembelajaran sehingga pada penelitian akan dikembangkan media pembelajaran menarik yang dapat membantu para siswa memahami materi dengan mudah. Dalam proses mengembangkan ini tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas, kebutuhan terkait dengan media pembelajaran dapat ditunjukkan pada data hasil kuesioner siswa yaitu siswa menyukai media pembelajaran berbasis teknologi dengan 100% siswa memilih jawaban "YA". Berangkat dari data yang telah didapatkan sebelumnya, maka media yang dikembangkan berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran terdiri atas gabungan grafis, teks, video, dan audio yang dibuat, dikemas, disajikan, dan digunakan

secara interaktif melalui sebuah perangkat (Triana et al., 2021). Alasan dililihnya multimedia interaktif sebagai solusi dari permasalahan di atas dikarenakan multimedia dapat menciptakan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Hal ini menuntut pendidik untuk selalu bersikap kreatif dan inovatif dalam merancang metode-metode baru yang mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Multimedia interaktif juga memungkinkan penggabungan berbagai elemen seperti teks, gambar, musik, audio, animasi, hingga video ke dalam satu kesatuan yang saling melengkapi, sehingga mampu memperkuat penyampaian materi. Selain itu, media ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta memvisualisasikan konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan verbal, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Swara, 2020).

Dari alasan dipilihnya multimedia interaktif sebagai solusi, maka lebih spesifik lagi pada penelitian ini dikembangkan produk multimedia interaktif "BATUMBUH". Spesifikasi ini

didasari pada materi yang kurang dipahami oleh siswa yaitu materi bagian tumbuhan. Multimedia interaktif “BATUMBUH” sendiri merupakan singkatan dari “Bagian Tumbuhan” dimana media tersebut adalah media pembelajaran berbentuk digital android yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi bagian tumbuhan kelas IV sekolah dasar. Sehingga atas dasar uraian tersebut, dipilihlah judul penelitian “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BATUMBUH PADA MATERI BAGIAN TUMBUHAN MATA PELAJARAN IPAS UNTUK SISWA KELAS IV SDN BULUSARI 3”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memilih metode penelitian dan model penelitian. Metode penelitian merupakan cara atau teknik ilmiah yang digunakan untuk memperoleh sebuah data guna mencapai tujuan dan kegunaan tertentu (Nasution & Junaidi, 2024). Pada penelitian ini diterapkan metode penelitian pengembangan atau disebut juga R&D (Research and Development). Metode R&D adalah penelitian yang menyempurnakan produk lama

ataupun dapat menghasilkan sebuah produk baru dan dilakukan pengujian keefektifan terhadap produk tersebut (Judianto et al., 2024). Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbantuan Smart Apps Creator yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SD dengan nama multimedia interaktif yakni BATUMBUH. Sebelum tahap pemakaian dalam proses pembelajaran, produk yang dihasilkan harus dapat memenuhi beberapa kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE. Pertimbangan terkait pemilihan model ini adalah dikarenakan model dikembangkan secara sistematis dan didasarkan pada landasan teori desain pembelajaran. Struktur model sesuai dengan urutan kegiatan yang sistematis dengan tujuan sebagai solusi dalam mengatasi masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang saling

berkaitan, yaitu analysis (analisis), design (perencanaan), development (pengembangan), implementation (penerapan), dan evaluation (evaluasi) (Waruwu, 2024). Pada penelitian ini, model ADDIE memungkinkan peneliti dalam melakukan analisis kebutuhan secara menyeluruh, merancang multimedia sebagai solusi pembelajaran, mengembangkan produk, dapat mengimplementasikan produk pada pembelajaran dan melakukan evaluasi terhadap hasil dalam pendidikan nyata.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif "BATUMBUH". Pengembangan media ini menggunakan model *ADDIE*. Pengembangan media yang akan dikembangkan disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa kelas IV SDN Bulusari 3. Hasil dari pengembangan ini berupa (1) kevalidan multimedia interaktif "BATUMBUH", (2) kepraktisan multimedia interaktif "BATUMBUH", dan (3) keefektifan multimedia interaktif "BATUMBUH".



Grafik 1 Hasil Validasi Materi

Berdasarkan grafik 1 hasil validasi materi bagian tumbuhan diatas, aspek-aspek yang dinilai antara lain: 1) kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, 2) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, 3) kesesuaian materi dengan media pembelajaran, 4) kejelasan contoh materi dalam media, 5) penyampaian materi dalam media menarik, 6) keruntutan materi dalam media yang dikembangkan, 7) kelengkapan materi, 8) penyampaian materi dengan bahasa yang sederhana dan baik, 9) kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, 10) materi dilengkapi dengan contoh atau gambar yang berkaitan. Hasil validasi materi tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil validasi materi bagian tumbuhan mendapatkan skor 88% dengan kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan. Dengan demikian materi bagian tumbuhan

dinyatakan sangat valid dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran kelas IV SDN Bulusari 3.



Grafik 2 Hasil Validasi Media

Berdasarkan grafik 2 hasil validasi multimedia interaktif "BATUMBUH" diatas, aspek-aspek yang dinilai antara lain: 1) bentuk tampilan media menarik, 2) media menonjolkan pesan secara visual, 3) bahan pembuatan media tidak membahayakan, 4) kejelasan tulisan dalam media, 5) tema sesuai dengan pembelajaran, 6) kesesuaian tampilan produk dengan materi, 7) bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa, 8) kejelasan petunjuk penggunaan, 9) kemudahan penggunaan (bisa digunakan dimana saja dan kapan saja), 10) media dapat digunakan untuk kelompok. Hasil validasi media tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil validasi multimedia interaktif "BATUMBUH" mendapatkan skor 98% dengan kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan. Dengan

demikian multimedia interaktif "BATUMBUH" dinyatakan sangat valid dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran kelas IV SDN Bulusari 3.

Hasil analisis data kevalidan dapat diperoleh dari hasil validasi materi dan media oleh para ahli atau validator. Data tersebut dirangkum pada tabel berikut ini

Tabel 1 Hasil Analisis Kevalidan

No	Validator	Hasil Validasi	Kriteria
1.	Ahli materi	88%	Sangat valid
2.	Ahli media	98%	Sangat valid
Nilai rata-rata presentase		93%	Sangat valid

Berdasarkan pada tabel 1 hasil analisis data kevalidan multimedia interaktif "BATUMBUH" dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh dari validator materi adalah 88% dan validator media adalah 98%. Hasil rekapitulasi tersebut dapat ditentukan nilai rata-rata presentase kevalidan adalah 93% yang menunjukkan kriteria sangat valid. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif "BATUMBUH" materi bagian tumbuhan untuk kelas IV SDN Bulusari 3 adalah sangat valid dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya

terkait dengan kepraktisan multimedia interaktif “BATUMBUH”.



Grafik 3 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas



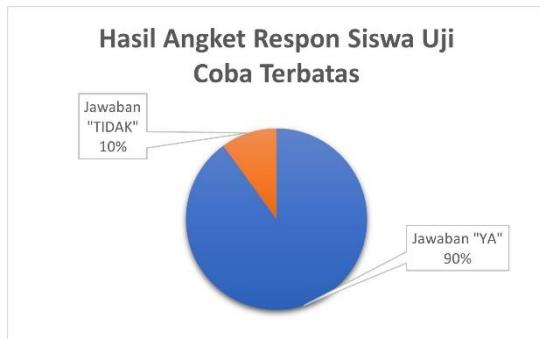
Grafik 4 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas

Berdasarkan grafik 3 dan 4 hasil angket respon guru diatas, aspek-aspek yang dinilai antara lain: 1) materi yang terdapat dalam media sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, 2) langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media mudah dipahami oleh guru, 3) media berupa multimedia interaktif “BATUMBUH” dapat digunakan sebagai sumber belajar, 4) materi bagian tumbuhan yang disajikan dalam media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi tersebut, 5) pembelajaran dengan menggunakan

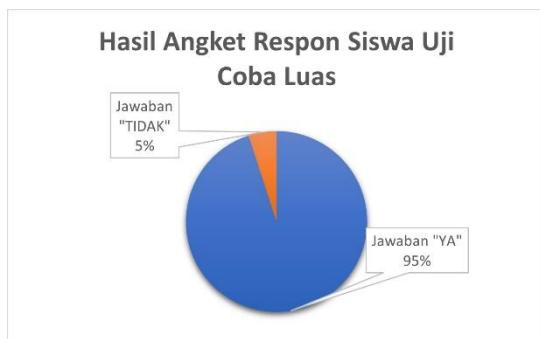
multimedia interaktif “BATUMBUH” menjadikan siswa lebih aktif dan kritis dalam memecahkan soal, 6) mudah digunakan dan dibawa kemana saja, 7) bahasa yang digunakan jelas, 8) media menarik dan sesuai dengan materi, 9) pemilihan bahasa media sesuai dengan perkembangan siswa kelas IV SD, 10) media dapat digunakan berulang kali, 11) keterpaduan desain gambar dan warna dalam multimedia interaktif “BATUMBUH”.

Hasil uji coba terbatas respon guru kelas IV SDN Bulusari 3 mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat praktis dan sangat baik digunakan. Dengan demikian, multimedia interaktif “BATUMBUH” materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Maka dari itu, sangat baik digunakan dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan, hasil uji coba luas respon guru kelas IV SDN Bulusari 3 mendapatkan skor 94% dengan kriteria sangat praktis dan sangat baik digunakan. Dengan demikian, multimedia interaktif “BATUMBUH” materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan sangat praktis

dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Maka dari itu, sangat baik digunakan dalam pembelajaran di kelas.



Grafik 5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas



Grafik 6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

Berdasarkan grafik 5 dan 6 diagram lingkaran hasil respon siswa diatas, aspek-aspek yang dinilai antara lain: 1) tampilan multimedia interaktif “BATUMBUH” menarik, 2) multimedia interaktif “BATUMBUH” mudah untuk digunakan, 3) petunjuk multimedia interaktif “BATUMBUH” mudah dipahami, 4) menyukai desain multimedia interaktif “BATUMBUH” 5) kegiatan belajar menjadi menyenangkan, 6) menggunakan multimedia interaktif “BATUMBUH”

dapat meningkatkan motivasi belajar, 7) materi bagian tumbuhan jadi lebih mudah dipahami, 8) menyukai multimedia interaktif “BATUMBUH”, 9) mudah mengoperasikan multimedia interaktif “BATUMBUH”, 10) Materi dan multimedia interaktif “BATUMBUH” mudah dibaca dan dipelajari.

Hasil uji coba terbatas respon siswa kelas IV SDN Bulusari 3 mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat praktis dan sangat baik digunakan. Dengan demikian, multimedia interaktif “BATUMBUH” materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Maka dari itu, sangat baik digunakan dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan, hasil uji coba luas respon siswa kelas IV SDN Bulusari 3 mendapatkan skor 95% dengan kriteria sangat praktis dan sangat baik digunakan. Dengan demikian, multimedia interaktif “BATUMBUH” materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Maka dari itu, sangat baik digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil

analisis data kepraktisan dirangkum pada tabel berikut ini

Tabel 2 Hasil Analisis Kepraktisan Uji Coba Terbatas

No	Responden	Hasil	Kriteria
1.	Guru SNA	90%	Sangat praktis
2.	Siswa (5 responden)	90%	Sangat praktis
	Nilai rata-rata presentase	90%	Sangat praktis

Tabel 3 Hasil Analisis Kepraktisan Uji Coba Luas

No	Responden	Hasil	Kriteria
1.	Guru HW	94%	Sangat praktis
2.	Siswa (18 responden)	95%	Sangat praktis
	Nilai rata-rata presentase	94,5%	Sangat praktis

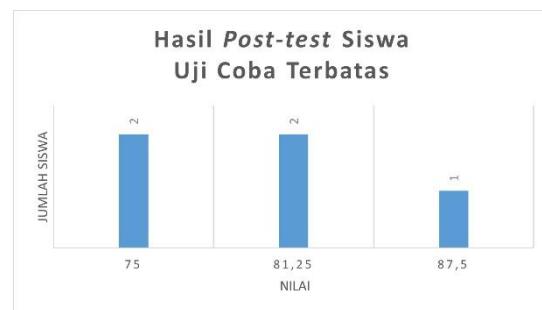
Tabel 4 Hasil Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Kepraktisan

No	Uji Coba	Hasil	Kriteria
1.	Terbatas	90%	Sangat praktis
2.	Luas	94,5%	Sangat praktis
	Nilai rata-rata presentase	92,25%	Sangat praktis

Berdasarkan pada tabel 2, 3, dan 4 hasil analisis kepraktisan multimedia interaktif "BATUMBUH" uji coba terbatas dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh dari respon guru adalah 90% dan respon siswa adalah 90%. Hasil rekapitulasi tersebut dapat ditentukan nilai rata-rata adalah 90% yang menunjukkan kriteria sangat praktis. Begitupun dengan hasil analisis kepraktisan multimedia interaktif "BATUMBUH" uji coba luas dapat diketahui bahwa skor yang

diperoleh dari respon guru adalah 94% dan respon siswa adalah 95%. Hasil rekapitulasi tersebut dapat ditentukan nilai rata-rata adalah 94,5% yang menunjukkan kriteria sangat praktis. Dari hasil rata-rata kepraktisan uji coba terbatas dan luas dapat ditentukan rekapitulasi nilai rata – rata kepraktisan yaitu 92,25%. Sehingga, dapat disimpulkan dari hasil analisis kepraktisan pada uji coba terbatas dan luas diatas bahwa multimedia interaktif "BATUMBUH" materi bagian tumbuhan untuk kelas IV SDN Bulusari 3 adalah sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

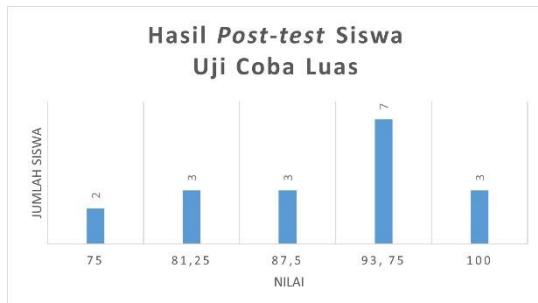
Berikutnya terkait dengan keefektifan multimedia interaktif "BATUMBUH".



Grafik 7 Hasil Post Test Siswa Uji Coba Terbatas

Berdasarkan grafik 7 hasil post test siswa uji coba terbatas 5 siswa kelas IV SDN Bulusari 3 mendapatkan skor 100% dengan kriteria sangat

efektif dan sangat tuntas yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, multimedia interaktif "BATUMBUH" materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.



Grafik 8 Hasil Post Test Siswa Uji Coba Luas

Berdasarkan grafik 8 hasil post test siswa uji coba luas 18 siswa kelas IV SDN Bulusari 3 mendapatkan skor 100% dengan kriteria sangat efektif dan sangat tuntas yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, multimedia interaktif "BATUMBUH" materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hasil analisis data keefektifan dirangkum pada tabel berikut ini

Tabel 5 Hasil Analisis Keefektifan

No	Uji Coba	Hasil	Kriteria
1.	Terbatas	100%	Sangat Efektif
2.	Luas	100%	Sangat Efektif
	Nilai rata-rata presentase	100%	Sangat Efektif

Berdasarkan pada table 5 hasil analisis data keefektifan multimedia interaktif "BATUMBUH" dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh uji coba terbatas terbatas adalah 100% dan uji coba luas adalah 100%. Hasil rekapitulasi tersebut dapat ditentukan nilai rata-rata sebesar 100% yang menunjukkan kriteria sangat efektif yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif "BATUMBUH" materi bagian tumbuhan untuk kelas IV SDN Bulusari 3 adalah sangat efektif dan sangat baik dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan multimedia interaktif "BATUMBUH" materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) multimedia interaktif "BATUMBUH" materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan sangat valid karena memperoleh hasil validasi media dengan presentase 98% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan penilaian materi mendapatkan presentase 88%

dengan kriteria sangat valid. Dari penilaian ahli materi dan media dapat ditentukan rekapitulasi nilai rata-rata kevalidan yaitu 93%. Dengan demikian, multimedia interaktif “BATUMBUH” materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan sangat valid dan sangat baik digunakan untuk proses pembelajaran. (2) multimedia interaktif “BATUMBUH” materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan sangat praktis karena memperoleh hasil angket respon guru dengan presentase skor 90% pada uji coba terbatas dan 94% pada uji coba luas.

Hasil angket respon siswa mendapatkan presentase skor 95% pada uji coba terbatas dan 96% pada uji coba luas dengan kriteria sangat praktis. Maka dari itu, berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa pada uji coba terbatas dan luas dapat disimpulkan terkait dengan nilai rata-rata kepraktisan adalah 92,25%. Multimedia “BATUMBUH” dinyatakan sangat praktis karena mudah digunakan. Dengan demikian, multimedia interaktif “BATUMBUH” materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan sangat praktis dan sangat baik

digunakan untuk pembelajaran. (3) multimedia interaktif “BATUMBUH” materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan sangat efektif, hal ini dibuktikan dari hasil evaluasi mencapai ketuntasan klasikal 100% pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Begitupun dengan hasil rekapitulasi nilai rata-rata keefektifan adalah 100%.

Dengan demikian multimedia interaktif “BATUMBUH” materi bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan sangat efektif dan sangat memiliki pengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariffullah, M. N. (2020). *Inovasi Media Pembelajaran Di Era Digital*. 1–6.
- Ariga, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pasca Pandemi Covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 662–670.
- Judianto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S., Wattimena, F., Astriawati, N., Laksono, R., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD* (Sepriano & Efrita (eds.); 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Nursalimah, N., & Sutisna, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator (Sac) Pada Pembelajaran Ipas Di Sdn Kawahmanuk. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 20.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Ramadhan, C., Senubekti, M. A., & Nurdiansyah, N. (2025). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Media Interaktif Berbasis Multimedia*. 4.
- Sukmawati, F., Santosa, E., & Triana, R. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Virtual Reality Dalam Pendidikan (Transformasi Pendidikan Era 5.0)*. CV. Pradina Pustaka.