

**VALIDITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF “AYO LESTARIKAN LINGKUNGAN”  
PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS TINGGI  
SDN 41 MALEWANG KABUPATEN TAKALAR**

Fitriana<sup>1</sup>, Ummul Khaeri<sup>2</sup>, Nurhikmah H<sup>3</sup>, Safaruddin<sup>4</sup>, Suryadi Ishak<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup>[fitriana.s22025@student.unm.ac.id](mailto:fitriana.s22025@student.unm.ac.id), <sup>2</sup>[250024301032@student.unm.ac.id](mailto:250024301032@student.unm.ac.id),

<sup>3</sup>[nurhikmah.h@unm.ac.id](mailto:nurhikmah.h@unm.ac.id), <sup>4</sup>[safaruddin@unm.ac.id](mailto:safaruddin@unm.ac.id),

<sup>5</sup>[suryadi.ishak@unm.ac.id](mailto:suryadi.ishak@unm.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the **validity** of the interactive multimedia “Ayo Lestarkan Lingkungan” as a learning medium for the Science and Social Studies (IPAS) subject among upper-grade students at SDN 41 Malewang, Takalar Regency. The media was developed to address the need to improve IPAS learning, which remains dominated by conventional methods, leading to low student engagement and suboptimal comprehension of environmental conservation concepts. The research employed a Research and Development (R&D) approach focusing on the expert validation stage. Instruments consisted of validation sheets from material experts and media experts, assessing content accuracy and visual design quality. Data were analyzed by calculating the average validation scores and categorizing them according to established media feasibility criteria. The results show that the interactive multimedia achieved a valid rating across all evaluation aspects. Media experts reported an overall validity of 91.40%, with several aspects—layout, animation, typography, audio, video, interface, program, and navigation—rated highly valid. Material experts rated the learning aspects, content, and language at 79.63%, categorized as valid. Based on these findings, the developed multimedia is feasible for use as a learning medium to enhance students’ understanding and awareness of environmental conservation. The study implies that integrating interactive multimedia can be an effective alternative for improving the quality of IPAS instruction in elementary schools.*

*Keywords: Validity, Interactive Multimedia, Environmental Conservation, IPAS, Elementary Education.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menentukan tingkat validitas multimedia interaktif “Ayo Lestarkan Lingkungan” sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bagi siswa kelas tinggi di SDN 41 Malewang, Kabupaten Takalar. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan

peningkatan pembelajaran IPAS yang masih didominasi metode konvensional, sehingga keterlibatan siswa rendah dan pemahaman konsep pelestarian lingkungan kurang optimal. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan fokus pada tahap validasi ahli. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media untuk menilai ketepatan isi dan kualitas desain visual. Data dianalisis dengan menghitung rata-rata skor validasi dan mengkategorikannya berdasarkan kriteria kelayakan media yang telah ditetapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif “Ayo Lestarkan Lingkungan” memperoleh kategori valid pada seluruh aspek penilaian. Ahli media menilai validitas media yang dirancang sebesar 91,40% dengan kategori sangat valid pada beberapa aspek yaitu tata letak, animasi, tulisan, audio, video, tampilan, program, dan navigasi. Ahli materi menilai konten pada aspek pembelajaran, materi, dan penggunaan bahasa sebesar 79,63% dengan kategori valid. Berdasarkan temuan tersebut, multimedia yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan kepedulian siswa terhadap pelestarian lingkungan. Studi ini mengimplikasikan bahwa integrasi multimedia interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

**Kata Kunci—** IPAS; Multimedia Interaktif; Validitas; Kelayakan Media; Sekolah Dasar; Pelestarian Lingkungan.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik, termasuk kesadaran terhadap pelestarian lingkungan. Kurikulum Merdeka menempatkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai wahana untuk menumbuhkan kemampuan literasi saintifik dan kepedulian lingkungan sejak dini. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran IPAS di berbagai sekolah dasar masih menghadapi

berbagai tantangan. Salah satu fenomena yang tampak pada siswa kelas tinggi SDN 41 Malewang Kabupaten Takalar adalah rendahnya keterlibatan belajar dan kurangnya pemahaman mengenai konsep pelestarian lingkungan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional, penggunaan media terbatas pada gambar statis, serta minimnya pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif. Akibatnya, siswa kurang termotivasi, sulit memahami hubungan sebab-akibat dalam permasalahan

lingkungan, dan belum menunjukkan sikap proaktif dalam kegiatan pelestarian lingkungan.

Berbagai tantangan ekologis—mulai dari penumpukan sampah rumah tangga hingga menurunnya kualitas air—menuntut sekolah dasar menanamkan literasi dan sikap peduli lingkungan sejak dini. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) didesain integratif untuk mengkaji fenomena alam dan sosial beserta keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari; dengan demikian, IPAS menjadi wahana strategis untuk pendidikan lingkungan hidup di jenjang sekolah dasar (SD). Dokumen capaian pembelajaran IPAS menekankan pengembangan nalar ilmiah, pemecahan masalah, dan karakter profil pelajar Pancasila yang berorientasi pada keberlanjutan, sehingga materi “pelestarian lingkungan” relevan diposisikan sebagai konteks otentik yang dekat dengan pengalaman siswa (Kemendikbudristek, 2022).

Dalam praktiknya, implementasi IPAS di berbagai SD menunjukkan pergeseran menuju pendekatan tematik-integratif, pemecahan

masalah kontekstual, dan pemanfaatan media pembelajaran digital. Namun, studi implementasi di lapangan juga menyoroti kebutuhan perangkat ajar yang benar-benar kontekstual, interaktif, dan mudah digunakan guru agar tujuan kurikulum tercapai secara bermakna (Sugih et al., 2023). Di sisi lain, pendidikan lingkungan pada siswa SD di Indonesia masih menghadapi kesenjangan antara pengetahuan dan praktik—sekitar separuh siswa mampu memahami dan mengamalkan pengetahuan lingkungan hidup secara memadai—sehingga inovasi media yang mendorong keterlibatan aktif (active engagement) dan transfer ke perilaku nyata menjadi mendesak (NANA FAUZANA AZIMA, 2022).

Secara teoretik, multimedia interaktif berlandaskan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) menyatakan bahwa belajar melalui kata (verbal) dan gambar (visual) bekerja pada dua kanal pemrosesan yang kapasitasnya terbatas dan membutuhkan desain yang meminimalkan beban kognitif esensial maupun ekstraneous. Prinsip-prinsip seperti kontiguitas,

koherensi, segmentasi, pra-pelatihan, dan modalitas membimbing perancangan media agar seleksi, organisasi, dan integrasi informasi oleh siswa berlangsung optimal. Dengan mengikuti prinsip CTML, multimedia interaktif untuk topik “Ayo Lestarikan Lingkungan” diharapkan meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus mendorong keterampilan berpikir dan sikap pro-lingkungan (Leander et al., 2010). Bukti sintesis juga menunjukkan bahwa penggunaan (multi)media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar dengan besaran efek yang berarti, dan meta-analisis terbaru mengonfirmasi efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan capaian belajar pada berbagai mata pelajaran (Baqi et al., 2023).

Konteks lokal Kabupaten Takalar menambah urgensi penelitian ini. Pengelolaan sampah menjadi isu strategis daerah hingga diatur melalui Peraturan Daerah No. 4 Tahun 2023 tentang Pengelolaan Sampah—sebuah sinyal kuat bahwa perilaku dan partisipasi warga, termasuk anak-anak usia sekolah, perlu dibina secara sistematis. Kajian daerah tentang

strategi keberlanjutan pengelolaan sampah di Takalar juga menyoroti perlunya peningkatan kesadaran publik dan inovasi edukasi. Dengan demikian, materi pelestarian lingkungan yang dikaitkan dengan realitas Takalar memiliki relevansi autentik bagi siswa SDN 41 Malewang (Atul et al., 2023).

#### **a. Fenomena dan Kondisi Nyata yang Diamati**

Berdasarkan pengamatan awal peneliti dan diskusi informal dengan guru kelas tinggi di SDN 41 Malewang (pra-studi), pembelajaran IPAS tema lingkungan cenderung masih didominasi ceramah dan lembar kerja cetak, sementara media interaktif yang kontekstual dengan problem setempat (misalnya pengelolaan sampah rumah tangga, pemilahan, dan 3R) belum dimanfaatkan secara optimal. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan inkuiri sederhana (mengamati, mengelompokkan, bereksperimen mini) serta kurangnya jembatan dari konsep ke aksi (misalnya membuat kompos skala rumah, bank sampah kelas). Temuan pra-studi sejalan dengan laporan umum bahwa pendidikan lingkungan

memerlukan perangkat ajar dan pendekatan yang mendorong praktik nyata, tidak sekadar pengetahuan deklaratif (NANA FAUZANA AZIMA, 2022).

Di sisi desain pembelajaran, guru menyatakan perlunya media yang: (1) ringkas, bertahap, dan dapat diputar ulang (prinsip segmentasi), (2) memadukan teks naratif, narasi audio, ilustrasi/animasi yang relevan (prinsip modalitas dan koherensi), (3) menyertakan tugas kecil dan umpan balik segera untuk memantik keterlibatan (prinsip *guided activity*), serta (4) menyajikan konteks lokal Takalar agar makna belajar lebih kuat. Rangkaian kebutuhan ini menunjukkan perlunya pengembangan dan uji validitas multimedia interaktif bertema “Ayo Lestarkan Lingkungan” yang selaras dengan CTML dan karakteristik capaian pembelajaran IPAS fase C/D (Waxman & Goldie, 2009).

#### **b. Permasalahan Penelitian**

Permasalahan utama yang teridentifikasi ialah: *apakah* multimedia interaktif “Ayo Lestarkan Lingkungan” yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS kelas tinggi di SDN 41 Malewang **valid** menurut

penilaian pakar materi IPAS dan pakar media pembelajaran (dari aspek isi, kebahasaan, tampilan, dan penyajian interaktivitas) sehingga layak digunakan pada tahap berikutnya (uji kepraktisan/keefektifan). Dalam ranah penelitian pengembangan (R&D) pendidikan, penilaian validitas—terutama validitas isi (content validity)—umumnya dilakukan melalui *expert judgment* berbasis kisi-kisi indikator yang teruji dan reliabel, sebagaimana dirumuskan dalam berbagai pedoman pengembangan instrument (Ihsan, 2015).

#### **c. Data/Fakta Pendukung dan Landasan Teoretik**

##### **1. Landasan Kurikulum**

IPAS Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran berbasis masalah dan proyek yang autentik serta terintegrasi lintas konsep, sehingga media interaktif kontekstual menjadi kebutuhan untuk memfasilitasi pengalaman belajar bermakna (Kemendikbudristek, 2022).

##### **2. Landasan Psikologi Belajar**

CTML (Mayer) memberikan prinsip desain multimedia yang empiris untuk menekan beban kognitif dan memaksimalkan integrasi

pengetahuan baru, relevan bagi siswa SD yang kapasitas memori kerjanya terbatas dan memerlukan scaffolding (Leander et al., 2010).

#### **d. Bukti Efektivitas Media**

Meta-analisis menunjukkan efek positif penggunaan (multi)media terhadap hasil belajar, termasuk khususnya multimedia interaktif. Ini memperkuat rasional bahwa investasi pada validasi produk multimedia berpotensi berdampak instruksional (Baqi et al., 2023).

#### **4. Konteks Lokal Lingkungan**

Regulasi daerah dan kajian pengelolaan sampah di Takalar menegaskan urgensi perubahan perilaku dan literasi lingkungan; pembelajaran yang dekat dengan konteks lokal berpeluang meningkatkan relevansi dan aksi siswa (Atul et al., 2023).

#### **d. Fokus dan Tujuan Penelitian**

Selaras dengan permasalahan, fokus penelitian ini adalah menguji validitas multimedia interaktif “Ayo Lestarkan Lingkungan” untuk pembelajaran IPAS kelas tinggi SDN 41 Malewang, Kabupaten Takalar. Uji validitas dilakukan melalui penilaian pakar materi dan pakar media

terhadap aspek kesesuaian konten dengan CP IPAS dan konteks lokal, kebenaran ilmiah, kelayakan didaktik, kebahasaan, tampilan grafis, interaktivitas, kemudahan navigasi, serta kesesuaian dengan prinsip-prinsip CTML. Hasil uji validitas diharapkan menghasilkan kategori penilaian (misal sangat valid/valid/cukup) disertai rekomendasi perbaikan menuju tahap uji kepraktisan dan keefektifan (Ihsan, 2015).

#### **e. Manfaat Penelitian**

Secara teoretik, penelitian ini memperkaya khazanah pengembangan media pembelajaran berbasis CTML pada konteks IPAS sekolah dasar di Indonesia, khususnya topik pelestarian lingkungan dengan konteks lokal Takalar. Secara praktis, produk yang valid menyediakan: (1) media ajar yang siap pakai dan mudah diintegrasikan guru pada skenario inkuiri dan proyek; (2) pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa sehingga mendorong pengetahuan, sikap, dan aksi pro-lingkungan; serta (3) acuan pengembangan bagi sekolah/daerah lain yang memiliki karakteristik serupa. Mengingat

pendidikan lingkungan juga menjadi perhatian kebijakan dan publik, media yang valid berpotensi menjadi bagian dari ekosistem pendidikan lingkungan yang berkelanjutan di sekolah dasar (NANA FAUZANA AZIMA, 2022).

Secara keseluruhan, urgensi kurikulum, kebutuhan pedagogis-psikologis, bukti efektivitas multimedia, dan konteks lokal Takalar membangun argumentasi bahwa validasi multimedia interaktif “Ayo Lestarkan Lingkungan” merupakan langkah awal yang krusial sebelum implementasi luas di kelas IPAS. Hasilnya diharapkan menjadi pondasi bagi tahap pengujian berikutnya sehingga pembelajaran tidak hanya *tahu*, tetapi juga *mau* dan *mampu* melestarikan lingkungan.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan adalah *research and development* yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan (Fayrus & Slamet, 2022).

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah pendekatan sistematis

yang dirancang untuk menghasilkan produk instruksional yang efektif. Tahapan penelitian model pengembangan ini adalah analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Ade Rahayu, 2025). Model pengembangan ini memiliki kelebihan pada langkah kerjanya yang sistematis, dimana setiap fase dilakukan proses evaluasi dan revisi disetiap tahapannya, sehingga menghasilkan produk yang valid.

### **a. Tahap Pengembangan**

Pada tahap pengembangan aplikasi yang dirancang akan dilakukan pengujian validitas yang kemudian akan direvisi kembali berdasarkan saran dari validator.

### **b. Uji Validitas**

Pengujian dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan multimedia pembelajaran interaktif. Tahapan validasi dilakukan melalui beberapa prosedur, yaitu:

1. Menghubungi ahli terkait untuk meminta kesediaan sebagai validator,

2. Menyampaikan prototype media kepada validator untuk dilakukan penilaian,
3. Memberikan lembar angket validitas kepada ahli materi dan ahli media,
4. Melakukan perbaikan terhadap prototype sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli.

Nilai validitas =

$$\frac{\text{Skor item yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

### c. Instrumen Validitas

Untuk memastikan media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang baik, diperlukan penggunaan instrumen penilaian. Instrumen tersebut harus melalui proses validasi terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan penggunaan instrumen dalam mengukur validitas media. Adapun berikut merupakan kisi-kisi angket yang digunakan oleh validator.

**Tabel 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media**

No	Indikator	No Item	Jumlah
1	Tata Letak (Layout)	1,2	2
2	Animasi	3,4,5	3
3	Tulisan (Teks)	6,7,8,9	4

4	Audio	10,11,12 ,13	4
5	Video	14,15,16 ,17	4
6	Tampilan	18,19,20	3
7	Pemrograman	21,22,23 ,24,25	5
8	Navigasi	26,27,28	3
<b>Total Item</b>			<b>28</b>

**Tabel 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	No Item	Jumlah
1	Pembelajaran	1,2,3,4	4
2	Materi	5,6,7,8,9, 10,11,12, 13	9
3	Penggunaan Bahasa	14,15,16, 17	4
<b>Total Item</b>			<b>17</b>

Instrumen yang dirancang menggunakan skala *likert* yang memiliki lima kategori jawaban dari pernyataan dengan kriteria, yaitu:

**Tabel 3 Penilaian Jawaban**

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

(Sugiyono, 2016)

### d. Teknik Analisis Data

Analisis validitas multimedia interaktif dilakukan dengan menghitung jumlah skor yang



diberikan oleh validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator, menghitung skor yang diperoleh dengan cara menjumlahkan nilai setiap validator, kemudian menentukan nilai validitas.

**Tabel 4 Klasifikasi Aspek Penilaian Validitas**

No	Nilai	Kategori
1	0% - 20%	Sangat Tidak Valid
2	21% - 40%	Kurang Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	61% - 80%	Valid
5	81% - 100%	Sangat Valid

## C. Hasil dan Pembahasan

### a. Hasil

Media pembelajaran multimedia interaktif “Ayo Lestarkan Lingkungan” yang dikembangkan berisikan materi tentang pencemaran dan pelestarian lingkungan. Multimedia interaktif ini menggunakan audio, video, dan gambar yang memuat materi pembelajaran, video pembelajaran, dan games. Hasil rancangan media di bawah ini:



**Gambar 1. Tampilan Menu Utama**



**Gambar 2. Materi Pembelajaran**



**Gambar 3. Video Pembelajaran**



**Gambar 4. Games**

### b. Pembahasan

Validasi media pembelajaran multimedia interaktif “Ayo Lestarikan Lingkungan” dari validator dilakukan untuk menilai rancangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas tinggi. Validator melakukan penilaian terhadap prototype media yang dikembangkan dengan mengisi angket validasi. Validasi dilakukan oleh empat validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan dua orang ahli materi. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket validasi media yang memiliki pernyataan sebanyak 28 butir dan angket validasi materi yang memiliki pernyataan sebanyak 17 butir. Kemudian untuk pengolahan data dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Excel*.

**Tabel 5 Hasil Pengujian Validitas Ahli Media**

Aspek Yang Dinilai	No Item	Penilaian Validator		Jumlah	Nilai Validitas	Kriteria
		1	2			
Tata Letak	1	4	5	9	85%	Sangat Valid
	2	3	5	8		
Total		7	10	17		
Animasi	3	5	5	10	96,67%	Sangat Valid
	4	5	5	10		
	5	5	4	9		
Total		15	14	29		

Tulisan	6	4	5	9	92,5 %	Sangat Valid
	7	4	5	9		
	8	4	5	9		
	9	5	5	10		
Total		17	20	37		
Audio	10	3	5	8	87,5 %	Sangat Valid
	11	5	5	10		
	12	4	5	9		
	13	4	4	8		
Total		16	19	35		
Video	14	5	5	10	87,5 %	Sangat Valid
	15	4	5	9		
	16	3	5	8		
	17	4	4	8		
Total		16	19	35		
Tampilan	18	4	5	9	96,67%	Sangat Valid
	19	5	5	10		
	20	5	5	10		
Total		14	15	29		
Program	21	5	5	10	92%	Sangat Valid
	22	5	4	9		
	23	4	5	9		
	24	4	5	9		
	25	4	5	9		
Total		22	24	46		
Navigasi	26	5	4	9	93,33%	Sangat Valid
	27	4	5	9		
	28	5	5	10		
Total		14	14	28		
Total Keseluruhan					731.17	
Rata-Rata					91.40%	
Kriteria					Sangat Valid	

**Tabel 6 Hasil Pengujian Validita Ahli Materi**

Aspek Yang Dinilai	No Item	Penilaian Validator		Jumlah	Nilai Validitas	Kriteria
		1	2			
Pembelajaran	1	4	4	8	75%	Valid
	2	5	4	9		
	3	5	4	9		
	4	4	4	8		
Total		14	16	30	78,89%	Valid
Materi	5	4	4	8		
	6	4	3	7		
	7	4	4	8		
	8	4	4	8		
	9	5	4	9		
	10	3	3	6		
	11	4	4	8		
	12	5	4	9		
	13	4	4	8		
Total		37	34	71		
Penggunaan Bahasa	14	4	5	9		
	15	4	4	8		
	16	5	4	9		
	17	4	4	8		
Total		17	17	34		
Total Keseluruhan					238.89	
Rata-Rata					79.63%	
Kriteria					Valid	

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek dinyatakan 1) Tata letak mendapatkan nilai validitas sebesar 85% dengan kategori sangat valid, 2) Animasi mendapatkan nilai validitas sebesar 96,67% dengan kategori sangat valid, 3) Tulisan

mendapatkan nilai validitas sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid, 4) Audio mendapatkan nilai validitas sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid, 5) Video mendapatkan nilai validitas sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid, 6) Tampilan mendapatkan nilai validitas sebesar 96,67% dengan kategori sangat valid, 7) Program mendapatkan nilai validitas sebesar 92% dengan kategori sangat valid, 8) Navigasi mendapatkan nilai validitas sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan penilaian uji validator ahli media terhadap media yang dikembangkan sebesar 91,40% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan, ahli materi memberikan penilaian pada beberapa aspek 1) Pembelajaran mendapatkan nilai validitas sebesar 75% dengan kategori valid, 2) Materi mendapatkan nilai validitas sebesar 78,89% dengan kategori valid, 3) Penggunaan bahasa mendapatkan nilai validitas sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, penilaian uji validator ahli materi terhadap media yang dikembangkan sebesar 79,63% dengan kriteria valid. Dengan nilai validitas tersebut dapat disimpulkan

bahwa media yang dikembangkan valid dan dapat digunakan.

### **E. Kesimpulan**

Media pembelajaran multimedia interaktif “Ayo Lestarikan Lingkungan” pada mata pelajaran IPAS kelas tinggi dikembangkan sesuai dengan kaidah metode *research and development* (R&D) dengan model ADDIE yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan pada media pembelajaran dinyatakan valid oleh validator ahli media dengan nilai validitas sebesar 91,40% kategori sangat valid dan dinyatakan valid oleh validator ahli materi dengan nilai validitas sebesar 79,63% kategori valid. Dengan nilai validitas tersebut dapat diinterpretasikan bahwa media yang telah dikembangkan valid untuk digunakan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.  
<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i>

3.5092

Atul, A., Dullah, M., & Lestari, I. (2023). *STRATEGI KEBERLANJUTAN PENGELOLAAN SAMPAH DI KABUPATEN TAKALAR*. 1(1), 17–23.  
<https://doi.org/10.11594/agre.v1i1.xx>

Baqi, M., Tayeb, T., Nur, F., Majid, A. F., & Mattoliang, L. A. (2023). Meta Analisis: Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 5(2), 143–152.  
<https://doi.org/10.24252/asma.v5i2.41967>

Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Uukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(3), 173.  
<https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i3.6004>

Kemendikbudristek. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C. *Merdeka Mengajar*, 16.  
<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>

Leander, K. M., Phillips, N. C., & Taylor, K. H. (2010). Chapter 10: The changing social spaces of

learning: Mapping new mobilities.  
*Review of Research in Education*, 34(1), 329–394.  
<https://doi.org/10.3102/0091732X09358129>

NANA FAUZANA AZIMA. (2022).  
Pendidikan Lingkungan Hidup  
untuk Siswa Sekolah Dasar.  
*Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan*,  
22(02), 1–11.  
<https://doi.org/10.21009/plpb.222.01>

Sugih, S. N., Maula, L. H., &  
Nurmeta, I. K. (2023).  
Implementasi Kurikulum  
Merdeka dalam Pembelajaran  
IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*,  
4(2), 599–603.  
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Waxman, J. B., & Goldie, S. (2009).  
Create Blueprint Cognitive  
Theory of Multimedia Learning.  
*Center for Health Decision Science, Mayer*, 1–4.