



---

## **Pengembangan Multimedia Interaktif pada Tema 7 Kelas I Sekolah Dasar**

**Oji Fahrozi<sup>1</sup>, Hendra Budiono<sup>2</sup>**

<sup>1,2)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

---

### **Informasi Artikel**

Ditinjau : 7 april 2022

Direvisi : 18 Mei 2022

Terbit Online : 25 Juni 2022

---

### **Kata Kunci**

Pengembangan, Multimedia interaktif.

---

### **Korespondensi**

e-mail :

[ojifahroji97@gmail.com](mailto:ojifahroji97@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berupa aplikasi pembelajaran yang valid dan praktis. Hasil pengembangan kemudian dilakukan ujicoba ke SDN 166/I Olak Rambahan pada kelas I dengan jumlah peserta didik sebanyak 14 orang. Pada penelitian ini, model desain pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE dimana terdapat 5 fase atau tahapan utama, diantaranya: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti menganalisis, merancang, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. Penelitian ini dilakukan di SDN 166/1 Olak Rambahan di Kabupaten Batanghari. Data penelitian diperoleh dari validasi materi dan validasi bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validasi oleh ahli media atau alat peraga berjumlah 100% yang termasuk dalam katagori sangat valid, oleh ahli materi 100% yang termasuk dalam katagori sangat valid, kepraktisan dari respon guru sebanyak 98% yang termasuk dalam katagori sangat praktis dan respon peserta didik berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa aplikasi yang digunakan mudah digunakan dan terdapat video pembelajaran yang tidak membuat bosan, dan peserta didik tertarik belajar menggunakan aplikasi pembelajaran dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi dikategorikan praktis.

### **ABSTRACT**

*The aim of this development is to produce products in the form of interactive multimedia in the form of valid and practical learning applications. The results of the development were then tested at SDN 166/I Olak Rambahan in class I with a total of 14 students. In this research, the development design model used is the ADDIE development model where there are 5 main phases or stages, including: analysis, design, development, implementation, and evaluation. When translated into Indonesian, it means analyzing, designing, developing, implementing and evaluating. This research was conducted at SDN 166/1 Olak Rambahan in Batanghari Regency. Research data was obtained from material validation and language validation. The results of the research show that the level of validation by media or teaching aids experts is 100% which is included in the very valid category, by material experts 100% which is included in the very valid category, the practicality of*



---

*the teacher's response is 98% which is included in the very practical category and the participants' responses students based on the results of interviews with students who stated that the application used was easy to use and there were learning videos that did not make them bored, and students were interested in learning to use the learning application and it could be concluded that the application was categorized as practical.*

---

DOI : <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i1.19616>

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan ialah hal yang penting bagi kehidupan manusia dan sangat berperan dalam maju mundurnya suatu bangsa. Suatu bangsa yang sangat besar adalah suatu bangsa yang memiliki pendidikan yang berkualitas. Yang dapat menunjang kemajuan berbagai bidang lainnya. Tujuan Pendidikan nasional ialah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa, dan berbudi pekerti luhur, memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan, memiliki kesehatan jasmani dan rohani, dan kepribadian yang baik dan mandiri serta tanggung jawab ke masyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan formal yang dilaksanakan disekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan pribadi peserta didik agar mampu memecahkan masalah yang ditemui dimasa sekarang dan masa yang akan datang dan sangat berperan sebagai penentu keberhasilan tujuan pendidikan yang menunjang kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan di masa mendatang.

Pada peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang standar proses pasal 12 (1) Pelaksanaan pembelajaran sebagaimana diselenggarakan dalam suasana belajar yang: a. interaktif; b. inspiratif; c. menyenangkan; d. menantang; e. memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif; dan f. memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis Peserta Didik. (2) Pelaksanaan pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan oleh pendidik dengan memberikan keteladanan, pendampingan, dan fasilitasi. Untuk itu guru sebagai pendidik harus mampu memfasilitasi peserta didik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan sebagai inovasi dan proses belajar dan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidik sebagai pekerja profesional yang diharapkan mampu untuk membantu keberhasilan pendidikan Indonesia. Guru harus mampu mengadakan inovasi pembelajaran untuk memberikan efek yang baru sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat peserta didik cepat bosan. Inovasi pendidikan dapat dilakukan dalam berbagai aspek seperti materi pelajaran dan media yang digunakan. Salah satu hal Untuk menciptakan pola pembelajaran yang selaras dengan kurikulum dan pembelajaran, dilakukan penggunaan



teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya penggunaan media pembelajaran multimedia berupa aplikasi pembelajaran.

Multimedia interaktif berupa aplikasi merupakan gabungan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, animasi untuk membantu menyampaikan informasi dihadapan banyak orang (*audience*) atau salah satu bentuk komunikasi pada sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Munir 2015:2). Multimedia interaktif diharapkan dapat mempermudah penyampaian pesan/materi kepada pesertadidik. Multi dapat diartikan sebagai lebih dari dua, arti lainnya dari multi adalah berlipat ganda. Sedangkan media merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 166/1 Olak Rambahan bahwa, penggunaan media yang selalu digunakan dalam pembelajaran hanya menggunakan buku tema edaran pemerintah. Pelaksanaan pembelajaran pasca wabah terlihat lebih banyak berpusat pada guru, siswa terlihat tidak banyak yang merespon, siswa kurang fokus, mereka cepat bosan dan jenuh, senang bermain-main dan mengobrol dengan temannya. Pada saat pembelajaran dilakukan secara jarak jauh dan luring, dibagi perminggu tiga kali, saat ini proses belajar dilakukan dengan dua cara, yang pertama pembelajaran terbatas yang dilakukan disekolah, dan kedua secara luring dengan pemberian tugas-tugas berdasarkan buku materi pegangan guru per tema, dengan hanya mengirim materi belajar dan tugas berbentuk foto dari buku tema melalui online seperti whatsapp grup kepada peserta didik dan juga kurangnya penggunaan alat peraga dan media saat pembelajaran.

Kebutuhan peserta didik sekarang dengan Teknologi tidak dapat dipisahkan, dimana peserta didik lahir ditengah kemajuan teknologi, dengan kemajuan teknologi ini dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk membuat multimedia pembelajaran berupa aplikasi dan sebagainya, karena peserta didik tidak asing lagi dengan aplikasi pembelajaran yang berisikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi berupa video, dan soal yang dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah.

Untuk itu peneliti dalam penelitian ini ingin mengembangkan multimedia pembelajaran pada Tema 7 subtema 1 Benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita berupa aplikasi yang berisikan Kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dengan materi yang ringkas dan jelas berupa video, dan kemudahan pengoperasian peserta didik dalam menggunakan yang didukung animasi, sound, video untuk meningkatkan minat belajar peserta didik agar tidak membosankan pasca belajar di rumah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :



1. Bagaimana prosedur mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran tema 7 subtema 1 di kelas I Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas produk pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tema 7 subtema 1 di kelas I Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tema 7 subtema 1 di kelas I Sekolah Dasar?

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 166/I Olak Rambahan pada kelas I dengan jumlah peserta didik sebanyak 14 orang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Research and Development* (R&D). Pada penelitian pengembangan ini model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).

Pada penelitian ini, model ADDIE dipilih karena lebih sederhana, teratur, dan banyak dipakai dalam membuat program maupun produk pembelajaran secara efektif. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ADDIE dikembangkan secara sistematis. Model ini dirancang secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dengan tujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa proses pengembangan produk multimedia interaktif dan produk multimedia interaktif Tema 7 Benda, hewan, dan tumbuhan di sekitarku Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita di Kelas I Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Yang mana multimedia ini digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. multimedia ini berupa aplikasi berisikan KD, Tujuan pembelajaran dan materi berupa video, yang mana materinya diambil dari buku peserta didik yang dibuat menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint*, *iSpring Suite 9*, *Website 2 APK Builder Pro*. Dan untuk materi berupa video diedit menggunakan aplikasi filmora. Pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu: analisis (*anayisis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

#### Pengembangan Multimedia Interaktif

##### Tahap Analisis (*anayisis*)

Pada tahapan awal perlu dilakukan analisis. Pada tahap ini dilakukan 3 analisis meliputi; analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan.



### **Analisis Kebutuhan**

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wali kelas I SDN 166/1 Olak Rambahan melalui wawancara, diperoleh informasi bahwa wali kelas I belum pernah membuat ataupun mengembangkan alat atau media berupa multimedia interaktif untuk peserta didik kelas rendah. Wali kelas I masih berpatokan atau berpedoman dengan buku paket yang didistribusikan oleh pemerintah. Alat peraga atau media yang digunakan berupa kartu, gambar. Wali kelas I juga belum pernah mengikuti ataupun mendapatkan pelatihan, *workshop*, webinar mengenai multimedia interaktif, sehingga wali kelas I kurang memahami dan kurang mengerti mengenai multimedia interaktif.

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, maka diperlukan adanya multimedia interaktif yang dapat merasakan pembelajaran dengan suasana baru, dan meningkatkan minat belajar peserta didik agar tidak bosan.

### **Analisis Kompetensi**

Berdasarkan informasi yang didapatkan melalui wawancara kepada wali kelas I SDN 166/1 Olak Rambahan, diperoleh informasi bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 sudah diterapkan. Wali kelas I mengatakan bahwa beliau hanya menggunakan buku pegangan guru dan buku peserta didik yang didistribusikan oleh Pemerintah sebagai sumber belajar. Kompetensi yang digunakan ialah kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Sebagaimana yang ada pada Permendikbud No 24 Tahun 2016, ada pada muatan Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, dan SBdP kelas I tema 7.

### **Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Karakteristik peserta didik kelas I SDN 166/1 Olak Rambahan yang diamati dengan melihat pada indikator karakteristik peserta didik menurut Jean Piaget, proses belajar peserta didik pada tahap operasional konkrit berada pada usia 7-11 tahun yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

Pemikiran operasional konkrit atau nyata Anak usia sekolah dasar cenderung menyukai hal-hal yang nyata. Hal yang nyata membuat peserta didik mengetahui dan mengalami langsung pada proses belajar serta membuat pelajaran lebih bermakna. Senang bermain

Anak usia sekolah dasar cenderung lebih cepat bosan dan suka bermain. pembelajaran yang membuat anak belajar sambil bermain akan meningkatkan daya ingat anak tentang pelajaran yang diperolehnya. Belajar dalam kelompok dan saling bertukar pikiran Anak sekolah dasar cenderung lebih menyukai pembelajaran dengan kelompok dibandingkan individu, karena adanya proses saling bertukar pikiran. Memiliki rasa ingin tahu Anak sekolah dasar lebih banyak bertanya tentang hal-hal yang dilihat atau dipelajarinya. Usia



sekolah dasar cenderung ingin tahu akan segala hal yang dilihat dan dipelajarinya. Kemampuan mempertahankan daya ingat Anak sekolah dasar memiliki daya ingat yang cukup kuat. Belajar dengan mengalami langsung memperkuat ingatan pada anak dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik yang diamati, peserta didik membutuhkan buku ajar berbasis media gambar, video, visual audio-visual dimana peserta didik sudah dapat mengembangkan pikiran logis tetapi tetap dibantu dengan kegiatan pembelajaran yang konkrit atau nyata yang dapat mempermudah proses berpikir pada peserta didik yang berhubungan secara langsung dengan kegiatan bermain sambil belajar. Peserta didik lebih senang belajar dengan apa yang dilakukan dan ditemukannya sendiri.

### **Tahap Desain (*Design*)**

Selesai tahap analisis selanjutnya pada model ADDIE ialah tahap perancangan (*design*). Adapun yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini untuk mengembangkan produk multimedia interaktif yaitu:

### **Persiapan alat dan bahan**

Terdapat beberapa alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, antara lain:

#### 1) Komputer/Laptop

Dalam proses perancangan produk, smartphone merupakan alat utama yang digunakan oleh peneliti dalam pembuatan produk penelitian dan pengembangan ini. Adapun spesifikasi komputer/Laptop yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Merk/type : Hp

Processor : Intel(R) Core(TM) i5-3360M CPU @ 2.80GHz 2.80 GHz

RAM : 4,00 GB

System type : 64-bit Operating system, x64- based processor

#### 2) Aplikasi *Microsoft Powerpoint*

*Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah aplikasi komputer yang digunakan untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* didalam paket aplikasi kantoran mereka. Pada pembuatan aplikasi multimedia interaktif, aplikasi *Microsoft Powerpoint* digunakan untuk merancang tata letak aplikasi dan juga membuat tampilan yang disusun sedemikian rupa sehingga tampak lebih menarik.





3) Aplikasi filmora

Aplikasi filmora merupakan aplikasi untuk pembuatan video pembelajaran yang merupakan isi materi pembelajaran. Aplikasi filmora adalah jenis aplikasi yang digunakan untuk mengedit video. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur yang lengkap dan mudah digunakan bagi peneliti untuk membuat materi pembelajaran berupa video dan pengembangan yang menarik bagi peserta didik.

4) Aplikasi *iSpring Suite 9*

Aplikasi *iSpring Suite 9* merupakan sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan membuat beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual. Aplikasi *iSpring Suite 9* ini terhubung dengan aplikasi *Microsoft Powerpoint* serta dapat dikombinasikan dengan beberapa *software* pendukung sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan lebih interaktif. Selain itu, dengan Aplikasi *iSpring Suite 9* file yang dihasilkan dari *Microsoft Powerpoint* dapat dikonversi kedalam bentuk *Flash* ataupun *Website*.

5) Aplikasi *Website 2 APK Builder Pro*

Aplikasi *Website 2 APK Builder Pro* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengubah situs *website* menjadi aplikasi yang *kompatibel* dengan sistem operasi android.

6) Buku Guru

Buku guru yang digunakan adalah buku tematik pada tema 7 benda, hewan dan tumbuhan disekitarku. Buku guru digunakan oleh peneliti untuk membuat materi dari subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita. Materi disesuaikan sedemikian rupa agar media yang dikembangkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi yang terdapat pada buku tematik tema 7, subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita.

### Pembuatan Awal Produk Aplikasi Multimedia Interaktif

Berdasarkan *storyboard* yang terdapat pada BAB III maka didesain tampilan produk yang dikembangkan selanjutnya memasuki tahap pembuatan tampilan aplikasi pembelajaran.

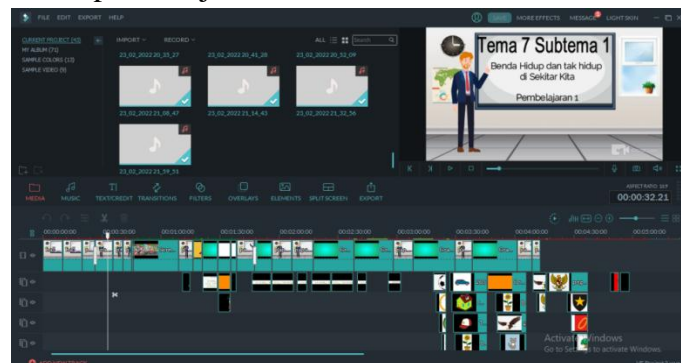
Tahap awal dari pengembangan produk pada penelitian ini adalah menyiapkan bahan-bahan yang beberapa referensi gambar, *background*, *icon*, video, animasi dan lain sebagainya yang di dapat dari internet dan melakukan cropping menyesuaikan kebutuhan dari produk yang akan dikembangkan..

Gambar, *background*, *icon*, sudah dapat sesuai keinginan perancang barulah dimasukan ke dalam aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Untuk mendapatkan sebuah aplikasi yang dapat bekerja dengan baik dari segi performa maupun tampilan yang menarik dan enak untuk dilihat tentu perlu pengembangan warna maupun tata letak animasi agar para peserta

didik tidak merasa jenuh dalam segi belajar dan juga tersedia video pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih cermat lagi dalam belajar.

Berikut adalah beberapa bentuk pembuatan atau mengedit video materi, pembuatan tampilan awal atau judul pada aplikasi *Microsoft Powerpoint*, pengaturan awalan ukuran slide pada aplikasi *Microsoft Powerpoint*, *design* dari *background*, *design* dari tampilan slide evaluasi, *design* dari beberapa tombol yang ada pada aplikasi pembelajaran:

- 1) pembuatan video materi pembelajaran



**Gambar 1. Pembuatan video materi pembelajaran 1**

Pada tahap ini peneliti menyiapkan materi berupa video pembelajaran dengan mengedit video menggunakan aplikasi *filmora* dan ini merupakan pembuatan video pembelajaran 1.

### **Membuat Prototipe multimedia pembelajaran**

Dalam membuat prototipe multimedia pembelajaran ini adalah menggabungkan konten-konten gambar, *icon*, *background*, materi berupa video dan quis dan soal-soal yang telah dibuat maupun yang telah diedit pada tahapan design. Setelah *cropping*, maupun animasi disusun atau digabungkan, maka kemudian aplikasi akan diberi fungsi *script* agar setiap tombol ditekan dapat menjalankan sebuah perintah dan dapat menampilkan sebuah data, Pada awal membuka aplikasi akan muncul tampilan judul sebagai halaman awal, selanjutnya peserta didik diminta untuk menekan tombol atau *icon* mulai pada halaman awal dan masuk pada halaman berdoa, selesai pada halaman berdoa, tekan icon atau tombol lanjut maka muncul menu daftar pembelajaran 1 sampai pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik, menu soal dimana berisikan soal sebagai evaluasi sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran 1 sub tema 1, selanjutnya menu info berisikan info pengembang atau creator dari aplikasi ayo belajar tema 7 dan icon tanda tanya yang berisikan petunjuk dari aplikasi belajar tema 7. Saat peserta didik menekan menu pembelajaran 1 peserta didik diarahkan pada halaman beranda pembelajaran 1, yang mana terdapat beranda dari pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik mulai dari menu KD yang berisikan



kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran, di lanjutkan jika menekan menu Tujuan Pembelajaran maka akan memasuki slide yang berisikan tujuan dari pembelajaran yang dipelajari, selanjutnya jika menekan menu materi maka akan muncul slide materi berupa video pembelajaran berisikan materi pembelajaran 1 yang berupa video agar peserta didik lebih mudah dalam memahami dikarenakan karakteristik peserta didik kelas I jadi materi dibuat dalam bentuk video, dan terakhir ada *quiz* beberapa soal dari pembelajaran sebagai penguatan dari pembelajaran.

Pada soal tersebut di berikan sebanyak 10 soal dalam berbentuk soal ganda, apabila terjadi kesalahan dalam memilih jawaban maka peserta didik tidak akan bisa memilih jawaban yang benar lagi dan diharuskan untuk lanjut soal selanjut nya, sehingga apa bila peserta didik telah selesai dalam mengerjakan soal maka akan muncul pemberitahuan pengerjaan soal tersebut benar atautkah salah, dan peserta didik dapat mengulang soal apabila tidak puas dengan score yang telah di capai, peserta didik pun dapat kembali ke tampilan awal atau *home*.

Setelah semua digabungkan dan diberikan beberapa animasi, langka selanjutnya adalah pemberian *script* dan *hyperlink*. Pemberian *script* dilakukan agar produk aplikasi yang dikembangkan dapat bergerak, dapat melakukan animasi, ataupun dapat melakukan pemindahan slide sesuai dengan slide yang ditentukan. Selanjutnya peneliti mengubah format multimedia pembelajaran yang mulanya. ppt menjadi HTML5 dengan menggunakan aplikasi *iSpring Suite 9*. Agar multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat ditampilkan di *smartphone Android* maka peneliti mengubah format media pembelajaran dari HTML5 menjadi aplikasi dengan menggunakan aplikasi *Website 2 APK Builder Pro*. Maka akan terbentuklah sebuah aplikasi yang dapat digunakan pada Android. Berikut adalah hasil dari pengembangan produk ini:



**Gambar 2 Tampilan Awal**

Pada tampilan awal akan muncul tampilan judul pembelajaran dan tombol dengan icon “Mulai” yang bertujuan untuk memastikan peserta didik siap untuk memulai pembelajaran.



**Gambar 3 Tampilan berdoa**

Setelah tampilan judul selanjutnya akan muncul tampilan ke dua yang merupakan tampilan yang menampilkan berdoa sebelum memulai pembelajaran yang bertujuan untuk mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran.



**Gambar 4. Tampilan menu awal**

Setelah tampilan berdoa akan muncul tampilan ke tiga yang merupakan tampilan menu awal yang terdapat tombol pembelajaran 1 sampai pembelajaran ke 6, soal yang merupakan tes hasil dari sub tema 1, info yang berisikan info tentang pengembang aplikasi, dan icon tanda tanya yang akan menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi. Tombol-tombol tersebut dapat memunculkan tampilan sesuai dengan apa yang tertera pada masing-masing tombol.

#### **Tahap Pengembangan (*Development*)**



Pada tahap pengembangan, desain awal produk yang dikembangkan akan dilakukan validasi oleh tim ahli materi dan media, dan dicobakan pada guru untuk menguji kepraktisan, sebelum diuji cobakan kepada peserta didik.

### Validasi oleh Tim Ahli

Pada tahap ini produk berupa aplikasi yang telah selesai dibuat harus dilakukan validasi agar diketahui layak tidaknya produk tersebut untuk digunakan. Validasi dilakukan untuk menilai dan mengukur kelayakan produk yang telah dikembangkan sebelum produk tersebut diujicobakan. Validasi dilakukan oleh dosen validator dibidang pendidikan dengan tingkat strata dua (S2). Validasi terdiri dari validasi materi, dan validasi media. Penilaian berupa saran dan komentar menjadi pedoman bagi peneliti dalam proses pengembangan multimedia interaktif.

#### Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Suci Hayati., S.Pd, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi, dan telah memiliki pengalaman dalam hal penelitian. Validasi materi dilakukan sebanyak dua tahap, tahap pertama dilakukan pada tanggal 15 April 2022 dan validasi kedua pada tanggal 27 April 2022. Berdasarkan hasil validasi pertama yaitu memperoleh nilai skor total 51 dengan rata-rata 4,6. Hasil skor rata-rata validasi tahap pertama menunjukkan multimedia interaktif yang dikembangkan masuk kedalam kategori “cukup valid”. Validator memberikan kesimpulan “perhatikan tujuan pembelajaran, diperbaiki sesuai dengan tujuan pembelajaran, tambahkan lagu pendukung” terhadap materi yang terdapat pada multimedia interaktif yang dikembangkan. Sehingga perlu untuk memperbaiki kembali hal-hal yang menjadi saran dan masukan dari dosen validator.

Adapun saran dan masukan dari validator materi yaitu 1) tambahkan lagu garuda pancasila pada matri pemnbelajaran, 2) tujuan pembelajaran diperhatikan dan diperbaiki kembali, 3) kemudahan materi diperbaiki disesuaikan dengan tujuan pembeajaran, 4) Masih ada materi yang belum sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah melakukan validasi materi tahap pertama, peneliti melakukan perbaikan pada multimedia interaktif yang dikembangkan, dan terlihat beberapa perbedaan dari tampilan sebelum dan sesudah dilakukannya perbaikan validasi materi, diantaranya seperti sebagai berikut:



a)

b)

**Gambar 5 Tampilan a) sebelum & b) setelah perbaikan materi**

Setelah perbaikan dari revisi validasi tahap pertama telah selesai, selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua. Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi tahap II maka diperoleh nilai skor total 55 dengan rata-rata 5. Hasil skor rata-rata validasi tahap kedua menunjukkan multimedia interaktif yang dikembangkan masuk kedalam kategori “sangat valid”. Validator memberikan kesimpulan “materi pada media ini sudah layak untuk diujicobakan” terhadap materi yang terdapat pada multimedia interaktif yang dikembangkan.

#### Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Ferdiaz Saudagar, S.Pd, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen dari Prodi Administrasi Pendidikan Universitas Jambi, dan telah berpengalaman dalam melaksanakan penelitian. Validasi media dilakukan sebanyak dua tahap, tahap pertama dilakukan pada tanggal 22 April 2022 dan validasi kedua pada tanggal 30 Mei 2022. Adapun hasil penilaian dalam validasi media ini yaitu sebagai berikut:

Adapun saran dan masukan dari validator materi yaitu 1) agar posisi *fullscreen* penuh kiri kanan agar tidak terdapat ruang kosong pada aplikasi, 2) penggunaan *font* atau tulisan divariasikan lagi sesuai dengan karakteristik peserta didik, 3) penempatan tombol disesuaikan dengan lambang agar peserta didik tidak bingung, 4) soal dan ketercapaian mudah di prediksi, 5) masih terdapat tulisan yang terlalu kecil.

#### Validasi Praktisi

Validasi praktisi materi pembelajaran melalui 2 tahapan. Tahap pertama dilakukan pada tanggal 27 Mei 2022 dan validasi kedua pada tanggal 30 Mei 2022. Adapun penilaian dalam validasi materi ini yaitu sebagai berikut. Validasi oleh praktisi diperoleh nilai skor total 59 dengan skor rata-rata 4,9 yang termasuk kedalam kategori “Valid”. Tidak ada saran maupun masukan dari validator sehingga media dapat langsung diujicobakan.

#### **Tahap Implementasi (*Implementation*)**



Selanjutnya peneliti melakukan ujicoba pada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan. Uji coba peserta didik dilakukan pada tanggal 30 Mei 2022 terhadap seluruh peserta didik yang berjumlah 14 peserta didik di kelas I SDN 166/I Olak Rambahan. Selanjutnya ujicoba dilakukan dengan menunjukkan aplikasi pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya, lalu peserta didik diminta untuk memahami materi yang disampaikan didalam aplikasi berupa video pembelajaran pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita.

Para peserta didik terlihat sangat antusias dalam belajar materi benda hidup dan tak hidup di sekitar kita dengan menggunakan multimedia interaktif aplikasi yang telah dikembangkan. Untuk melihat respon peserta didik, peneliti memberikan pertanyaan wawancara kepada peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif berupa aplikasi pembelajaran pada subtema subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita yang telah mereka lihat.

### **Tahap Evaluasi (*Evaluate*)**

Pada tahap pengembangan Multimedia interaktif dilakukan evaluasi dan revisi pada tiap tahap sampai multimedia interaktif dinyatakan benar-benar valid. Perbaikan pada setiap tahapan membuat peneliti melakukan revisi pada tiap proses hingga produk buku ajar berbasis media gambar pada tema 7 subtema 1 di kelas I sekolah dasar dapat dikatakan layak.

Tahap evaluasi bertujuan untuk menentukan media yang dikembangkan dapat dikatakan layak dan sesuai dengan tujuan awal. Terdapat dua penilaian pada tahapan evaluasi ini. tahapan pertama yaitu tahap formatif. Pada tahapan ini evaluasi dilakukan dari awal hingga akhir penelitian dan pengembangan produk. Tahap kedua yaitu tahapan sumatif. Pada tahapan ini evaluasi dilakukan setelah hasil akhir didapatkan. Evaluasi awal yang dilakukan yaitu evaluasi yang diberikan oleh tim ahli (ahli media dan ahli materi) yang menjadi indikator perbaikan pada aplikasi pembelajaran pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup disekitar kita di kelas I sekolah dasar yang dikembangkan.

Setelah itu multimedia interaktif diujicobakan kepada peserta didik yang bertujuan untuk melihat kemenarikan media dan pemanfaatan media yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi terjadi pada setiap tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*dvelopment*), dan implementasi (*implementation*).

Pada tahap pengembangan, proses validasi oleh tim ahli (ahli materi dan ahli media) dan revisi produk memerlukan waktu 2 bulan untuk dapat dikatakan produk layak diujicobakan ke peserta didik. Selanjutnya pada tahap implementasi, rencana awal dilakukan ujicoba pada awal bulan Maret 2022, namun sedikit terhambat dikarenakan peneliti harus melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan.





## PEMBAHASAN

### Pengembangan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif berupa multimedia interaktif berupa aplikasi dengan materi tema 7 subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita untuk menyempurnakan media pembelajaran di sekolah yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik kelas I dikembangkan dengan mengikuti model pengembangan ADDIE. Sebelumnya dilakukan observasi di SDN 166/I Olak rambahan sehingga bisa diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran online dan *offline* di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa materi yang digunakan yaitu materi berdasarkan kurikulum 2013. Sehingga peneliti menyesuaikan materi pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita pada multimedia interaktif yang dikembangkan. Pada saat peneliti melakukan observasi, sekolah tersebut melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas. Materi yang disampaikan saat pembelajaran *offline* dilakukan dengan menggunakan media buku peserta didik. Sedangkan pada pembelajaran *online* dilakukan dengan cara membagikan tugas berupa foto tugas yang bersumber dari buku pegangan peserta didik melalui grup *WhatsApp*. Sehingga materi tidak sepenuhnya dipahami oleh peserta didik, pembelajaran tidak sesuai dengan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran), dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Dengan banyaknya pembelajaran yaitu terdapat 6 pembelajaran dan dengan dilakukannya pembelajaran tatap muka terbatas pada sekolah tersebut membuat guru sulit dalam menyampaikan konsep pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi, apabila tidak didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa guru maupun peserta didik sangat membutuhkan adanya sumber belajar tambahan yaitu media pembelajaran guna membantu proses belajar mengajar yang dilakukan secara *offline* maupun *online* dan meningkatkan pengetahuan peserta didik akan materi benda hidup dan tak hidup disekitar kita. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Analisis tujuan yang dilakukan didapatkan dengan melihat silabus dan RPP kelas I sekolah dasar yang digunakan oleh guru wali kelas. Kemudian untuk analisis media, diketahui bahwa disekolah tersebut terdapat media kartu dan buku cetak, dan diketahui untuk daring peserta didik sudah menggunakan atau sudah mempunyai *smartphone android* punya orang tua. Selain itu sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut dapat dikatakan lengkap yang terdiri atas adanya ketersediaan LCD *projector* dan jaringan internet.





Tahap desain adalah tahap yang dilakukan setelah tahap analisis. Dimana pada tahapan desain ini multimedia interaktif berupa aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Peneliti membuat prototipe untuk mengetahui gambaran produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakter peserta didik.

Setelah itu dilakukan tahap pengembangan, dalam tahap ini produk yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh tim ahli (ahli media dan ahli materi). Produk yang divalidasi oleh validator diberi penilaian dan masukan berupa revisi-revisi. Selanjutnya revisi-revisi tersebut diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan untuk penyempurnaan produk. Validasi produk ini dilakukan dalam beberapa tahap hingga produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk dilakukan ujicoba. Pada penelitian ini validasi produk dilakukan sebanyak 2 tahap baik validasi materi dan validasi media yang masing-masing sudah dilakukan perbaikan. Perbaikan dilakukan agar media benar-benar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori dari Talizaro (2018:103), bahwa “media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pengajaran, lebih meningkatkan kreatifitas dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran”.

Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi maka produk diujicobakan pada tahap implementasi. Produk diujicobakan kepada peserta didik kelas I dengan jumlah peserta didik 14 orang. Uji coba kelompok dilakukan untuk melihat kepraktisan produk melalui wawancara respon peserta didik. Penilaian juga dilakukan oleh guru melalui angket respon guru untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan.

Tahap terakhir yaitu evaluasi, terdiri dari formatif pada setiap langkah pada model ADDIE yakni melihat pada setiap tahap berdasarkan model. Tahap evaluasi terjadi pada setiap tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Pada tahap evaluasi proses validasi oleh tim ahli (ahli materi dan ahli media) dan revisi produk memerlukan waktu 1 bulan untuk dapat dikatakan produk layak diujicobakan ke peserta didik. Selanjutnya pada tahap implementasi, rencana awal dilakukan ujicoba pada awal bulan maret 2022, namun sedikit terhambat dikarenakan peneliti harus melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan. Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan setelah semua tahap pengembangan selesai. pada evaluasi ini peneliti melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan setelah melalui uji. Semua tahapan dilakukan sesuai dengan prosedur model penelitian yang digunakan. Hal ini sejalan dengan teori Sanjaya (2013:130) yang menjelaskan bahwa tahapan proses pengembangan produk dalam penelitian ini dilakukan secara ilmiah dengan menganalisa data secara empiris.



### Tingkat Validitas

Sebelum produk diujicobakan, produk harus melewati proses validasi yang dilakukan oleh beberapa validator untuk mengetahui layak atau tidaknya produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Hal ini sejalan dengan teori Chan & Budiono (2019:173) menjelaskan bahwa “validasi bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan, sehingga dapat diketahui produk yang dihasilkan layak atau tidak untuk diujicobakan”. Dalam hal ini validasi produk multimedia interaktif dilakukan oleh beberapa validator yaitu validator ahli materi, dan validator ahli media.

#### 1. Validitas Materi

Validasi materi pembelajaran melalui 2 tahapan. Tahap pertama dilakukan pada tanggal 15 April 2022 dan validasi kedua pada tanggal 27 April 2022. Validasi pertama memperoleh nilai skor total 51 dengan rata-rata 4,63. Hasil skor rata-rata validasi tahap pertama menunjukkan multimedia interaktif yang di kembangkan masuk kedalam kategori “valid” dengan perbaikan. Peneliti melakukan perbaikan terhadap materi pada produk multimedia interaktif berupa aplikasi pembelajaran agar materi pembelajaran layak untuk diujicobakan.

Perbaikan pada validasi tahap pertama yaitu validator memberikan kesimpulan “perhatikan tujuan pembelajaran, diperbaiki sesuai dengan tujuan pembelajaran, tambahkan lagu pendukung” terhadap materi yang terdapat pada multimedia interaktif yang dikembangkan. Sehingga perlu untuk memperbaiki kembali hal-hal yang menjadi saran dan masukan dari dosen validator.

Adapun saran dan masukan dari validator materi yaitu 1) tambahkan lagu garuda pancasila pada matri pemnbelajaran, 2) tujuan pembelajaran diperhatikan dan diperbaiki kembali, 3) kemudahan materi diperbaiki disesuaikan dengan tujuan pembeajaran, 4) Masih ada materi yang belum sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah melakukan validasi materi tahap pertama, peneliti melakukan perbaikan pada produk sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi. Peneliti memperbaiki materi pada setiap pembelajaran agar sesuai dengan RPP yang dibuat, kemudian peneliti menambahkan video lagu garuda pancasila Setelah itu, peneliti mengubah mengganti kata pada tujuan pembelajaran Setelah semua saran dan masukan dari validator dilakukan, peneliti mengecek kembali video pembelajaran pada setiap pembelajaran dari 1 hingga pembelajaran 6.

Setelah perbaikan melalui saran dan masukan validator pada validasi tahap pertama selesai, selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua. Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi tahap II maka diperoleh nilai skor total 55 dengan rata-rata 5. Hasil skor rata-rata validasi tahap kedua menunjukkan multimedia interaktif yang di kembangkan masuk kedalam kategori “sangat valid”. Validator memberikan kesimpulan “setelah dilakukan revisi I produk



sudah bisa digunakan” terhadap materi yang terdapat pada multimedia interaktif yang dikembangkan.

### 2. Validitas Media

Validasi media juga dilakukan sebanyak dua tahap, tahap pertama dilakukan pada tanggal 22 April 2022 dan validasi kedua pada tanggal 30 Mei 2022. pada validasi pertama memperoleh nilai skor total 41 dengan rata-rata 4,1. Hasil skor rata-rata validasi tahap pertama menunjukkan multimedia interaktif yang dikembangkan masuk kedalam kategori “valid” dengan perbaikan. Peneliti melakukan perbaikan terhadap multimedia interaktif berupa aplikasi pembelajaran agar untuk diujicobakan.

Perbaikan pada validasi tahap pertama yaitu validator memberikan kesimpulan masih terdapat beberapa lah perlu (penting) untuk diperbaiki sesuai arahan validasi terhadap multimedia interaktif dan perlu untuk memperbaiki kembali hal-hal yang menjadi saran dan masukan dari dosen validator. Dapat dilihat pada validasi pertama sudah mendapatkan respon positif dari validator.

Adapun saran dan masukan dari validator tahap pertama yaitu 1) agar posisi *fullscreen* penuh kiri kanan agar tidak terdapat ruang kosong pada aplikasi, 2) penggunaan *font* atau tulisan divariasikan lagi sesuai dengan karakteristik peserta didik, 3) penempatan tombol disesuaikan dengan lambang agar peserta didik tidak bingung, 4) soal dan ketercapaian mudah di prediksi, 5) masih terdapat tulisan yang terlalu kecil.

Berdasarkan saran dan masukan dari validator maka peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Peneliti mengubah jenis font atau tulisan sesuai karakteristik peserta didik, kemudian menghapus kunci jawaban yang terdapat pada penilaian pada aplikasi, selanjutnya mencoba mengoptimalkasn sisi kiri kandan, dan meperbaiki *icon* balik dengan *icon home* yang tidak sesuai, dan mengatur beberapa tata letak dan ukuran tulisan agar lebih rapi dan dapat dibaca oleh peserta didik. Peneliti mengecek kembali produk pada setiap pembelajaran, mulai dari pembelajaran 1 hingga pembelajaran 6.

Setelah perbaikan melalui saran dan masukan validator pada validasi tahap pertama selesai, selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua. Hasil validasi ahli media tahap kedua diperoleh nilai skor total 50 dengan rata-rata 5. Hasil skor rata-rata validasi tahap kedua menunjukkan multimedia interaktif yang di kembangkan masuk kedalam kategori “valid”. Validator memberikan kesimpulan “aplikasi sudah sangat baik untuk digunakan” terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan, sehingga layak untuk diujicobakan.

### 3. Validitas Praktisi



Validasi oleh praktisi dilakukan oleh wali kelas I. Validasi bersama wali kelas I dilakukan dengan 1 tahap. Pada proses pengisian angket yang dilakukan oleh wali kelas I SDN 166/I Olak Rambahan, tidak terdapat saran dan komentar dari validator sehingga produk layak diujicoba tanpa revisi dengan perolehan nilai skor total 54 dengan skor rata-rata 4,9 dengan persentase 98% yang termasuk kedalam kategori “sangat praktis”.

Validasi dilakukan dengan 2 tahapan. Tahapan pertama, peneliti mendapatkan saran serta masukan dari ahli materi dan media. Kemudian peneliti memperbaiki produk sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Perbaikan dilakukan oleh peneliti agar produk yang dikembangkan. Kevalidan terhadap produk dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Validasi yang dilakukan terhadap produk dalam penelitian dan pengembangan ini sangatlah penting. Karena pada dasarnya, sebuah produk yang dikembangkan harus dilihat dari segala sisinya sebelum produk tersebut diujicobakan. Validasi akan lebih baik jika dilakukan lebih dari satu kali, agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dari sebelumnya, dan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dapat menyampaikan informasi ataupun pembawa pesan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Asyhar (2012), media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyampaikan informasi dari suatu sumber pesan secara terencana, sehingga membentuk lingkungan belajar yang bermanfaat, sehingga penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien.

### **Tingkat Kepraktisan Produk**

Tingkat kepraktisan produk dapat diukur dengan melakukan ujicoba. Peneliti melakukan ujicoba pada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan. Uji coba peserta didik dilakukan pada tanggal 30 Mei 2022 terhadap seluruh peserta didik yang berjumlah 14 peserta didik di kelas I SDN 166/I Olak Rambahan. Selanjutnya ujicoba dilakukan dengan aplikasi pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya, lalu peserta didik diminta untuk memahami materi yang disampaikan didalam video pembelajaran pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita.

Pada saat proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif berupa aplikasi pembelajaran pada subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita, peserta didik terlihat sangat antusias dalam belajar materi benda hidup dan tak hidup di sekitar kita dengan menggunakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Untuk melihat respon peserta didik, peneliti memberikan beberapa pertanyaan wawancara peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif berupa aplikasi pembelajaran pada subtema benda hidup dan tak hidup di sekitar kita sekolah dasar yang telah mereka lihat.



Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik pada ujicoba dilakukan pada peserta didik diperoleh dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang digunakan mudah digunakan dan terdapat video pembelajaran, terdapat gambar, yang tidak tidak membuat bosan, dan peserta didik tertarik belajar menggunakan aplikasi pembelajaran dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi “sangat praktis” yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan praktis untuk digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada Tema 1 Benda, hewan dan tumbuhan hidup di sekitarku, subtema 1 benda hidup dan tak hidup di sekitar kita, pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6. Diharapkan dengan dikembangkannya produk ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Kepraktisan diperoleh karena peneliti membuat produk dengan menggabungkan media gambar, audio, animasi, dan teks menjadi satu dalam bentuk aplikasi pembelajaran. Peneliti juga membuat produk dengan berisikan materi yang sesuai dengan RPP yang dibuat dan buku peserta didik. Sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan dalam media aplikasi dengan materi berupa video pembelajaran yang dibuat. Hal ini sejalan dengan teori (Reddi & Mishra, 2003), Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu penggabungan elemen dari beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu.

Implikasi dari penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ialah berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan berupa produk aplikasi pembelajaran benda hidup dan tak hidup di sekitar kita pada kelas I sekolah dasar dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep benda hidup dan tak hidup di sekitar kita dan membantu peserta didik dalam memahami konsep benda hidup dan tak hidup di sekitar kita secara utuh.

## **KESIMPULAN**

Hasil pengembangan produk multimedia interaktif pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku sub tema 1 benda hidup dan tak hidup disekitar kita pada kelas I sekolah dasar yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan menghasilkan produk multimedia interaktif pada tema 7 benda, hewan, dan tanaman di sekitarku subtema 1 benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita yang dilakukan dengan prosedur model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan alat peraga (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi. Hasil uji kevalidan yang dilakukan melalui validasi ahli media dengan persentase 100% sangat valid. Validasi oleh ahli materi dengan persentase 100% sangat valid. Tingkat kepraktisan dilihat dari respon guru dengan persentase 98% sangat praktis dan respon peserta didik berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa aplikasi yang digunakan mudah digunakan dan





terdapat video pembelajaran yang tidak tidak membuat bosan, dan peserta didik tertarik belajar menggunakan aplikasi pembelajaran dan dapat disimpulkan bahwa aplikasi dikategorikan Sangat praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- A.M, Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Abadi, Darsana, & Ningsih. (2018). *Korelasi Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS*. Mimbar PGSD Undiksha. Vol: 6 No: 3 hal 202-209
- Abd. kadir dkk, (2014), *Pembelajaran Tematik* . Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Susanto, (2014) *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., & Zulkhi, M. D. (2021). Traditional Games on Character Building: Integrating Hide and Seek on Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2651-2666.
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., Alirmansyah, A., Sholeh, M., & Zulkhi, M. D. (2022). The Influence of Application of Local-wisdom-based Modules toward Peace-loving Characters of Elementary School Students. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(2), 157-170
- Awan, Ali (2015). *Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Menggunakan Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia Di Kelas XI IPA Sma Negeri 9 Kota Ambon*. Vol : 1 no: 2 hal : 166-169
- B. Uno, Hamzah. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto, (2013) *Pendekatan Pembelajaran saintifik kurikulum*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Daryanto, (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, T. R., Tegeh, I. M., & Suarjana, I. M. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V Gusus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017*. Mimbar PGSD Undiksha, 5(2), 1– 10.
- Dewi. Tiara Anggia. 2017 *Efektivitas model Role Playing Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahapeserta didik pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan*. Jurnal Penelitian e-ISSN 2442-9449 Vol 5 No.1 95-104 p-ISSN 2337-4721
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- ELIKA, S. Sofwan, M., Alirmansyah, (2021) *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19*. S1 thesis, UNIVERSITAS JAMBI.





- Evi Susanti, (2010). *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Aritmatika Sosial melalui Model Role Playing di Kelas VII B SMP Negeri 2 Sungai Raya*. Pontianak: FKIP UNTAN
- Flaviana Retno Wardani. (2018). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role playing) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri Pada Materi Indra Pengelihatan Dan Alat Optik*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah B Uno (2014), *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara
- Hanafiah, dan Cucu Suhana. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika aditama
- Hikmah Yuni Astuti,(2018). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Tempuran lampung tengah tahun pelajaran 2016/2017*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Ibadullah Malawi & Ani Kadarwati (2017), *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. Magetan: CV. AE Grafika
- Khoirun Ni'mah. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Role playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Komalasari. (2014). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013*
- Republik Indonesia. (2021), *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021, Tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta : Presiden Republik Indonesia
- Rusman.(2014). *Model-model Pembelajaran*.Bandung: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman.(2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori, praktik, dan penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Sugihartono, dkk, (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryono dan Hariyanto, (2014). *Belajar dan Pengajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2009). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

## **Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar:**

Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar

Volume 1 Nomor 1 2022 Hal. 37-58

<https://online-journal.unja.ac.id/jtpd/about>

**E-ISSN : 2962-8075**

---



Wina, Sanjaya. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Zulkhi, M. D., Wardani, R., Oktafia, S. R., Anggraini, W., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2018). Pemerolehan Bahasa Anak Di Sekolah Dasar. *Repository Unja*.