

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA TOPIK PERUBAHAN WUJUD BENDA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP



Oleh :

ILFA MARDIANTI
NIM. 19004055

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

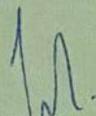
PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA TOPIK PERUBAHAN WUJUD BENDA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Nama : Ilfa Mardianti
NIM/BP : 19004055/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

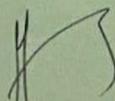
Padang, 23 Agustus 2024

Disetujui Oleh
Pembimbing



Dr. Ulfa Rahmi, M.Pd
NIP. 198705242014042003

Ketua Departemen



Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 198301262008122002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

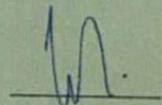
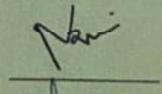
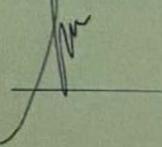
Dinyatakan lulus setelah mempertahankan didepan tim penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang.

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada
Topik Perubahan Wujud Benda Mata
Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah

Nama : Ilfa Mardianti
NIM/BP : 190040/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 Agustus 2024

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd NIP. 198705242014042003	
Anggota	: Nofri Hendri, M.Pd NIP. 197811292003121001	
Anggota	: Novrianti, M.Pd NIP. 198011012008012014	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilfa Mardianti
NIM/BP : 19004055/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Topik
Perubahan Wujud Benda Mata Pelajaran IPAS Kelas IV
Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 23 Agustus 2024

Yang menyatakan



Ilfa Mardianti

NIM. 19004055

ABSTRAK

Ilfa Mardianti. 2024. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Topik Perubahan Wujud Benda Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan minimnya media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif yang mengakibatkan kurangnya daya tarik dan minat belajar peserta didik yang berujung kepada rendahnya hasil belajar. Hal ini disebabkan, karena siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPAS topik perubahan wujud benda dan salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif pada topik perubahan wujud benda mata pelajaran IPAS kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap dalam pengembangan, yaitu analisis (*analysis*), Perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi, angket respon peserta didik, dan soal *pre-test post-test*. Uji validasi produk dilakukan oleh dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas ditujukan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 18 Pulau Punjung. Nilai *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menilai efektivitas penggunaan multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil dari validator materi diperoleh skor rata-rata 4,96 dengan kategori “**Sangat Valid**”. Hasil validasi media I diperoleh skor rata-rata 4,97 dengan kategori “**Sangat Valid**” dan validasi media II diperoleh skor rata-rata 4,92 dengan kategori “**Sangat Valid**”. Media yang sudah dinyatakan valid akan diujicobakan kepada 14 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 18 Pulau Punjung. Hasil dari praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4,60 dengan kategori “**Sangat Praktis**”. Kemudian dilakukan uji efektivitas menggunakan rumus N-gain, diperoleh nilai yaitu 0,62 termasuk kedalam kriteria “**sedang**” dan dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan **efektif** digunakan pada topik perubahan wujud benda mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Dari hasil uji validitas, praktikalitas dan efektivitas pada multimedia interaktif, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran, multimedia interaktif, IPAS

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alam, Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, dengan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Topik Perubahan Wujud Benda Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar". Sholawat dan salam disampaikan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk kepada umat manusia menuju zaman yang berilmu pengetahuan. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing dan selalu mengarahkan, membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Abna Hidayati S.Pd, M.Pd. selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Nofri Hendri, M.Pd. selaku penguji I dan Bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A., Ibu Novrianti, M.Pd. selaku penguji II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd. dan Ibu Novrianti, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen dan karyawan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat selama perkuliahan.
6. Bapak Marsusyanto, S.Ag., M.Pd.I. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 18 Pulau Punjung yang telah berkenan memberikan izin penelitian.
7. Ibu Melda Widiastuti, S.Pd. selaku Wali Kelas IV SD Negeri 18 Pulau Punjung sekaligus validator materi dalam penyelesaian skripsi ini, penulis berterima kasih atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu guru serta siswa/I SD Negeri 18 Pulau Punjung yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Teristimewa teruntuk Ayah kandung yang sudah berada di sisi Allah Swt., (Alm) Gusmardi yang menjadi semangat dan motivasi

penulis dalam menyelesaikan skripsi ini hingga memperoleh gelar sarjana.

10. Kepada yang terhebat Ibu Daryati orang yang paling berjasa dalam hidup penulis, yang hingga detik ini terus berjuang memberikan yang terbaik dan yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat kerasnya dunia. Terimakasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan Ibu penulis bisa berada di titik ini, sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi Ibu harus selalu ada di setiap perjalanan & pencapaian hidup penulis. I love you more.
11. Kepada Ayah Tetek Suhana selaku ayah sambung penulis yang telah memberikan dukungan moral, materi, perhatian, semangat serta mengiringi penulis dengan do'a yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada kakak Febby Gusti serta adik Ahmad Ardi, Fitri Kalista dan Febrian Aliando Putra yang selalu menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih selalu ada untuk kehidupan penulis.
13. Terimakasih kepada kindaa yang sudah mensponsori laptopnya demi kelancaran skripsi.
14. Kepada The Bnd 2 dan prent group terimakasih sudah menjadi best home di kerasnya kehidupan perkuliahan diperantauan.
15. Kepada sahabat seperjuangan di kerasnya kehidupan perskripsian Salma Arisa Helmi dan Murni Aprila yang sangat luar biasa, memberikan support selama proses pembuatan skripsi ini.
16. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini. Dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Kepada semua pihak di atas, peneliti do'akan kepada Allah SWT semoga mendapat balasan di sisi-Nya. Aamiin ya Rabbal'alamin. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi peneliti sendiri.

Padang, Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Pengembangan.....	9
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	10
E. Manfaat Pengembangan.....	12
F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori	15
B. Penelitian Relevan	33
C. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE PENGEMBANGAN	39
A. Model Pengembangan.....	39
B. Prosedur Pengembangan.....	40
C. Uji Coba Produk	45
D. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Pengembangan.....	56
B. Pembahasan.....	83
BAB V PENUTUP	88

A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR RUJUKAN.....	91
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Skor Pernyataan Skala Likert.....	46
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi	48
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media.....	49
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas untuk Siswa.....	51
Tabel 5. Kriteria interpretasi skor	53
Tabel 6. Klasifikasi nilai normalitas gain	54
Tabel 7. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru.....	57
Tabel 8. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Peserta didik	58
Tabel 9. Penilaian Produk oleh Guru Ahli Materi	61
Tabel 10. Penilaian Produk oleh Dosen Ahli Media.....	62
Tabel 11. Penilaian Praktikalitas Produk oleh Peserta Didik.....	62
Tabel 12. Hasil Validasi Media Tahap I	71
Tabel 13. Hasil Validasi Media Tahap II	74
Tabel 14. Hasil Validasi Materi	75
Tabel 15. Hasil Revisi Produk	77
Tabel 16. Hasil Penilaian Praktikalitas	79
Tabel 17. Hasil Pengolahan Data Uji Efektifitas.....	81

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 . Kerangka Konseptual	38
Gambar 2. Model ADDIE	41
Gambar 3. Tampilan Awal Microsoft Power Point	64
Gambar 4. Desain Awal Multimedia Interaktif.....	64
Gambar 5.Desain Halaman Menu	65
Gambar 6. Desain Awal Halaman Materi	66
Gambar 7. Halaman MateriMultimedia Interaktif	66
Gambar 8. Cara memasukkan video	67
Gambar 9. Aplikasi Ispring Suite.....	68
Gambar 10. Membuat Quiz dengan Aplikasi Ispring Suite	68
Gambar 11. Desain Tampilan Quiz.....	69
Gambar 12. Tampilan Game	70
Gambar 13. Menyimpan file multimedia interaktif	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Alur Tujuan Pembelajaran.....	96
Lampiran 2. Flowchart.....	
100	
Lampiran 3. Storyboard	
101	
Lampiran 4. Validasi Media Oleh Validator 1	105
Lampiran 5. Validasi Media Oleh Validator 2.....	107
Lampiran 6. Angket Validasi Materi	109
Lampiran 7. Angket Hasil Praktikalitas	110
Lampiran 8. Soal Pre-test dan Post-test	111
Lampiran 9. Hasil Pre-test.....	112
Lampiran 10. Hasil Post-test.....	113
Lampiran 11. Hasil Olah Data Uji Praktikalitas	114
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....	115
Lampiran 13. Surat Balasan Selesai Penelitian.....	116
Lampiran 14. Dokumentasi Validasi Media	117
Lampiran 15. Dokumentasi Validasi Materi.....	118
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	119

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk selalu dan terus menerus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan menentukan kemajuan bangsa. Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1, tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan :

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran memiliki peran dalam menghasilkan lulusan yang berkompeten. Menurut Rahmi dan Azrul (2022) pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis. Proses interaksi antara guru dan siswa dalam peristiwa tersebut melibatkan perubahan sikap dan pola pikir, yang akan menjadi kebiasaan bagi siswa dalam melakukan interaksi tersebut. Pembelajaran yang merupakan kegiatan yang dirancang

oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Sugiyadna, dkk. 2019). Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, sehingga materi pembelajaran dapat dimengerti oleh semua peserta didik (Dosi & Budiningsih, 2019).

Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, peserta didik, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi. Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan dasar dan menengah. Guru memiliki peranan yang penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu tercapainya tujuan pembelajaran adalah siswa dapat memahami dan mengerti mengenai materi yang disampaikan oleh guru (Fauzi & Mustika, 2022). Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi juga menjadi pendukung, dalam menciptakan kenyamanan dalam belajar bagi semua siswa, sehingga dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru selalu berusaha mencari cara terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti menggunakan berbagai media pembelajaran,

mulai dari manusia, media cetak, media audio visual, hingga komputer, untuk membantu siswa menyerap pelajaran lebih cepat dan lebih efisien.

Menurut Nurfadhillah (2021) media pembelajaran merupakan alat-alat dan benda yang digunakan untuk memproses dan menyalurkan informasi kepada penerima dalam proses pendidikan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dibelajarkan dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Salah satu contoh media yang dapat digunakan guru untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik yaitu dengan penggunaan multimedia interaktif. Menurut Hendri, dkk (2018) multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi dan video. Multimedia interaktif merupakan program belajar yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dioperasikan penggunanya untuk memilih option yang disediakan berisi kombinasi teks gambar, grafik, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Fazain, & Anistyasari, 2017). Pembelajaran yang dilaksanakan melalui multimedia menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna, dimana dengan menggunakan multimedia memungkinkan mengajak siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Zainyati, H. S. (2017 : 175

). Salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS merupakan mata pelajaran yang memadukan ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial, dimana perpaduan kedua mata pelajaran tersebut terjadi karena adanya perubahan kurikulum. Tujuan mata pelajaran IPAS ini yaitu untuk untuk membangun literasi sains dan untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di sekolah menengah (Wijayanti, 2023). Pendidikan IPAS berperan mewujudkan profil pelajar Pancasila menjadi gambaran ideal profil pelajar Indonesia. IPAS membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap fenomena di sekitarnya. Rasa ingin tahu ini dapat membantu siswa memahami bagaimana alam semesta beroperasi dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman tersebut dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan dan mencari solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Pembelajaran IPAS harus menawarkan konteks yang disesuaikan dengan kondisi alam dan lingkungan tempat siswa beroperasi. Pembelajaran IPAS harus berlangsung dalam suasana yang kondusif dalam artian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan harus aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi pada hari senin 29 Mei 2023 di SD Negeri 18 Pulau Punjung diketahui bahwa dalam prose pembelajaran yang berlangsung guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyebabkan kurangnya minat dan daya tarik belajar siswa.

hal ini terlihat pada saat pembelajaran IPAS berlangsung ada beberapa siswa yang bermain-main bahkan keluar kelas dan ada siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya yang dapat menyebabkan proses pembelajaran yang berlangsung tidak kondusif.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari senin, 29 Mei 2023 dengan guru mata pelajaran IPAS kelas IV yaitu ibu Melda Widiastuti S.Pd, di SD Negeri 18 Pulau Punjung, diperoleh informasi bahwa permasalahan yang sering terjadi dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPAS pada topik C “bagaimana wujud benda berubah” yaitu siswa kesulitan pemahaman konsep abstrak. Siswa sulit memahami dan memvisualisasikan bagaimana proses perubahan wujud benda terjadi hanya dengan penjelasan lisan atau tulisan saja. Pada saat proses pembelajaran pada topik perubahan wujud benda tidak semua eksperimen perubahan wujud benda dapat dilaksanakan di kelas karena keterbatasan ruang dan waktu. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 18 Pulau Punjung kurang bervariasi, karena selama proses pembelajaran hanya menggunakan media konvensional berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) dan belum memanfaatkan media berbasis teknologi. Penggunaan media konvensional tersebut didominasi teks yang membuat siswa bosan dan kurang berminat melakukan pembelajaran serta penyampaian informasi sulit dipahami siswa dan materi pada pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil penilaian sumatif harian mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 18 Pulau Punjung yang berjumlah

14 orang, bahwa tingkat ketuntasan siswa masih di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 75. Siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP hanya berjumlah 5 orang dan 9 orang lainnya memperoleh nilai dibawah KKTP dengan rata rata nilai 56.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan 4 orang peserta didik yaitu PD 2, PD 3, PD 4 dan PD 7 . Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwa kurangnya ketertarikan siswa pada pembelajaran IPAS karena sulit dipahami dan materi yang terlalu padat sehingga siswa harus menghafal materi dan keterbatasannya media pembelajaran yang digunakan membuat siswa kurang tertarik untuk menyimak materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan mata pelajaran IPAS topik Perubahan Wujud Benda yaitu dengan pengembangan multimedia interaktif yang mengkombinasikan teks, gambar, audio, video, animasi yang dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa untuk belajar dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sejalan dengan peran yang dilakukan oleh Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai fasilitator dalam membuat media pembelajaran, pembelajaran dengan menggunakan media dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Syafril, dkk (2018) menjelaskan bahwa pada kawasan Teknologi Pendidikan terdapat 5

kawasan salah satunya yaitu kawasan pengembangan, yang mana kawasan pengembangan pada dasarnya kegiatan yang berkaitan dengan upaya yang dilakukan untuk memproduksi bahan belajar, baik buku, media, seperti rekaman audio, televisi, film, video, program pembelajaran berbasis komputer dan sebagainya.

Penggunaan multimedia dapat merangsang dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Masuknya multimedia dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar karena multimedia menggabungkan beberapa unsur media sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia lebih menarik (Kuswanto & Walusfa, 2017). Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan siswa dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran (Fanny & Suardiman, 2013)

Jannah, dkk (2020) menyatakan bahwa penggunaan multimedia sangat efektif karena pengaruh multimedia dalam pembelajaran memudahkan siswa memahami materi yang diberikan. Siswa bisa melihat tiruan dari sebuah peristiwa dan benda yang tidak bisa mereka lihat atau alami langsung. Siswa juga dapat mendengar efek suara yang ditimbulkan yang membuat siswa lebih paham akan materi yang sedang diberikan. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih tertarik dan akan menimbulkan rasa ingin tahu yang besar, sehingga dapat

menghilangkan rasa jenuh siswa dalam belajar dan siswa akan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Adanya multimedia akan membuat suasana kelas lebih hidup serta menarik. Sejalan dengan hal itu (Lestari, 2016) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SD Negeri Jatirangga II Bekasi pada materi bangun ruang. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan pengujian hipotesis menggunakan uji pada taraf signifikansi diperoleh hitung $t > t_{tabel} = 8.69 > 1.711$ dengan demikian hipotesis ditolak dan diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik pada pokok bahasan bangun datar dan bangun ruang yang menggunakan multimedia (kelas eksperimen) lebih tinggi dari pada kelompok peserta didik yang diajar dengan tanpa menggunakan multimedia (kelas kontrol), sehingga dalam penelitian ini diperoleh pembelajaran yang menggunakan multimedia lebih baik dari pembelajaran tanpa menggunakan multimedia. Hal ini karena penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran akan lebih menarik, siswa lebih memahami apa yang disampaikan dan berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu menurut (Mahmudah & Mintohari, 2013) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat ketika menggunakan multimedia, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul

“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Topik Perubahan Wujud Benda Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar ?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar ?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui prosedur pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.
2. Menghasilkan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar yang valid dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik
3. Menghasilkan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar yang praktis bagi peserta didik.
4. Menghasilkan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar yang efektif bagi peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya produk berupa multimedia interaktif menggunakan *Software* utama yaitu *Microsoft Power Point* dan software pendukung yaitu *Ispring Suite*, youtube, canva, google pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV Sekolah Dasar pada topik Perubahan Wujud Benda yang berkualitas serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan dari pengembangan multimedia ini diharapkan memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa multimedia interaktif pada mata pelajaran IPAS topik Perubahan Wujud Benda yang dapat digunakan siswa kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Isi materi pembelajaran disusun berdasarkan sumber buku paket, modul dan lembar kerja siswa.
3. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan teks, gambar, audio, video yang disajikan untuk beberapa materi pembelajaran. Selain itu multimedia ini akan dilengkapi dengan soal tes/evaluasi dan game yang dapat menarik perhatian siswa.
4. Dari aspek media, multimedia interaktif ini memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) Multimedia interaktif ini dihasilkan dengan menggunakan aplikasi *microsoft power point* dan aplikasi pendukung yaitu *Ispring Suite*, youtube, canva dan google.
- 2) Tampilan awal multimedia interaktif ini terdapat judul program yang dilengkapi dengan tombol start untuk menuju ke menu utama. Pada menu utama memuat beberapa menu sebagai berikut :
 - a) Menu petunjuk
 - b) Menu profil, terdiri dari profil pengembang media
 - c) Menu kompetensi yang didalamnya menerangkan tentang capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari materi perubahan wujud benda.
 - d) Menu materi yang didalamnya terdapat materi mengenai pembelajaran yang akan dipelajari yaitu materi perubahan wujud benda.
 - e) Menu video berisi video pembelajaran mengenai materi pelajaran perubahan wujud benda
 - f) Menu kuis evaluasi berisi kuis-kuis yang dapat memunculkan semangat belajar siswa. Tampilan kuis berupa pilihan ganda yang disertai gambar, hasil perolehan skor dan *review* jawaban benar atau salah dan *feedback* atau umpan balik dari jawaban benar salah tersebut.
 - g) Menu game yang berisi sebuah game edukasi.
 - h) Menu keluar yang merupakan tampilan untuk menutup program.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan multimedia interaktif ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi guru

Sebagai alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran agar lebih menarik dan sebagai rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Bagi Siswa

Sebagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan mengembangkan kemampuan berfikir dan kualitas diri siswa.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini dihadapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam menegmbangkan ide ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian ini yaitu dimana pada saat ini peran teknologi dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran, dengan dilakukannya pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Multimedia interaktif pada pembelajaran IPAS ini dapat membantu dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih

termotivasi untuk belajar dan lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses pembelajaran akan menjadi menyenangkan.

Keterbatasan pada penelitian yaitu keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan peneliti sehingga peneliti membatasi materi pelajaran yang akan disajikan yaitu pada pelajaran IPAS topik Perubahan Wujud Benda kelas IV sekolah dasar.

G. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang dijadikan pedoman sebagai dasar pemahaman terhadap penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan suatu proses yang menghasilkan produk sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai suatu penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2017).
2. Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar, dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3. Validitas yaitu kelayakan produk. Pengembangan suatu produk multimedia yang valid diperlukan bantuan validator untuk menguji

kelayakan dari produk yang dikembangkan berdasarkan angket validitas.

4. Praktikalitas adalah kepraktisan yang menjadi acuan dasar kondisi multimedia pada saat diuji coba agar guru dan siswa mudah menggunakannya.
5. Efektifitas disebut juga sebagai ketetapan dalam mengelola suatu situasi. Keefektifan dapat diamati ketika produk yang dihasilkan dapat memberikan hasil yang memenuhi harapan. Uji efektifitas dapat dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *pos-test* siswa.