

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SDN
KRATON**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

AULIVIA DEVI ANDINI

NPM: 19.1.01.10.0141

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi Oleh :

AULIVIA DEVI ANDINI

NPM 19.1.01.10.0141

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SDN
KRATON**

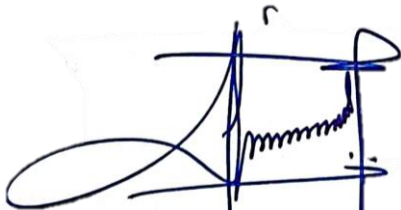
Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 05 Juli 2023

Pembimbing 1



Muhamad Basori, S.Pd I., M.Pd

NIDN . 0721048003

Pembimbing 2



Wahyudi, M.Sn.

NIDN . 0705069001

Skripsi Oleh :

AULIVIA DEVI ANDINI

NPM 19.1.01.10.0141

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA SISWA KELAS V SDN
KRATON**

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: _____

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd _____
2. Penguji I : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd _____
3. Penguji II : Wahyudi, M.Sn _____

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd

NIDN . 006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Aulivia Devi Andini

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tanggal Lahir : Kediri 15 Desember 2000

NPM : 19.1.01.10.0141

Fakultas/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 05 Juli 2023

Yang Menyatakan

AULIVIA DEVI ANDINI

NPM. 19.1.01.10.0141

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(QS Al Insyirah : 6-8)

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi. Tak ada mimpi yang patut untuk diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan.”

(Maudy Ayunda)

“Semua proses yang terlewati untuk menjadikan dirimu serupa dengan yang kau impikan, mungkin tidak selalu berjalan lancar. Tapi, kisah-kisah itu yang nanti bisa kau ceritakan pada mereka.”

(Aulivia)

Kupersembahkan Untuk:

1. Allah SWT
2. Nabi Muhammad SAW
3. Ayah Panut dan Bunda Supatmi
4. Kakak Fathoni
5. Keluarga tercinta
6. Sahabatku tersayang Atik Nur Rohmah
7. Teman seperjuanganku Lillah, Vindi, Nadhifah, Vrenti, Olivia, dan Alsa

Abstrak

Aulivia Devi Andini, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SDN Kraton, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, Powerpoint Interaktif, Perubahan Wujud Benda*

Penelitian yang dilatarbelakangi berdasarkan hasil observasi pada kelas V SD Negeri Kraton materi perubahan wujud benda, peneliti menemukan kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran, kurangnya media yang tersedia dan penggunaan media belum optimal serta kurang menarik untuk siswa. Akibatnya suasana kelas pasif siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga terkesan membosankan. Hal tersebut berdampak pada siswa yang kesulitan dalam memahami materi serta menurunnya motivasi belajar siswa.

Rumusan masalah meliputi (1) Bagaimanakah kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada perubahan wujud benda siswa kelas V SDN Kraton? (2) Bagaimanakah kepraktisan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SDN Kraton? (3) Bagaimanakah efektivitas multimedia pembelajaran interaktif pada materi perubahan wujud benda kelas V SDN Kraton?

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Kraton. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, soal evaluasi dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut: (1) kevalidan multimedia pembelajaran interaktif di lihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media memperoleh persentase sebesar 85%, sehingga media ini dapat dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan, (2) kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif didasarkan pada hasil angket respon guru kelas V SDN Kraton diperoleh persentase 90%. Sedangkan hasil respon siswa kelas V SDN Kraton memperoleh skor 174 dengan persentase sebesar 96%. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini dikategorikan sangat praktis dan mudah untuk digunakan, (3) keefektifan multimedia pembelajaran interaktif sangat efektif digunakan untuk proses pembelajaran karena hasil post-test siswa kelas V memperoleh persentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) sebesar 85 %.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SDN Kraton” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Dalam penyusunan ini tidak sedikit kesulitan serta hambatan yang peneliti alami. Namun berkat dukungan, motivasi, dan dorongan semangat dari berbagai pihak, sehingga penulis mampu menyelesaikannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Dr.Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Muhamad Basori, S.Pd.I, M. Pd selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi.
5. Wahyudi, M.Sn selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi.
6. Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd selaku validator kelayakan produk penelitian dengan memberikan penilaian, saran dan masukan guna untuk memperbaiki produk supaya menjadi lebih baik.

7. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku validator kelayakan produk penelitian dengan memberikan penilaian, saran dan masukan guna untuk memperbaiki produk supaya menjadi lebih baik.
8. Towiyah, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Kraton Kabupaten Kediri.
9. Moh Andi Widodo, S.Pd selaku wali kelas 5 di SDN Kraton Kabupaten Kediri.
10. Bapak/ Ibu guru SDN Kraton Kabupaten Kediri,
11. Siswa-siswi kelas 5 SDN Kraton yang telah bersedia menjadi responden dan memberikan tanggapan serta penilaian terhadap produk penelitian
12. Kedua orang tua tercinta, yaitu Ayah Panut dan Bunda Supatmi yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, nasehat, motivasi serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah dan keputusan yang penulis ambil. Kasih sayangnya menjadi salah satu anugrah terbesar dalam hidup, penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.
13. Kakak penulis, Mohammad Fathoni atas segala doa dan dukungan penuh untuk penulis.
14. Sahabatku tersayang Atik Nur Rohmah, yang selalu kebersamai, menguatkan dan berjuang bersama hingga sekarang, serta tidak pernah bosan untuk memberikan dukungan, doa dan perhatian untuk penulis.
15. Teman-teman angkatan 2019, Nur Lillah Hidayati, Vindi Avianti Wahyuning Setyowati dan Siti Khoirun Nadhifah yang sudah memberi support dan kebersamaan untuk menyelesaikan tugas akhir ini
16. Untuk yang terakhir saya ingin berterimakasih pada diri sendiri karena telah melakukan semua kerja keras ini dan tidak pernah berhenti. Saya ingin

berterimakasih kepada saya karena selalu menjadi berani dan mencoba memberi lebih dari yang terbaik

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Di akhir kata, penulis berharap semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Kediri, 05 Juli 2023

Penulis,

Aulivia Devi Andini

NPM. 19.1.01.10.0141

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Pengembangan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Multimedia Pembelajaran Interaktif	7
1. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif	7
2. Tujuan Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif	7
B. Media Pembelajaran	8
1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	10
C. Powerpoint Interaktif	12
1. Pengertian Powerpoint Interaktif	12
2. Kelebihan Powerpoint	15
3. Kekurangan Powerpoint	16
D. Penelitian Relevan	17
E. Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENGEMBANGAN	20
A. Model Pengembangan	20
B. Prosedur Pengembangan	21

1. Tahap Analysis.....	21
2. Tahap Design	23
3. Tahap Development	24
4. Tahap Implementation	25
5. Tahap Evaluation	25
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	26
D. Uji Coba Produk.....	27
1. Desain Uji Coba.....	27
2. Subjek Uji Coba.....	27
E. Validasi Produk	28
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	29
1. Pengembangan Instrumen.....	29
2. Validasi Instrumen	36
G. Teknik Analisis Data.....	36
1. Tahapan-tahapan Analisis Data	36
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	43
B. Pengujian Model Terbatas	57
1. Desain Uji Coba Terbatas.....	57
2. Deskripsi Hasil Uji coba Terbatas.....	61
C. Pengujian Model Perluasan.....	62
1. Desain Uji Coba Luas	62
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas	63
D. Validasi Model	69
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	69
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	74
3. Desain Akhir Media	75
E. Pembahasan Hasil Penelitian	78
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	82
A. Simpulan	82
B. Implikasi	83
C. Saran-Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Lembar Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	30
Tabel 3.2	Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	31
Tabel 3.3	Lembar Angket Respons Guru	32
Tabel 3.4	Lembar Angket Respon Siswa.....	34
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Soal <i>Post-Test</i>	35
Tabel 3.6	Kriteria Validitas.....	37
Tabel 3.7	Kriteria Validitas.....	38
Tabel 3.8	Kriteria Kepraktisan.....	40
Tabel 3.9	Kriteria Keefektifan	41
Tabel 3.10	Kriteria Ketuntasan Hasil Tes Lembar Evaluasi (<i>Post-Test</i>).....	42
Tabel 4.1	Hasil Uji Coba Terbatas	61
Tabel 4.2	Hasil Uji Coba Luas	64
Tabel 4.3	Hasil Angket Respon Guru Kelas (Kepraktisan)	66
Tabel 4.4	Hasil Angket Respon Siswa.....	68
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4.7	Rekapitulasi Persentase Kevalidan	74
Tabel 4.8	Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif	76

DARTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Tahapan Model ADDIE	21
Gambar 4.1	Tampilan Awal	47
Gambar 4.2	Menu.....	48
Gambar 4.3	Petunjuk.....	48
Gambar 4.4	Kompetensi Dasar	49
Gambar 4.5	Indikator Pembelajaran	49
Gambar 4.6	Menu Pilihan Materi.....	50
Gambar 4.7	Pengertian Perubahan Wujud Benda.....	50
Gambar 4.8	Macam-macam Proses Perubahan Wujud Benda.....	50
Gambar 4.9	Perubahan Wujud Benda Membeku.....	51
Gambar 4.10	Contoh Perubahan Wujud Benda Membeku	51
Gambar 4.11	Contoh Perubahan Wujud Benda Membeku.....	51
Gambar 4.12	Contoh Perubahan Wujud Benda Membeku	52
Gambar 4.13	Perubahan Wujud Benda Mencair.....	52
Gambar 4.14	Contoh Perubahan Wujud Benda Mencair.....	52
Gambar 4.15	Contoh Perubahan Wujud Benda Mencair.....	53
Gambar 4.16	Perubahan Wujud Benda Menguap.....	53
Gambar 4.17	Contoh Perubahan Wujud Benda Menguap	53
Gambar 4.18	Contoh Perubahan Wujud Benda Menguap	54
Gambar 4.19	Perubahan Wujud Benda Mengkristal.....	54
Gambar 4.20	Contoh Perubahan Wujud Benda Mengkristal.....	54
Gambar 4.21	Contoh Perubahan Wujud Benda Mengkristal.....	55
Gambar 4.22	Perubahan Wujud Benda Menyublim	55

Gambar 4.23	Contoh Perubahan Wujud Benda Menyublim	55
Gambar 4.24	Contoh Perubahan Wujud Benda Menyublim	56
Gambar 4.25	Perubahan Wujud Benda Mengembun.....	56
Gambar 4.26	Contoh Perubahan Wujud Benda Mengembun.....	56
Gambar 4.27	Contoh Perubahan Wujud Benda Mengembun.....	57
Gambar 4.28	Soal Evaluasi Nomor 1.....	57
Gambar 4.29	Soal Evaluasi Nomor 2.....	57
Gambar 4.30	Soal Evaluasi Nomor 3.....	58
Gambar 4.31	Soal Evaluasi Nomor 4.....	58
Gambar 4.32	Soal Evaluasi Nomor 5.....	58
Gambar 4.33	Profil Pengembang	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Pengajuan Judul.....	90
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 3	Surat Keterangan Penelitian di SD	93
Lampiran 4	Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	94
Lampiran 5	Perangkat Pembelajaran.....	97
Lampiran 6	Hasil Validasi Ahli Media.....	117
Lampiran 7	Hasil Validasi Ahli Materi	121
Lampiran 8	Lembar Angket Respon Guru	125
Lampiran 9	Lembar Angket Respon Siswa.....	129
Lampiran 10	Lembar Hasil <i>Post-test</i> Siswa	131
Lampiran 11	Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	132
Lampiran 12	Surat Pemanfaatan Produk.....	135
Lampiran 13	Hasil Cek Plagiasi.....	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam rentang 5 tahun terakhir, teknologi mengalami perubahan yang sangat pesat. Peran teknologi membawa peradaban manusia memasuki era digital. Teknologi menjadi sarana untuk membantu memudahkan pekerjaan manusia salah satunya di bidang pendidikan. Internet sekarang mempunyai magnet yang begitu kuat, yang mengalahkan pengaruh kehadiran guru dalam kelas. Menjadi pendidik di masa digital membutuhkan usaha yang lebih ekstra jika dibandingkan dengan puluhan tahun lalu. Kemajuan teknologi pada pembelajaran idealnya bisa dimanfaatkan oleh pendidik dalam meningkatkan potensi peserta didik. Terdapat perubahan pada proses KBM, jika dahulu kebiasaan belajar mengajar dikarenakan adanya guru yang mengajar di kelas, masa ini harus bergeser bahwa kegiatan belajar mengajar adalah guna memfasilitasi tumbuh kembangnya potensi bagi peserta didik. Lena lee (2015) pada studinya memaparkan bahwa “untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran yang efektif untuk memiliki pengalaman dalam memanfaatkan teknologi sampai menciptakan pembelajaran yang efektif.”

Pendidikan adalah salah satu faktor terpenting yang bisa menentukan kemajuan bangsa Indonesia. Pendidikan tentunya penting untuk terus dikembangkan karena pendidikan mencetak generasi bangsa yang berkualitas dan mampu mengikuti serta menghadapi segala perubahan teknologi yang terjadi. “Pendidikan yang bermutu adalah dengan menerapkan pembelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan berfikir HOTS dan kreativitas siswa”

(Gurung, 2020), dan pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk bertindak aktif pada membangun pengetahuannya sendiri. “Dengan demikian siswa dapat mengembangkan kecerdasan emosi dalam hal mendapatkan pengalamannya yang membuat proses pembelajaran peserta didik lebih bermakna” (Kostiainen, dkk 2018). Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang dirancang oleh guru untuk kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk media dalam menyampaikan materi bagi siswa. Menurut Abdullah R (2020), “media pembelajaran bisa membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan efektif”. “Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga bisa meningkatkan minat siswa pada pembelajaran” (Subagyo C, dkk 2005).

Namun pada implementasinya kebanyakan guru sekolah dasar belum dapat memanfaatkan dengan baik penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, “guru masih cenderung memakai metode ceramah dalam menyampaikan materi atau metode konvensional” (Agustini, 2016). “Tidak semua guru mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi” (Abdullah A.A dkk, 2018). Dikarenakan hal tersebut, proses pembelajaran baik luring maupun daring guru belum dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Di saat pembelajaran tatap muka guru cenderung memakai media buku saja ketika proses belajar mengajar. Penggunaan media tersebut membuat guru terbatas pada penyampaian materi pelajaran terutama pada materi perubahan wujud benda dalam mata pelajaran IPA. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran tidak melibatkan siswa berpartisipasi secara aktif di waktu proses

pembelajaran. Salah satu solusi yang bisa dilakukan merupakan dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. “Multimedia pembelajaran interaktif berkontribusi positif pada peningkatan pemahaman siswa saat proses pembelajaran” (Saputro 2016). Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar baru sehingga dapat membentuk pengetahuannya sendiri. Menurut Kumalasari (2018) “bahwa salah satu alternatif media pembelajaran yang menjadikan proses belajar mengajar menjadi berkualitas serta efisien merupakan dengan menggunakan media atau multimedia pembelajaran interaktif”. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif di harapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi pokok perubahan wujud benda.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan 3 kali, dapat ditemukan permasalahan pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda, tidak adanya media menarik yang digunakan, siswa hanya mempelajari materi tersebut melalui buku paket dan tematik. Dalam pembelajaran IPA capaian tujuan pembelajarannya adalah siswa dituntut untuk mengetahui macam-macam perubahan wujud benda. Materi ini harus dikuasai oleh siswa hanya dalam waktu 1 semester saja, sehingga siswa merasa kewalahan dan merasa bosan jika hanya membaca atau memahami melalui buku penunjang. Serupa dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Altunnsay (2010) “bahwa suatu pelajaran IPA atau Sains, terdapat beberapa materi yang membutuhkan waktu sampai bertahun-tahun lamanya untuk dipelajari, hal itulah yang menjadi alasan agar peserta didik harus berusaha dengan giat untuk mempelajari materi IPA dengan baik dan benar”.

Menyikapi permasalahan yang ditemukan oleh peneliti tersebut, agar kegiatan belajar mengajar atau suatu pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) supaya menjadi lebih efektif serta berkualitas. Dengan melihat kebutuhan guru serta peserta didik, maka peneliti mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA dalam materi pokok yaitu perubahan wujud benda adalah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint Interaktif. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint ini bisa meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi sistem tata surya dan mampu menggantikan pengalaman belajar secara tatap muka peserta didik.

Multimedia pembelajaran berbasis Powerpoint Interaktif memiliki keunggulan adalah memiliki fitur penambahan *character*, berbagai macam kuis, link url, gambar, video, animasi bergerak dan tombol aktif. Selain itu juga memiliki format publish seperti pptx, dan CD. Sehingga produk yang dihasilkan terlihat lebih interaktif, efektif, berkualitas dan komprehensif. Produk ini mempunyai layar kerja berupa *scene* dan *slide* yang mempunyai fitur cukup lengkap, meliputi: audio, gambar, video, link url, character sehingga dapat menyajikan materi pelajaran IPA dengan menarik dan interaktif. Multimedia interaktif ini bisa digunakan pada PC laptop ataupun *Smartphone* sehingga bisa memudahkan siswa belajar kapan saja dan dimana saja dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan. Multimedia pembelajaran interaktif terdapat materi pelajaran mengenai perubahan wujud benda. Media ini cocok karena tersedia gambar benda-benda yang seakan nyata serta dapat bergerak,

tersedianya video penunjang yang mengajak siswa melihat contoh perubahan wujud benda, serta masih banyak fitur yang menarik yang dapat diakses atau digunakan dengan mudah oleh siswa. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan untuk siswa kelas 5 SDN Kraton materi Tema. Tujuh Peristiwa dalam Kehidupan, Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dalam materi pokok Perubahan Wujud Benda. Dengan adanya pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru ketika menyampaikan materi serta dapat memudahkan siswa menerima materi yang disampaikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka bisa di definisikan permasalahan - permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi pada pr oses pembelajaran.
2. Kurangnya media yang tersedia
3. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajarn
4. Guru masih menggunakan metode ceramah
5. Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar masih belum optimal

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian pengembangan ini, meliputi :

1. Bagaimanakah kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SDN Kraton?

2. Bagaimanakah kepraktisan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SDN Kraton?
3. Bagaimanakah efektivitas multimedia pembelajaran interaktif pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SDN Kraton ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini, meliputi :

1. Mengetahui kevalidan multimedia pembelajaran interaktif pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SDN Kraton
2. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SDN Kraton
3. Mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran interaktif pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SDN Kraton

DAFTAR PUSTAKA

- A Pribadi, Benny. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT Dian Rakyat
- A.M Sadirman (2016). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Abdullah A.A., Shanti, W., & Shalikhah, D (2018) Critical Thinking Ability Throught Experimental Learning in The Calculus Class. *Journal of Physics: Conference Series*, 1613 (1), 1-6
- Abdullah, R., & Silalahi, J (2020) The Independence Learning and Learning Outcomes ff Mathematical AnalYSIS of Studens at Civil Engineering Deparment, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Padang. *Journal of Physics: Convergence Series* 1456 (2020), 1-8
- Achmad Rifa'i, Nana Sudjana, (2012) Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Agustini A. (2016) Efektivitas Metode Pembelajaran Improve Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Kelas VII. Skripsi pada Sarjana FIP pada UPI Bandung.
- AH Sanaky H. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara
- Akbar Sa'dun (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Ali Mudlofitri, Evi Fatimatur Rusydiyah. (2015). Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik. Jakarta: Rajawali Pers
- Alquryah, Y., Suciati, Prayitno, B.A (2014). Pengembangan Modul Biologi Berbasis Reasoninh and Problem Solving disertai Concept Mapping Tipe Network Tree pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Memberdayakan Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Mengevakuasi. *Jurnal Bioredukasi*. 7 (2) 22.
- Alquryah, Y., Suciati., Prayitno B.A (2014). Pengembangan Modul Biologi Berbasis Reasoning and Problem Solving Disertai Concept Mapping Tipe NetworksTree Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Memberdayakan Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Mengevaluasi. *Jurnal Bioedukasi*. 7 (2): 27-31
- Altunsoy, S., Cimen, O., Ekici, G., Atik,A & Gokmen, A. (2010). An Assesment of the Factors that Influence Biology Teacher Candidates Levels of academic Self-efccacy . *Procedia Social an Behavioral Science*, 2(2), 2377-2382.
- Anggraini, M., Saryiono (2013) Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan. Yogyakarta: Nuha Medika
- Aqib, Z. (2010). Profesionalitas Guru Dalam Pembelajaran . Surabaya: Insan Cendekia

- Arsyad Azhar. (2013) Media Pengajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada 2013
- Arsyad, Azhar. (2012). *Media Pembelajaran* . Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Cetakan ke 18. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Springer). Doktor, N., Pendidikan, I., Negeri, U., Dosen, J., Biasa, L., Tarbiyah, J., & Purwokerto, S. (2013). PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI. In 24 | Jurnal Kependidikan (Vol. 1, Issue 1).
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* . Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Darojat Ahmad. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VIII SMP*. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume 1, Nomor 4 April 2016. Hlm 297-301
- Dick, Walter. Lou Carey dan James O Carry, (2015) *The Systematic Design of Instruction*. Cetakan kedelapan. Florida: Pearson
- Dwianto (2013) *Mahir Menggunakan Microsoft Powerpoint*. Bandung: Puri Delco
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Raja Grafindo Persada.
- Fibriani Lola dkk. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keseimbangan Kimia SMA*. Edu-Sains Volume 3 No 1, Januari 2014.
- Hermawan, Adang, dkk (2012). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hidayat, Jufriady (2008). *Penggunaan Microsoft Powerpoint atau CAMTASIA Sebagai Media Pembelajaran TIK*. Pemerintah Kabupaten Pamekasan Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan SMA Negeri 2 Pamekasan.
- Iwan, Falahuddin. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*, (online), Edisi 1 No.4 , http://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf (diakses 19 mei 2023)
- Kostiainen, E., Ukskoski, T., Ruohotie-Lyhty, M., Kauppinen, M., Kainulainen, J & Makinen, T. (2018). Meaningful Learning in Teacher Education. *Teaching and Teacher Education* , 71, 66-77. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.12.009>
- Kumalasari, D., Sudarti & Lesmono (2018) *Dampak Model Discovery Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar IPA Fisika* .4 (1).
- Kustandi, Cecep & Sutjipto (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Kustiawan. (2013). Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini (FIP UM).
- Lena Lee (2015). Digital Media and Young Children's Learning: A Case Study Of Using iPads in American Preschools. *International Journal of Information an Education Technology*, 5(12)
- Lestari Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten Jawa Tengah: Lakeisha (Anggota IKAPI No. 18/JTE/2019)
- Mawarni, Sella. Muhtadi, Ali. 2017. Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan: *Jurnal Inovasi Pendidikan*, (Online), Vol.4 No.1, <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>, (diakses 22 Mei 2023).
- Muhtadi Ali, Hotimah (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Mikroorganisme SMP*. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, Volume 4, No.2 Oktober 2017. Hlm 201-213.
- Munir , 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta
- Nurlatifah. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Microsoft office Powerpoint Interaktif pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrukeman kasihan Bantul*. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.
- Raharjo Hendri. (2017) *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok*. EDUMA: *Mathematis Education Learning and Teaching* 3 (1).
- Rifa'I, A dan Anni, C.T. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press
- Rusman, dkk (2013) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- S Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Saputro, H.D., & Andrizal A (2016) *Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK INVOTEK*: *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 18. 25-30.
- Sari Permanda, Alpusari, M., & Noviana, E. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint pada mata pelajaran IPA kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru*
- Sari Puspita S, dkk. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA dengan Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation untuk Meningkatkan Kreativitas pada Siswa Kelas 5 SDN Purworejo*. *Innovative Journal Of Curriculum and Educational Technology* 2 (2) (2013).
- Sarjono D.H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press Jl. Gajayan, Gg. Alamanda, Komplek Fakultas Teknik UNY Edisi Pertama, Oktober 2017

- Subagyo C, Tafakresnanto, & S. Marwanto. (2005). Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1 (2), 153.
- Suciandi, A. (2003). Menguasai Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash. MX. Jakarta: Elex Media Computer.
- Sudjana, Nana. 2012. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD. . ALFABETA cv.
- Sugiyono, (2014) Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Sukiman, (2012) Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta:PT. Pusaka Insan Madani, Anggota IKAPI
- Suri Fatimah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Pokok Struktur Dan Fungsi Organ Pada Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas XI/MA Tahun Ajaran 2018/2019.
- Wati R. E (2016) Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena
- Yaumi Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Yaumi, M & Hum, M (2018) Prinsip – Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.