

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PETA
KONSEP PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUMBUHAN UNTUK
SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH ASSALAM GURAH**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

FADILA PUTRI INDAH SARI

NPM: 2014060027

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh:

FADILA PUTRI INDAH SARI

NPM: 2014060027

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PETA
KONSEP PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUMBUHAN UNTUK
SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH ASSALAM GURAH**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal: 28 Juni 2024

Pembimbing 1



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

NIDN. 0701058701

Pembimbing 2



Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0719048206

Skripsi oleh:

FADILA PUTRI INDAH SARI

NPM: 2014060027

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PETA
KONSEP PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUMBUHAN UNTUK
SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH ASSALAM GURAH**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 18 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
2. Penguji I : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd.



Mengetahui,



Dr. Agus WIDODO, M.Pd.
NIDN 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya.

Nama : Fadila Putri Indah Sari

Jenis Kelamin : Perempuan

NPM : 2014060027

Fak/Jur/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, 28 Juni 2024

Yang Menyatakan



FADILA PUTRI INDAH SARI

NPM:2014060027

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S.Al-Baqarah, 2: 286)

Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya
Bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah, 94: 5-6)

“Orang lain ga akan paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success storiesnya. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak ada ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”

PERSEMBAHAN

“Dengan mengucap rasa syukur atas Rahmat Allah Swt, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua tercinta, kakak dan adikku tersayang, sahabat dan teman-teman yang selalu memberi dukungan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini”

Abstrak

Fadila Putri Indah Sari Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Peta Konsep Pada Materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Assalam Gurah, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2024,

Kata kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Bentuk dan Fungsi Tumbuhan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi, wawancara, dan analisis data yang telah dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah Assalam Gurah materi bentuk dan fungsi tumbuhan. Diketahui bahwa guru saat pelajaran IPAS belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa. Guru hanya menggunakan media berupa gambar-gambar yang terdapat dalam bahan ajar siswa. Hal ini mengakibatkan siswa lebih banyak menyimak teks dalam bahan ajar sehingga siswa pasif, pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menyenangkan karena belum dapat menarik minat siswa. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi tidak efektif yang dibuktikan dengan capaian hasil belajar siswa. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia pembelajaran interaktif berbasis peta konsep pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Assalam Gurah?

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan kevalidan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis peta konsep pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Assalam (2) untuk mendeskripsikan kepraktisan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis peta konsep pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Assalam (3) untuk mendeskripsikan keefektifan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis peta konsep pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Assalam.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis peta konsep untuk materi bentuk dan fungsi tumbuhan. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang mencakup 5 tahapan yaitu 1) Tahap Analisis, 2) Tahap Desain, 3) Tahap Pengembangan, 4) Tahap Implementasi, 5) Tahap Evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Muhammadiyah Assalam Gurah.

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis peta konsep adalah sebagai berikut: multimedia interaktif dinyatakan sangat valid setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan skor perolehan 91% sehingga tergolong dalam kriteria sangat valid. Dari hasil angket respon guru dan siswa pada uji coba terbatas dan luas memperoleh skor perolehan 92,5% sehingga tergolong dalam kriteria sangat praktis. Untuk melihat keefektifan multimedia interaktif dilihat dari hasil analisis hasil belajar yang mendapatkan skor perolehan 89,5% yang telah melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis peta konsep dapat membantu siswa dalam memahami materi dan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Peta Konsep Pada Materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Assalam Gurah” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

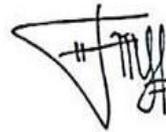
1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda selaku dosen pembimbing 1.
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd selaku dosen pembimbing 2.
6. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku validator materi.
7. Ratna Agustina, S.Pd.I selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah Assalam.
8. Kedua Orang Tua saya tercinta Bapak Yudi Widodo dan Ibu Suprihatin, orang tua hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tak henti-hentinya mendo'akan, mencurahkan kasih sayang serta dukungan baik secara moral dan finansial.

9. Kakak saya Rendy Eka Andrian, S.Pd, terima kasih banyak sudah memberi dukungan, motivasi dan selalu membantu penulis dalam hal apapun.
10. Teman sepembimbing saya, Sakiya Salma Hamida terima kasih banyak telah menemani susah senang saat bimbingan dan mau berbagi segala keluh kesah.
11. Sahabat penulis (Wulan, Kadek, Indah, Mia) yang telah menemani penulis dari awal perkuliahan sampai sekarang, memberikan dukungan, semangat dan motivasi
12. Teman- teman seperjuangan PGSD Angkatan 2020.
13. Followers tiktok saya, terima kasih banyak telah memberikan semangat, motivasi, dan mendengarkan segala keluh kesah penulis.
14. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini; dan
15. Terakhir, terimakasih untuk diri saya sendiri. Fadila Putri Indah Sari karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar dan tak pernah memutuskan menyerah. Sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan sebaik dan semaksimal mungkin merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan sara-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 28 Juni 2024



FADILA PUTRI INDAH SARI

NPM. 2014060027

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	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
F. Definisi Operasional	10

BAB II : KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran IPA SD	13
------------------------------	----

1. Pengertian Pembelajaran	13
2. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD...	14
3. Pengertian Pembelajaran IPA SD	15
B. Karakteristik Siswa SD	16
C. Media Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2. Fungsi Media Pembelajaran	18
3. Manfaat Media Pembelajaran	19
4. Jenis Media Pembelajaran	21
D. Multimedia Interaktif	22
E. Multimedia Pembelajaran Interaktif	23
F. Peta Konsep	24
1. Pengertian Peta Konsep	24
2. Kelebihan dan Kelemahan Peta Konsep	25
3. Macam-macam Peta Konsep	26
G. Materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan	27
H. Penelitian Terdahulu yang Relevan	34
I. Kerangka Berpikir	38

BAB III : METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	42
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	46

D. Uji Coba Produk	46
1. Desain Uji Coba	46
2. Subjek Uji Coba	47
E. Validasi Media	48
F. Instrumen Pengumpulan Data	48
1. Pengembangan Instrumen	48
2. Validasi Instrumen	49
G. Teknik Analisis Data	55
1. Analisis Data Kuantitatif	55
2. Norma Pengujian	59

BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan	61
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	61
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	62
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model	63
B. Pengujian Model Terbatas	67
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	67
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	72
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	76
C. Pengujian Model Perluasan	77
1. Deskripsi Uji Coba Luas	77
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas...	82

D. Validasi Model	83
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	83
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	84
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	84
4. Desain Akhir Model	86
E. Pembahasan Hasil Penelitian	90
1. Spesifikasi Model	90
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	91
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	91
4. Pembahasan Multimedia Interaktif Berbasis Peta Konsep	86
 BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	96
B. Implikasi	97
C. Saran-Saran	98
 DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	28
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	37
Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Observasi	49
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara	50
Tabel 3.3 Angket Validasi Multimedia Interaktif	51
Tabel 3.4 Angket Validasi Materi dalam Multimedia Interaktif	52
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru	53
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	54
Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal Hasil belajar	55
Tabel 3.8 Tabel Skala Likert	56
Tabel 3.9 Kriteria Validitas	57
Tabel 3.10 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan	58
Tabel 3.11 Kriteria Keefektifan Multimedia Interaktif	59
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	68
Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi	70
Tabel 4. 3 Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas	73
Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	74
Tabel 4.5 Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas	75
Tabel 4.6 Hasil Respon Guru Uji Coba Luas	78
Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas	79
Tabel 4.8 Hasil Keefektifan Uji Coba Luas	81
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis-jenis Akar	29
Gambar 2.2 Jenis-jenis Batang	30
Gambar 2.3 Jenis-jenis Daun	31
Gambar 2.4 Jenis Susunan Tulang Daun.....	31
Gambar 2.5 Struktur Bunga	32
Gambar 2.6 Struktur Buah	33
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3.1 Model ADDIE	42
Gambar 4.1 Tampilan Cover Multimedia Interaktif	65
Gambar 4.2 Tampilan Menu Multimedia Interaktif	65
Gambar 4.3 Tampilan Materi Multimedia Interaktif	66
Gambar 4.4 Tampilan Video Pembelajaran pada Multimedia Interaktif	66
Gambar 4.5 Tampilan Soal Evaluasi Multimedia Interaktif	67
Gambar 4.6 Simpulan Ahli Media	69
Gambar 4.7 Hasil Revisi Penambahan Petunjuk Penggunaan Tombol	69
Gambar 4.8 Hasil Revisi Penambahan Daftar Pustaka	69
Gambar 4.9 Simpulan Ahli Materi	71
Gambar 4.10 Materi Sebelum direvisi	71
Gambar 4.11 Materi Sesudah direvisi	71
Gambar 4.12 Tampilan Akhir Cover	86
Gambar 4.13 Tampilan Akhir pada Menu	87
Gambar 4.14 Tampilan Akhir Materi	87

Gambar 4.15 Tampilan Akhir Video Pembelajaran	88
Gambar 4.16 Tampilan Akhir Soal Evaluasi	88
Gambar 4.17 Tampilan Petunjuk Penggunaan Tombol	89
Gambar 4.18 Tampilan Daftar Pustaka	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	108
Lampiran 1. Pedoman Observasi, Wawancara, dan Data Nilai Kelas IV ...	109
Lampiran 2. Lembar Pengajuan Judul	112
Lampiran 3. Surat Pengantar/Ijin Penelitian	114
Lampiran 4. Angket Validasi Media	115
Lampiran 5. Angket Validasi Materi	119
Lampiran 6. Angket Respon Guru	123
Lampiran 7. Angket Respon Siswa Uji Terbatas	124
Lampiran 8. Angket Respon Siswa Uji Luas	127
Lampiran 9. Modul Ajar	130
Lampiran 10. Hasil Tes Soal Evaluasi Uji Terbatas	143
Lampiran 11. Hasil Tes Soal Evaluasi Uji Luas	149
Lampiran 12. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	155
Lampiran 13. Surat Pemanfaatan Produk	156
Lampiran 14. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	157
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian	159
Lampiran 16. Kartu Kemajuan Bimbingan	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memerankan peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas suatu bangsa. Menyadari hal tersebut pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan. Sistem Pendidikan nasional diharapkan harus mampu menjamin peningkatan mutu dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan Pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Hal tersebut sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat berpartisipasi aktif mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas diperlukan inovasi yang dapat digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Pristiwanti (2022), lebih penting lagi untuk terus melakukan terobosan serta inovasi dengan berbagai cara untuk meningkatkan kesempatan bagi warga dan masyarakat umum untuk mendapatkan pengajaran dari semua jenjang lembaga pendidikan. Dari konsep ini beberapa hal yang perlu diperhatikan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, itulah artinya proses pendidikan sekolah yang dilakukan antara guru dan siswa yang

berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan. Jadi disana harus ada keseimbangan antara pendidikan, proses dan hasil belajar untuk membentuk siswa yang berkembang sempurna.

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran merupakan salah satu kegiatan utama yang wajib diikuti oleh siswa, karena pembelajaran ini digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain dan memperoleh ilmu yang dapat digunakan di masa yang akan datang. Menurut Windi Anisa (2020), belajar diartikan sebagai proses yang mengubah tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Pembelajaran berlangsung dalam banyak konsep, mulai dari tanya jawab dengan guru dan lain sebagainya. Tujuan dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk menemukan hal-hal baru tentang pendidikan dan mengenai apa yang mereka pelajari. Guru harus memiliki strategi yang digunakan sebagai alat pembelajaran agar berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan, salah satunya ialah menciptakan pembelajaran bermakna serta menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa. Menurut Suliyono (2022), media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru saat menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Sebuah media pembelajaran yang menarik dalam suatu materi sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting yang harus menarik perhatian guru sebab siswa pada tingkat sekolah dasar memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 20 Desember 2023, peneliti menggunakan analisis hasil belajar siswa pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan di kelas IV SD Muhammadiyah Assalam, Selain melihat analisis hasil belajar siswa, peneliti juga dilakukan observasi, dan wawancara. Berdasarkan hasil belajar siswa pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan masih rendah yakni dari 30 siswa rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh adalah 65. Dari seluruh siswa masih memiliki nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), dengan standar KKM yang ditentukan yaitu 75. Hal tersebut dapat memunculkan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan. Melalui observasi dan wawancara diketahui dalam pembelajaran IPA, guru belum optimal memfasilitasi media pembelajaran. Guru belum inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran, oleh karena itu guru hanya menggunakan media berupa gambar-gambar yang terdapat dalam bahan ajar siswa. Guru belum memiliki media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Selain itu, pembelajaran IPA masih berpusat pada guru. Guru belum optimal mengembangkan sikap berpikir kritis dan siswa lebih banyak menyimak teks dalam bahan ajar sehingga siswa pasif. Pembelajaran dengan keterbatasan media tersebut menjadikan siswa kurang fokus dan tidak terdorong untuk berpikir kritis. Siswa lebih banyak menyimak penjelasan guru yang menyampaikan materi dengan buku ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menyenangkan karena belum dapat menarik minat siswa sehingga pembelajaran tidak optimal. Guru belum

dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, yang mampu menarik minat siswa, sedangkan siswa membutuhkan media yang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang dapat dikembangkan dari penelitian ini ialah sebuah media pembelajaran yang dikemas secara menarik yang nantinya digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah yakni multimedia interaktif berbasis peta konsep pada pembelajaran IPA materi bentuk dan fungsi tumbuhan di kelas IV SD Muhammadiyah Assalam. Seiring dengan adanya perubahan zaman, manusia sangat bergantung pada teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari dampaknya terhadap dunia pendidikan. Menurut Miasari (2022), tujuan yang lain juga agar teknologi pendidikan ini dapat membantu peserta didik dalam mengatasi masalah yang ada di dalam proses pembelajaran. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan selalu menyesuaikan perkembangan teknologi melalui upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya melalui adaptasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran yakni lebih mengembangkan media pembelajaran.

Selain teknologi, juga dibutuhkan strategi dalam menciptakan pembelajaran bermakna. Menurut Sufirmansyah (2018), pembelajaran yang bermakna pada dasarnya berarti partisipasi langsung siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan cara ini pengalaman belajar mereka diperkaya sedemikian rupa sehingga tidak hanya sisi kognitifnya, tetapi juga sisi afektif dan psikomotoriknya. Pembelajaran bermakna dapat diwujudkan dengan

model pembelajaran peta konsep. Hal ini sesuai dengan pendapat Diana Putra (2019), peta konsep digunakan untuk mengkomunikasikan ide-ide yang kompleks dan membuat struktur berpikir siswa menjadi lebih sederhana, sehingga mendorong belajar menjadi lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Anggara (2018), peta konsep adalah suatu alat pengajaran yang direkomendasikan oleh Ausubel, untuk mengaitkan bahan-bahan pembelajaran baru dengan pengetahuan awal. Peta konsep menyediakan bantuan visual konkret untuk membantu mengorganisasikan informasi sebelum informasi tersebut dipelajari.

Dengan digunakannya multimedia interaktif serta strategi yang dikembangkan sesuai kebutuhan siswa dan guru, diharap dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Menurut Graceillia & Setiana, (2021) mengungkapkan bahwa multimedia interaktif merupakan media presentasi yang dimana media tersebut menggunakan teks, audio, dan visual. Melalui multimedia interaktif ini siswa akan lebih tertarik untuk belajar materi bentuk dan fungsi tumbuhan. Materi yang bersifat abstrak, dapat divisualisasikan dengan multimedia interaktif karena terdapat gambar, animasi dan video sehingga informasi akan bersifat konkret. Siswa juga akan aktif dalam pembelajaran, karena media bersifat interaktif dengan menggabungkan unsur gambar, suara, dan gerak dalam satu media. Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa lebih kreatif dan inovatif serta dapat menarik siswa agar lebih termotivasi dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan peta konsep oleh guru dapat memberikan dasar logis untuk memutuskan ide-ide mana yang akan dimasukkan atau dikecualikan dari rencana pembelajaran. Pemetaan yang jelas membantu menghindari kesalahpahaman siswa. Selain itu, peta konsep dapat membantu dalam menunjukkan suatu konsep secara sistematis, yaitu dibentuk mulai dari inti permasalahan sampai pada bagian pendukung yang memiliki hubungan satu sama lain, sehingga dapat membentuk pengetahuan dan dapat mempermudah suatu pemahaman pada proses pembelajaran. Siswa sendiri cenderung lebih tertarik menggunakan multimedia interaktif yang terdapat banyak gambar serta animasi di dalamnya dan dilihat dari proses belajar mengajar, guru juga dapat menciptakan pembelajaran bermakna. Hal ini membuktikan bahwa dari pihak guru sangat memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai salah satu sumber belajar yang dikemas menjadi multimedia interaktif yang memuat materi bentuk dan fungsi tumbuhan kelas IV SD dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Peta Konsep Pada Materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah Assalam”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang dapat membantu memberikan pemahaman dan menjadikan siswa lebih tertarik untuk belajar IPA khususnya tentang materi bentuk dan fungsi tumbuhan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas dapat diidentifikasi ada beberapa permasalahan yang ada di SD Muhammadiyah Assalam.

Pada proses belajar mengajar di kelas, media pembelajaran merupakan salah satu hal yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih menarik. Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai alternatif penunjang proses pembelajaran. Akan tetapi, saat ini guru masih jarang menggunakan media yang berbasis teknologi. Guru belum inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku ajar sebagai media pembelajarannya. Apakah penggunaan media yang berbasis teknologi dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar?

Media pembelajaran digunakan sebagai alat penunjang proses belajar mengajar demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran mengarahkan guru untuk mempersiapkan materi serta mendesain berbagai kegiatan pembelajaran bermakna. Tujuan pembelajaran yang belum dapat dicapai oleh siswa dikarenakan kurangnya pemahaman dari siswa. Adapun penyebab kurangnya tingkat pemahaman siswa yakni, tidak fokus dan cepat merasa bosan serta metode dan media yang digunakan guru tidak sesuai. Apakah tingkat pemahaman siswa pada suatu materi dapat berpengaruh dalam ketercapaian tujuan pembelajaran?

Dalam proses pembelajaran juga diperlukan model pembelajaran yang tepat bagi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran ialah pembelajaran yang berpusat kepada guru. Dalam model pembelajaran ini guru memiliki kendali penuh atas proses pembelajaran. Akan tetapi model ini dinilai kurang efektif dikarenakan kurangnya kebebasan siswa dalam mengeksplorasi pemahaman. Siswa disini hanya berperan sebagai penerima informasi yang pasif dan mengikuti instruksi dari guru. Apakah pemilihan pembelajaran akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan multimedia pembelajaran interaktif berbasis peta konsep pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Assalam?
2. Bagaimana kepraktisan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis peta konsep pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Assalam?
3. Bagaimana keefektifan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis peta konsep pada materi bentuk dan fungsi untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Assalam?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis peta konsep pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Assalam.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis peta konsep pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Assalam.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis peta konsep pada materi bentuk dan fungsi tumbuhan untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Assalam.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman langsung bagi siswa.

2) Membantu mempermudah dalam memahami pembelajaran dalam mencapai kompetensi.

3) Menumbuhkan motivasi dan juga menambah daya tarik siswa terhadap pelajaran IPA .

b. Bagi Guru

1) Dapat membangun komunikasi dalam pembelajaran antara guru dan siswa sehingga akan menjadi pembelajaran yang bermakna.

2) Memberikan alternatif media pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan multimedia interaktif yang dapat diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran konvensional di dalam kelas.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang valid, praktis, dan efektif.
2. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan untuk menyampaikan suatu materi pelajaran kepada siswa agar siswa lebih

mudah dalam memahami suatu pembelajaran serta tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

3. Multimedia interaktif merupakan media yang memanfaatkan banyak ragam media seperti teks, audio, video, animasi yang berisikan materi bentuk dan fungsi tumbuhan. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman baru kepada siswa.
4. Peta konsep adalah alat bantu visual nyata yang membantu mengatur informasi sebelum informasi tersebut dipelajari..
5. Multimedia interaktif berbasis peta konsep adalah bentuk media yang menggabungkan banyak unsur dilengkapi dengan alat pengontrol, yang membuat siswa dapat memilih proses selanjutnya secara aktif, sehingga dapat menciptakan model pembelajaran bermakna.
6. Kevalidan media merupakan kriteria penentu untuk mengukur suatu media pembelajaran agar dinyatakan layak serta baik untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Untuk melihat kevalidan suatu media pembelajaran multimedia interaktif maka digunakan lembar validasi ahli materi dan ahli media.
7. Kepraktisan media merupakan kriteria penentu untuk mengukur suatu media pembelajaran agar dinyatakan layak serta baik untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Untuk melihat kepraktisan suatu media pembelajaran multimedia interaktif maka digunakan lembar angket respon guru dan angket respon siswa.

8. Keefektifan merupakan suatu kriteria penentu untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan perbandingan antara rata - rata nilai hasil belajar siswa dengan KKM yang telah ditentukan. KKM yang diterapkan di kelas IV adalah 75.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, N. R., Maksum, A., & Yuliati, S. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2797>
- Alfarisyi, M. K., & Mahardika, I. M. S. U. (2021). Efektivitas pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di MTs Salafiyah Al-Amin. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(10). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/42627>
- Alfin, L. F., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8 sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1). <https://doi.org/10.24269/dpp.v9i1.2780>
- Anggara, I. M. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Berbantuan Peta Konsep terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA. *International Journal of Elementary Education*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14407>
- Chan, F., Budiono, H., & Setiono, P. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Dasar Pada Materi Tumbuhan Dan Bagian-Bagiannya Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 3(1). <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/2330>
- Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, & Tyasmiarni Citrawati. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 10(1). <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK

- Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2).
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1). <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan. *Khusnul Diahratri.2022*, 5(3). <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/931/>
- Diana Putra, I. D. G., Darsana, I. W., & Putra, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Peta Konsep Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3). <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.19479>
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1382>
- Duha, M. H. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Online Untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Sma Negeri 1 Teluk Dalam. 5(1).
<https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Tunas/article/download/1815/1208>
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2). <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>

- Febuan, S. (2022). Sepenting Apa Media Pembelajaran Bagi Guru dan Siswa. *SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(1).
<https://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula/article/view/120>
- Graceillia, E., & Setiana, S. M. (2021). Rancangan Media Haiku No Hajimari Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Nihon Bunkashakai Nyuumon. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 1(2). <https://doi.org/10.34010/mhd.v1i2.5753>
- Hakim, R. (2021). Peningkatan Profesional Guru Tentang Pemahaman Pembelajaran Terpadu dalam Muatan IPA di SD Gugus I Kecamatan Kuranji Padang. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1). <https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JEMS/article/view/8653>
- Hendrizar, & Anggraeni, A. (2019). Strategi Peta Konsep untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD pada Pembelajaran PKn. *Jurnal PPKn & Hukum*, 14(1).
<https://festiva.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/7780>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *JIPAI: J. Inov. Pendidik*, 1(1).
<https://www.academia.edu/download/111186059/pdf.pdf>
- Iqbal, M., Wulandari, H., & Aziz, T. (2022). Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Web PJJ Mata Pelajaran TIK Selama Pandemi Covid-19 Di SMAN 1 Jampangkulon. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(12). <https://www.neliti.com/publications/470092/efektivitas-pembelajaran-daring-menggunakan-media-web-pjj-mata-pelajaran-tik-sel>
- Irfadila, M. S. (2020). Praktikalitas Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Peta Konsep Pada Mata Kuliah Teori Pembelajaran Bahasa Dan Ibm MAHASISWA PROGRAM STUDI PBSI FKIP UMSB. *Inovasi Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2305>

- Irza, S., Sari, S. P., & Zulhafizh, Z. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Peta Konsep (Mind Mapping) untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Sekolah Menengah Pertama. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2781–2788. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.4084>
- Isti, L. A., Agustiningih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Khasanah, K. (2019). Peta Konsep sebagai Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(2). <https://doi.org/10.37730/edutrainee.v3i2.8>
- Kusumawati, N. I., Mawardi, M., & Latifah, N. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Multimedia terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, 4(4), 1029–1042. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2141>
- Marissa, N. (2020). Penggunaan Metode Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Jurnal MERETAS*, 7(1). <https://jurnal.upgriplk.ac.id/index.php/meretas/article/view/165>
- Mendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi Nomor 008/H/ KR/ 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.Jakarta.https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf

- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1). <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *JKTP*, 1(3). <https://www.neliti.com/publications/334791/pengembangan-multimedia-interaktif-mata-pelajaran-ipa-pokok-bahasan-sistem-pered>
- Paramita, E., & Sari, S. Y. (2024). Pengaruh Bahan Ajar Fisika Bermuatan Peta Konsep Dengan Model Creative Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fluida Dinamis Kelas XI SMA Pertiwi 1 Padang. 8, 8420–8426. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13661/10547>
- Pradana, I., Setyosari, P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1). <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p026>
- Prasetya, A., Ulfa, S., & Susilaningih, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p111>
- Prastika, A. D. (2019). Miskonsepsi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Kelas V Di Sekolah Dasar. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v9i1.3857>

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6).
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1).
<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rahmatullah, Umurani, K., & Siregar, M. A. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan*, 4(1).
<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/RMME/article/view/6690/5343>
- Ridawati, R. (2022). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kompetensi Membaca Alquran. *Tazkiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1). <https://doi.org/10.30829/taz.v11i1.1389>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/8977>
- Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3886>
- Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/800>

- Senja, K., Rambe, I. H., Islam, U., & Utara, S. (n.d.). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan. 32–41. <https://repository.uisu.ac.id/handle/123456789/2036>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *AS-SABIQUN*, 2(1). <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Sistyarini, D. I., & Nurtjahyani, S. D. (2017). Analisis Validitas terhadap Pengembangan Handout Berbasis Masalah pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP/MTS. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1). <https://www.academia.edu/download/77342355/16398.pdf>
- Sopyan, A. L. I. (2022). Analisis dan Uji Coba Media Pembelajaran Fisika Berbasis Interaktif. *Skripsi Program Studi Pendidikan Fisika Februari 2022*. <http://repository.radenintan.ac.id/22100/>
- Sufirmansyah, S. (2018). Aplikasi Visi Islam Moderat: Eklektisisme Pembelajaran Bermakna dan Pendidikan Berbasis Nilai sebagai Antitesis Radikalisme Keberagamaan. *Prosiding Nasional*, 1(1). <http://repository.iainkediri.ac.id/id/eprint/536>
- Suliyono, B., Pranyata, Y. I. P., & Yuwono, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Dimensi Tiga Di Smk Negeri 11 Malang. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 160–166. <https://doi.org/10.36277/deferemat.v5i2.289>
- Suryaningrat, R. R., Basrowi, B., & Rahmadani, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran IPA Berbasis Website Di SMPN 6 Cilegon. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 10(2). <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i2.175>

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1). <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wati, E., Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). Analisis Karakter Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2953>
- Wenda, D. D. N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Untuk Pembelajaran Ipa Sd. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 3(1), 39–50. <http://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/366>
- Wiguna, F. A. (2017). Pengaruh Metode Pemberian Tugas (Resitasi) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SDN Mojojoto Kota Kediri. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1), 45–64. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i1.25>
- Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L., & Tiara Anggraini, I. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Yunita, R., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4). <https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p284>
- Zabir, A. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. *Universitas Negeri Makassar*, 1(1) <https://eprints.unm.ac.id/9823/>