

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAYA MAGNET (GAMA) UNTUK KELAS IV SDN BULUSARI 3

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

BINTAN ABIDAH

NPM. 2114060065

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

Skripsi oleh:

BINTAN ABIDAH
NPM. 2114060065

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIIF GAYA
MAGNET (GAMA) UNTUK KELAS IV SDN BULUSARI 3**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 24 Juni 2025

Pembimbing I



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

Pembimbing II



Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd
NIDN. 0702078502

Skripsi oleh:

BINTAN ABIDAH
NPM. 2114060065

Judul:

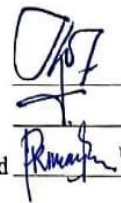
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIIF GAYA
MAGNET (GAMA) UNTUK KELAS IV SDN BULUSARI 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

- | | |
|---------------|--|
| 1. Ketua | : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Kukuh Andri Aka, M.Pd |
| 3. Penguji II | : Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd |



Mengetahui
Dek. Himpunan

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini atas,

Nama : Bintang Abidah

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/30 September 2002

NPM : 2114060065

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, 14 Juli 2025

Yang Menyatakan



BINTAN ABIDAH
NPM: 2114060065

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.
Dia mendapatkan (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia
mendapatkan (siksa) dari kejahatan) yang diperbuatnya”

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

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

“Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, Allah akan mudahkan
baginya jalan menuju surga”

(HR. Bukhari dan Muslim)

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka
ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walau
tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga
dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya!”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya dan atas serta dukungan dan doa dari orang-orang tercinta penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

1. Cinta pertamaku, panutan hidupku, Bapak Wiyono. Beliau memang tidak merasakan pendidikan sampai ke jenjang perkuliahan, namun beliau mampu memotivasi dan mendidik penulis sampai menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibu Sri Hartatik. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi penulis. Berkat segala dukungan, kasih sayang, semangat, motivasi, serta doa yang selalu beliau panjatkan hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan sampai sarjana.
3. Dosen pembimbing Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd dan Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd yang telah tulus serta ikhlas meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan membantu penulis hingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
4. Kepada Civitas Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan tempat untuk penulis menimba ilmu dan semua dosen yang telah mendidik penulis dengan rasa ikhlas dan sabar sehingga ilmu yang penulis peroleh dibangku perkuliahan sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Terima kasih untuk saudara kandung saya Anwar Muzakki dan Wahab Abdul Jalil yang telah memberikan semangat serta sebagai penghibur ketika penulis dalam proses menyelesaikan skripsi.
6. Teman seperjuangan Cindy Nurhidayah yang selalu kebersamaan penulis dalam masa berproses ini. Penulis ucapkan banyak terima kasih mungkin rasanya tidak mudah namun kita berhasil untuk saling menguatkan, saling menasehati, saling bertukar pikiran sehingga kita bisa lulus bersama-sama.

7. Silviar Dimas, S.Tr.T., seseorang yang selalu ada untuk penulis. Terima kasih telah sabar menemani setiap proses yang penulis lalui selama ini, memberikan dukungan tanpa henti, memberikan semangat, dan selalu meyakinkan penulis bahwa penulis bisa mencapai impian-impianya. *You have done too much good for me, thank you for trying for me.*
8. Terima kasih untuk diriku telah bertahan sampai detik ini, telah menghadapi fase perkuliahan dengan baik, tidak pernah menyerah, dan mampu berdiri tegak sesulit apapun rintangan saat kuliah ataupun saat penyusunan skripsi ini. Tetap rendah hati dan bersedia memberikan ilmu kepada orang lain. Ini langkah awal sebuah perjalanan hidup, Bintang Abidah pasti bisa.

RINGKASAN

Bintan Abidah Pengembangan Multimedia Interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk Kelas IV SDN Bulusari 3, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: Multimedia interaktif Gama, gaya magnet, kelas IV

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil analisis kebutuhan siswa bahwa dalam pembelajaran IPAS di SDN Bulusari 3 belum maksimal dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan belum mampu mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak. Media pembelajaran yang digunakan berupa *powerpoint* yang berisikan teks yang menyebabkan pembelajaran kurang aktif, monoton, membosankan, dan memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi. Permasalahan pada penelitian ini adalah (1) bagaimana kevalidan produk pengembangan multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk kelas IV SDN Bulusari 3? (2) bagaimana kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk kelas IV SDN Bulusari 3? (3) bagaimana keefektifan produk pengembangan multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk kelas IV SDN Bulusari 3?.

Penelitian dilaksanakan menggunakan *Development studies* dengan *formative evaluation* dengan model Tessmer dengan subyek penelitian siswa kelas IV SDN Bulusari 3. Tessmer membagi menjadi dua tahapan yaitu *preliminary* dan *formative* atau *prototyping*. Tahapan *preliminary* terdiri atas analisis dan desain. Tahapan *formative* atau *prototyping* terdiri atas *self evaluation*, *one-to-one*, *small group*, dan *field test*. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket atau kuesioner dan tes. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan analisis kevalidan media dan materi, analisis kepraktisan guru dan siswa, serta analisis keefektifan hasil *pre test* dan *post test*.

Berdasarkan uji kevalidan media memperoleh hasil dari ahli media 77,75% dengan kategori “valid” dan ahli materi 95% dengan kategori “sangat valid”. Pada uji kepraktisan media memperoleh hasil dari respon guru 100%, *one-to-one* 97,25%, *small group* 95,75%, dan *field test* 96,50% dengan kategori “sangat prkatis”. Pada uji keefektifan media memperoleh hasil ketuntasan dari *one-to-one* 100%, *small group* 100%, dan *field test* 91,30% dengan kategori “sangat efektif”. Kesimpulan hasil penelitian adalah produk pengembangan Multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk kelas IV SDN Bulusari 3 dinyatakan valid, praktis, dan efektif

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat inovasi berupa *game* dan kuis tanpa menggunakan internet, serta terdapat umpan balik secara langsung pada media untuk menjelaskan jawaban salah dan benar. (2) Guru perlu mengelola media agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, serta dapat memodifikasi agar lebih bervariasi.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena penulis dapat menyelesaikan tugas penyusunan skripsi ini dengan baik dan lancar tanpa suatu kendala apapun.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk Kelas IV SDN Bulusari 3” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dukungan kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang selalu membantu mahasiswa.
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. dan Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing serta memberikan dukungan kepada mahasiswa.
5. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
6. Kepala Sekolah dan Guru SDN Bulusari 3 yang telah bersedia memberikan izin untuk penelitian.
7. Bapak Wiyono dan Ibu Sri Hartatik yang telah memberikan doa, dukungan, dan keyakinan sebagai motivasi agar skripsi ini segera terselesaikan.
8. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya masukan, baik berupa kritik maupun saran yang bersifat membangun dari semua pihak.

Kediri, 14 Juli 2025

Penulis,



Bintan Abidah

NPM. 2114060065

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN.....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Media Pembelajaran	7
B. Multimedia Interaktif	10
C. Pembelajaran IPA	13
D. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	17
E. Kerangka Berpikir	19
F. Multimedia Interaktif Gama	20

BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Model/Pendekatan Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan.....	23
C. Desain Pengembangan.....	26
D. Subyek Penelitian.....	28
E. Tempat dan Waktu Pengembangan	29
F. Instrumen Penelitian.....	29
G. Teknik Analisis Data	31
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	 36
A. <i>Preliminary</i> (Persiapan).....	36
B. <i>Formative Evaluation</i> (Prototyping)	39
C. Kajian Produk Akhir.....	53
 BAB V PENUTUP.....	 55
A. Simpulan.....	55
B. Saran.....	56
 Daftar Pustaka	 58
Lampiran-lampiran	63

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Pembatasan Materi IPA	14
2.2 : Kisi-kisi Soal <i>Pre Test</i>	15
2.3 : Kisi-kisi Soal <i>Post Test</i>	15
2.4 : Penelitian Terdahulu	17
3.1 : Pedoman Penilaian Angket Kevalidan	31
3.2 : Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Media	32
3.3 : Pedoman Penilaian Angket Kepraktisan	33
3.4 : Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Media	34
3.7 : Kriteria Tingkat Keefektifan Produk Media	35
4.1 : Hasil Produk Awal	39
4.2 : Hasil Validasi Ahli Media	41
4.3 : Revisi Desain dari Ahli Media	42
4.4 : Hasil Validasi Ahli Materi	43
4.5 : Revisi Desain dari Ahli Materi	44
4.6 : Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test One-to-One</i>	46
4.7 : Angket Uji Kepraktisan dari Siswa (<i>One-to-One</i>)	47
4.8 : Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test Small Group</i>	48
4.9 : Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test Small Group</i>	49
4.10 : Angket Uji Kepraktisan dari Siswa (<i>Small Group</i>)	50
4.11 : Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test Field Test</i>	51
4.12 : Angket Uji Kepraktisan dari Siswa (<i>Field Test</i>)	52
4.13 : Desain Produk Akhir	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Kerangka Berpikir Penelitian	22
3.1 : Diagram Alur <i>Formative Evaluation</i> Tessmer.....	23
3.2 : Kerangka Multimedia Interaktif Gama	28
4.1 : Desain Tampilan Judul (Produk Awal).....	39
4.2 : Desain Tampilan Petunjuk Penggunaan Media (Produk Awal).....	39
4.3 : Desain Tampilan Menu Utama (Produk Awal)	39
4.4 : Desain Tampilan Profil Penyusun (Produk Awal)	39
4.5 : Desain Tampilan Indikator Capaian Tujuan Pembelajaran (Produk Awal).....	39
4.6 : Desain Tampilan Menu Materi (Produk Awal).....	39
4.7 : Desain Tampilan Menu Cara Pembuatan Magnet (Produk Awal)	39
4.8 : Desain Tampilan Pemantik (Produk Awal).....	39
4.9 : Desain Tampilan Penjelasan Materi (Produk Awal).....	39
4.10 : Desain Tampilan Video Cara Pembuatan Magnet (Produk Awal)	39
4.11 : Desain Tampilan Games (Produk Awal).....	39
4.12 : Desain Tampilan Kuis (Produk Awal).....	39
4.13 : Tampilan Tambahan Animasi Bergerak Benda Magnetik.....	40
4.14 : Komentar dan Saran dari Validator Ahli Media.....	42
4.15 : Desain tampilan awal belum terdapat fase dan kelas.....	42
4.16 : Desain tampilan akhir sudah terdapat fase dan kelas.....	42
4.17 : Desain tampilan awal gambar animasi berukuran lebih kecil	42
4.18 : Desain tampilan akhir gambar animasi berukuran lebih besar	42
4.19 : Komentar dan Saran dari Validator Ahli Materi	44
4.20 : Desain tampilan awal menggunakan kata barang.....	44
4.21 : Desain tampilan akhir menggunakan kata benda.....	44
4.22 : Komentar dan Saran dari Guru	45
4.23 : Tampilan Judul (Produk Akhir)	53
4.24 : Desain Tampilan Petunjuk Penggunaan Media (Produk Akhir).....	53

4.25 : Desain Tampilan Menu Utama (Produk Akhir).....	53
4.26 : Desain Tampilan Profil Penyusun (Produk Akhir)	53
4.27 : Desain Tampilan Indikator Capaian Tujuan Pembelajaran (Produk Akhir).....	53
4.28 : Desain Tampilan Menu Materi (Produk Akhir).....	53
4.29 : Desain Tampilan Menu Cara Pembuatan Magnet (Produk Akhir) ...	53
4.30 : Desain Tampilan Pemantik (Produk Akhir).....	53
4.31 : Desain Tampilan Penjelasan Materi (Produk Akhir).....	54
4.32 : Desain Tampilan Video Cara Pembuatan Magnet (Produk Akhir) ...	54
4.33 : Desain Tampilan Games (Produk Akhir)	54
4.34 : Desain Tampilan Kuis (Produk Akhir).....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Berita Acara Bimbingan.....	63
2 : Lembar Pengajuan Judul	66
3 : Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran	67
4 : Hasil Wawancara Guru Kelas IV	68
5 : Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	70
6 : Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	71
7 : Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	72
8 : Kisi-kisi Angket Kepraktisan Respon Guru	73
9 : Kisi-kisi Angket Kepraktisan Respon Siswa.....	74
10 : Surat Izin Penelitian	75
11 : Perangkat Pembelajaran	76
12 : Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	106
13 : Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	109
14 : Angket Validasi Ahli Media.....	110
15 : Angket Validasi Ahli Materi	114
16 : Angket Kepraktisan Respon Guru	118
17 : Angket Kepraktisan Respon Siswa	122
18 : Hasil Angket Kepraktisan Respon Siswa	131
19 : <i>Pre Test One-to-One</i>	134
20 : <i>Post Test One-to-One</i>	140
21 : <i>Pre Test Small Group</i>	146
22 : <i>Post Test Small Group</i>	152
23 : <i>Pre Test Field Test</i>	158
24 : <i>Post Test Field Test</i>	164
25 : Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	170
26 : Surat Keterangan Penelitian	172
27 : Surat Keterangan Pemanfaatan Media	173
28 : Dokumentasi.....	174

29 : Hasil Uji Plagiasi	178
30 : Surat Keterangan Bebas Plagiasi	179

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu membuat zaman semakin berkembang yang memengaruhi kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi tersebut berpengaruh dalam pendidikan. Adanya teknologi dinilai sangat berperan di kehidupan manusia untuk mendukung segala aktivitas pekerjaan atau dalam aktivitas pendidikan (Salsabila & Agustian, 2021). Menurut Surani (2019) dengan pengimplementasian teknologi dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan kegiatan tersebut tidak terbatas oleh waktu dan ruang. Kemudahan dengan adanya teknologi dalam pelaksanaan pendidikan dapat dirasakan oleh semua pihak. Menurut Alimuddin et al., (2023) implementasi teknologi dalam pelaksanaan pendidikan dapat menguntungkan siswa, pendidik dan juga keseluruhan institusi pendidikan.

Teknologi dapat mendukung kegiatan pembelajaran dengan menjadikan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Arina et al., (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat untuk menjelaskan informasi agar lebih mudah dipahami. Adanya media pembelajaran dapat menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran (Hingide et al., 2021). Terdapat beberapa jenis media pembelajaran seperti media audio, visual, dan audio visual. Ketiga jenis media tersebut dapat digabungkan sehingga menjadi multimedia. Media pembelajaran berupa multimedia mampu mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak terutama pada materi gaya magnet. Dalam dunia pendidikan Suryanti et al., (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi cukup pesat, salah satunya multimedia interaktif yang dapat membantu guru menyampaikan materi. Media pembelajaran harus menarik dan interaktif agar dapat menciptakan suasana nyaman, kondusif, dan siswa dapat belajar secara menyenangkan (Nadzif et al., 2022).

Multimedia dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi karena adanya kombinasi antara teks, gambar, audio, dan video. Agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang interaktif sehingga media pembelajaran yang sesuai dengan hal tersebut adalah multimedia interaktif. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV SDN Bulusari 3, guru telah mengembangkan sebuah media yaitu menggunakan *powerpoint* sederhana yang berisikan teks dan untuk menarik antusias siswa guru memanfaatkan kuis online yaitu *quiziz* dengan sumber belajar dari buku LKS dan paket BSE sebagai pendukung, tetapi masih kurang maksimal. Kegiatan pembelajaran belum maksimal karena media yang dikembangkan oleh guru belum dapat mengkonkretkan materi yang disampaikan. Maka dari itu, hasil belajar siswa menjadi menurun dengan persentase 10% nilai siswa tuntas dan 90% nilai siswa tidak tuntas. Nilai KKM telah ditentukan pada mata pelajaran IPA adalah 75 sehingga muncul masalah pada materi gaya magnet. Syaflin (2022) menyatakan bahwa efektifnya kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari sumber belajar yang digunakan. Dalam kegiatan pembelajaran perlu menciptakan inovasi berupa media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar (Yuliyanti & Wiguna, 2025).

Hasil dari angket analisis kebutuhan siswa menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran lebih menarik apabila menggunakan media pembelajaran dan siswa setuju apabila dalam kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Menurut Munir (2015) bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan yaitu kegiatan pembelajaran membuat siswa lebih lebih interaktif, menjadikan guru lebih berinovasi membuat media pembelajaran, dapat mengkombinasikan beberapa komponen (teks, gambar, audio, ataupun video) untuk mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan kemandirian siswa dalam mendapatkan pengetahuan, meningkatkan motivasi siswa saat kegiatan pembelajaran, serta mengubah konsep materi yang dianggap sulit menjadi mudah karena disederhanakan atau dikonkretkan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diterapkan pada semua mata

pelajaran di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam.

Ilmu Pengetahuan Alam atau disebut dengan IPA merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar (Saflin, 2022). Pembelajaran IPA mempelajari tentang mencari tahu tentang alam secara sistematis sampai suatu proses penemuan (Fintarre & Nurmilawati, 2023). Materi-materi pada IPA berkaitan dengan kehidupan dan sering dilihat atau dilakukan sehari-hari. Salah satu materi dalam IPA yang ada di kehidupan sehari-hari adalah materi gaya terutama gaya magnet. Gaya magnet meliputi sifat-sifat magnet, benda magnetik, manfaat magnet, dan cara pembuatan magnet.

Dari hasil wawancara dan hasil angket *need assesment* siswa perlunya sebuah inovasi media pembelajaran dengan menawarkan multimedia interaktif Gama dengan tujuan agar siswa lebih semangat dalam belajar dan aktif, karena multimedia interaktif Gama lebih sederhana, modern, menarik untuk anak-anak, dan akan tercapainya tujuan pembelajaran karena pemahaman siswa. Dengan adanya multimedia interaktif Gama ini dapat memberikan sebuah pengetahuan dan pengalaman baru bagi guru dan dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut didukung oleh Saflin (2022) bahwa multimedia interaktif dapat memberikan efek yang positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas kegiatan pembelajaran yang inovatif telah berusaha dilakukan, tetapi pemanfaatan multimedia interaktif Gama sebagai media pembelajaran belum pernah dikembangkan. Maka dari itu, peneliti berusaha mencoba melaksanakan terobosan dengan mengembangkan sebuah multimedia interaktif Gama terhadap siswa kelas IV. Pengembangan multimedia interaktif pernah dilaksanakan oleh Hingide et al., (2021) dengan hasil bahwa multimedia interaktif dapat digunakan sebagai pendukung untuk kegiatan pembelajaran, serta lebih *informative* bagi guru dan siswa karena pada materi terdapat video. Arina et al., (2020) mengembangkan multimedia interaktif dengan hasil sangat valid, pada media tersebut terdapat animasi yang bersuara yang dapat mengkonkretkan materi.

Multimedia interaktif Gama yang dikembangkan terdapat keterbaharuan dibandingkan dengan multimedia interaktif yang dikembangkan sebelumnya. Keterbaharuan pada multimedia interaktif Gama yaitu setelah tampilan setiap materi terdapat *games* dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa dan dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, serta terdapat video pembuatan magnet yang ditampilkan secara terpisah dengan tujuan agar siswa dapat lebih fokus dan memudahkan memahami materi secara bertahap. Dari pemaparan di atas peneliti melaksanakan penelitian dengan judul yaitu **“Pengembangan Multimedia Interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk Kelas IV SDN Bulusari 3”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, cukup luas permasalahannya sehingga perlu ada pembatasan masalah untuk diteliti. Maka dalam penelitian yang akan dilakukan ini akan dibatasi pada uji kevalidan produk, uji kepraktisan produk, dan uji keefektifan produk pengembangan multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk kelas IV SDN Bulusari 3.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk kelas IV SDN Bulusari 3?
2. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk kelas IV SDN Bulusari 3?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk kelas IV SDN Bulusari 3?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk kelas IV SDN Bulusari 3.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk kelas IV SDN Bulusari 3.
3. Untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) untuk kelas IV SDN Bulusari 3.

E. Definisi Operasional

Pengembangan multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) adalah kegiatan merancang dan membuat media pembelajaran digital yang interaktif, dengan pendekatan yang dirancang untuk menarik perhatian, membangkitkan motivasi, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Media ini mengintegrasikan elemen teks, gambar, audio, animasi, serta fitur interaktif yang dirancang agar dapat menarik minat belajar siswa, seperti halnya sifat magnet yang mampu menarik benda di sekitarnya. Secara operasional, pengembangan multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) dinyatakan berhasil apabila memenuhi tiga kriteria utama, yaitu:

1. Multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) dinyatakan valid apabila memperoleh skor dari ahli media dan ahli materi dengan persentase 71%-100%.
2. Multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) dinyatakan praktis apabila memperoleh skor dari respon guru dan respon siswa dengan persentase 71%-100%.
3. Multimedia interaktif Gaya Magnet (Gama) dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan dari hasil *pre test* dan *post test* dengan persentase skor ketuntasan 71%-100%.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan praktis.

4. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar.

5. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa kelas IV SDN Bulusari 3

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu dapat meningkatkan antusias belajar, meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi gaya magnet.

b. Bagi guru SDN Bulusari 3

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu dapat memotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu dapat menjadikan acuan untuk mengembangkan sebuah pengalaman baru dengan mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan meningkatkan mutu dalam pendidikan sekolah dasar.

d. Bagi perpustakaan pusat UNP Kediri

Manfaat penelitian ini bagi perpustakaan yaitu dapat dijadikan sumber informasi mahasiswa tentang perkembangan sebuah media pembelajaran yang beragam, sehingga dapat dijadikan referensi untuk kebutuhan pihak pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. In *International Conference of Students on Arabic Language* (Vol. 5, No. 0, pp. 181-188).
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123-133.
- Akbar, S. (2022). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alimuddin, et al. (2023). Teknologi dalam pendidikan: Membantu siswa beradaptasi dengan revolusi industri 4.0., *Journal on Education*, 5(4), 11777-11790.
- Alwi, N. A., & Agustia, P. L. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah dan Keagamaan*, 5(1), 13-28.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168-175.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Dewi, P. D. P., & Suniasih, N. W. (2022). Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 156–166. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44775>
- Fauzi, R., Anugrahana, A., & Ariyanti, P. B. Y. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Tentang Pemahaman Sifat-Sifat Cahaya Pada Kelas Iv Sd Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2569-2574.
- Fintarre, D. L., & Nurmilawati, M. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Siklus Hidrologi di Kelas V SDN Blabak 3. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-6*, proceeding.unpkediri.ac.id, <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/3888>

- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Petualangan Si Isaac Berbasis Android pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah dasar*, 8(2), 240-249.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi pendidikan nasional*, 2(1), 93-97.
- Gerlach & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. University of California.
- Hanisah., Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPIES: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6-16. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.68>
- Hingide, M. N., Mewengkang, A., & Munaiseche, C. P. C., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Platform Android pada Mata Pelajaran PPKn SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(5), 557-566.
- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319-325.
- Khoirunisa, I., Purwoko, R. Y. ., & Anjarini, T. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Teaching Learning Pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 186–196. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.389>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1-11.
- Kusuma, A. S., & Welda. (2024). Pengembangan Media Interaktif Klasifikasi Mahluk Hidup pada SMP Muhammadiyah 1 Denpasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 10(02), 139-146.
- Lestari, I., & Pratama, M. H. (2020). Pemanfaatan TIK Sebagai Media Pembelajaran dan Sumber Belajar oleh Guru TIK. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 95–102. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2634>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Kamal, M. (2023). Web-Based Interactive Learning Medium to Foster Students' Understanding on Magnetic Theory Using the Tutorial Method. *SAR Journal*, 6(1), 37-44, <https://doi.org/10.18421/SAR61-06>

- Marlina, H., Sa'adah, H. M. R., Aszahra, L., Dewi, R., & Alpian, Y. (2024). Efektivitas Penggunaan Media pembelajaran Berbasis Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 52-65.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Munir. (2015). Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya Smp. *Jupeis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17-27.
- Ningtiyas, E. S., Wenda, D. D. N., & Wiguna, F. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 di SDN Kraton Kabupaten Kediri. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 46-59.
<https://doi.org/10.51878/edutech.v4i1.3018>
- Nurhasanah, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran IPA kelas IV SD negeri rejosari. *Linggau Journal Science Education (LJSE)*, 2(2), 174-183.
- Nuriyah, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN Bodor Pace Kabupaten Nganjuk. Skripsi. Dipublikasikan. Kediri: FKIP UNP Kediri.
- Paat, M. (2022). Implementasi multimedia pembelajaran biologi berbasis model pbl melalui google classroom di jurusan pendidikan biologi unima. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2551-2557.
- Pulungan, R. N., Sartika, D., & Hasugian, A. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa MTSS Darul Mursyid Tapanuli Selatan. *MIND Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Budaya*, 5(1), 54-61.
<https://doi.org/10.55266/jurnalmind.v5i1.518>
- Purniasih, K. S., Agustiana, I. G. A. T., & Paramitha, M. V. A. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital dengan Topik Daur Hidup Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 318-326.
<https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77998>
- Puspitasari, H., Nurbani, & Fatmawati, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran

- Geografi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(2), 487–497. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i2.2925>
- Qathafi. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Metamorfosis Kelas 4 SDN Mrican 1. *Prosiding Semdikjar*, (Online), 4 : 310-318.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikmalah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rozi, F., & Rohman, A. (2024). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android (SAC) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Berpikir Komputasional. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 15–31. <https://doi.org/10.31980/petik.v10i1.545>
- Safira, R. F., & Nahdi, D. S. (2024). Keragaman Perangkat Lunak Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan dan Keguruan*, 5(2), 68-77.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6088-6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Sartika, A. D., & Bahri, S. (2022). Pengembangan Media Magic Box Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 82-91.
- Sudjana, N., dan Rivai, A. (2019) Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D). Bandung : Alfabeta.
- Suputra, I. G. B., Nata, G. N. M., & Hendayanti, N. P. N. (2024). Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tanaman Obat Keluarga. *Seminar Hasil Penelitian Informatika Dan Komputer (SPINTER) | Institut Teknologi Dan Bisnis STIKOM Bali*, 1(2), 484–489. Retrieved from <https://spinter.stikom-bali.ac.id/index.php/spinter/article/view/179>
- Surani, D. (2019, May). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 456-469).
- Suryanti, A., Putra, I. N. A. S., & Nurrahman, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal*

- Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147-156.
https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Materi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3003>
- Tessmer, M. (1993). Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training. Psychology Press.
- Trianto. (2013). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) Jakarta: Kencana Prenada Media Group. *Journal Education Research*, 2.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645.
- Yuliyanti, D. K., & Wiguna, F. A. (2025). Development of Interactive Multimedia Based on Website to Get to Know Indonesia as One in Diversity in Grade IV. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 261-274.
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i1.19644>
- Yulyani, Y., Miaz, Y., Fitria, Y., & Hidayati, A. (2023). Kepraktisan Penggunaan Bahan Ajar Multimedia Interaktif dengan Pendekatan STEM di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPABahasa Indonesia*:9(10), 8636–8640. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.5743>
- Zahra, A. R., & Sukma, H. H. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 9(1), 50-60.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9149>
- Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 75-81.