

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATERI WUJUD BENDA DAN PERUBAHANNYA UNTUK SISWA
KELAS IV SDN MRICAN 2 KEDIRI**

SKRIPSI

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



OLEH:

Martha Dewi NugraHanti

NPM : 2114060011

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

Skripsi oleh:

MARTHA DEWI NUGRAHANTI

NPM: 2114060011

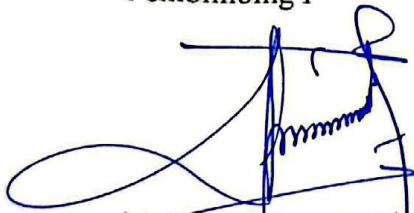
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATERI WUJUD BENDA DAN PERUBAHANNYA UNTUK SISWA
KELAS IV SDN MRICAN 2 KEDIRI**

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

Tanggal: 02 Juli 2025

Pembimbing I

A blue ink signature of Muhamad Basori, featuring a large, stylized initial 'M' and 'B'.

Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN.0721048003

Pembimbing II

A blue ink signature of Dr. Karimatus Saidah, featuring a stylized initial 'K' and 'S'.

Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.
NIDN.0710039103

Skripsi oleh:

MARTHA DEWI NUGRAHANTI

NPM: 2114060011

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATERI WUJUD BENDA DAN PERUBAHANNYA UNTUK SISWA
KELAS IV SDN MRICAN 2 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2025

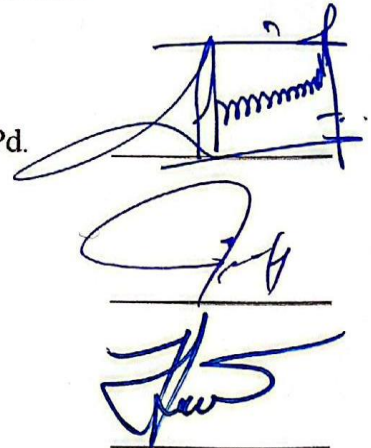
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua Penguji : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.

2. Penguji I : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.

3. Penguji II : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Martha Dewi NugraHanti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri/ 04 Maret 2003
NPM : 2114060011
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, 02 Juli 2025

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink is written over a portion of a 10,000 Indonesian Rupiah banknote. The signature is stylized and appears to read 'Martha Dewi NugraHanti'. The banknote is partially visible, showing the number '10000' and some text in Indonesian.

Martha Dewi NugraHanti

NPM: 2114060011

MOTTO

“Tidak ada hasil yang mengkhianati usaha, selama terus berjuang dan tidak berhenti melangkah, maka impian akan menemukan jalannya sendiri untuk menjadi nyata”.

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum kaum itu mengubah keadaan diri mereka sendiri”.

(Q.S. Ar-Ra'd 11)

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluargaku tercinta

RINGKASAN

Martha Dewi NugraHanti : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Wujud Benda dan Perubahannya untuk Siswa Kelas IV SDN Mrican 2 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Wujud Benda dan Perubahannya

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi di SDN Mrican 2 Kediri. Masalah dasar yang dihadapi adalah hasil belajar siswa pada materi wujud benda dan perubahannya, masih berada di bawah standar ketuntasan. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih sering mengandalkan metode ceramah disertai latihan soal dan berfokus pada buku, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan

Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi wujud benda dan perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri? (2) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi wujud benda dan perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri? (3) Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mengidentifikasi materi wujud benda dan perubahannya pada siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri?

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* dengan model ADDIE. Dengan subjek penelitian 27 siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri berupa instrumen angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, dan tes hasil belajar siswa yaitu *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dan uji-T SPSS untuk mengetahui keefektifan.

Hasil penelitian ini adalah (1) Media pembelajaran interaktif mendapatkan nilai rata-rata 89% dari validasi ahli materi dan ahli media, artinya media pembelajaran sudah sangat valid untuk digunakan. (2) Media pembelajaran interaktif mendapatkan presentase 86,7% dari angket respon siswa dan 90% dari angket respon guru, artinya media pembelajaran sudah sangat praktis. Nilai tersebut diperoleh pada saat melakukan uji coba terbatas. (3) Media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat efektif, karena berdasarkan rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest* yaitu $84,7 > 56,2$ dengan mendapatkan hasil ketuntasan belajar klasikal siswa yang mencapai 81%. Hasil tersebut juga dilakukan uji-T berpasangan dengan memperoleh hasil perlakuan yang telah diberikan setelah *pretest* pada *posttest* dengan perbedaan asymp.Sig.(2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari $<0,05$, maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan sebelum proses pembelajaran dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Wujud Benda dan Perubahannya untuk Siswa Kelas IV SDN Mrican 2 Kediri” ini ditulis guna memenuhi sebagian 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. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul, M.Pd. selaku Kepala Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Ibu Karimatus Saidah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Kedua orang tua untuk almarhum ayahanda Sasmito Utomo dan Ibunda Eluna Heksato RineWati, terima kasih banyak untuk segala bentuk dukungan berupa moral maupun materil kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
7. Terimakasih kepada Achmad Ali Firmansyah, seseorang yang selalu ada untuk saya, telah sabar menemani setiap proses yang saya lalui selama ini, memberikan dukungan tanpa henti, memberikan semangat, dan selalu meyakinkan bahwa saya bisa mencapai impian-impian saya.
8. Terimakasih kepada teman-teman yang telah memberikan saran dan bantuannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-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 samudra luas.

Kediri, 02 Juli 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Martha Dewi Nugrahandi', with a stylized, cursive script.

MARTHA DEWI NUGRAHANTI
NPM. 2113030039

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Media Pembelajaran	7
1. Pengertian Media Pembelajaran	7
2. Fungsi Media Pembelajaran	8
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	9
B. Media Interaktif.....	11
1. Pengertian Media Interaktif.....	11
2. Kelebihan Media Interaktif.....	12
3. Kelemahan Media Interaktif.....	13

4.	Karakteristik Media Interaktif	14
C.	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	16
D.	Kajian Wujud Benda dan Perubahannya.....	19
1.	Wujud Benda	19
2.	Sifat-Sifat Wujud Benda.....	20
3.	Perubahan Wujud Benda	21
E.	Penelitian Terdahulu	23
F.	Kerangka Berfikir.....	25
BAB III METODE PENGEMBANGAN		27
A.	Model Pengembangan	27
B.	Prosedur Pengembangan	28
1.	<i>Analysis</i> (Analisis).....	28
2.	<i>Design</i> (Desain)	29
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	30
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	31
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	32
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian	32
1.	Lokasi Penelitian	32
2.	Subjek Penelitian	33
D.	Uji Coba Produk.....	33
1.	Desain Uji Coba Produk	33
2.	Subjek Uji Coba Produk	34
E.	Validasi Produk	35
F.	Instrumen Pengumpulan Data	35
1.	Pengembangan Instrumen.....	35
2.	Validasi Instrumen.....	42
G.	Teknik Analisis Data	42
1.	Tahapan-Tahapan Analisis Data.....	42
2.	Norma Pengujian	46

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Data Produk Hasil Pengembangan	48
1. <i>Analysis</i>	48
2. <i>Design</i>	49
3. <i>Development</i>	49
a. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media	50
b. Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi	51
B. Hasil Uji Coba.....	52
a. Uji Coba Terbatas	52
b. Uji Coba Luas	55
C. Analisis Data	56
1. Kevalidan.....	56
2. Kepraktisan.....	57
3. Keefektifan	57
D. Revisi Produk	59
1. Saran Ahli Materi	59
2. Saran Ahli Media.....	61
3. Saran Guru	62
4. Saran Uji Terbatas	63
5. Saran Uji Luas	63
E. Kajian Produk Akhir	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran	23
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3. 1 Angket Wawancara	36
Tabel 3. 2 Kisi-kisi validasi media interaktif	38
Tabel 3. 3 Kisi-kisi validasi materi	38
Tabel 3. 4 Angket uji kepraktisan guru	39
Tabel 3. 5 Angket uji coba lapangan	40
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Post Test	41
Tabel 3. 7 Kriteria skala penilaian Kevalidan	43
Tabel 3. 8 Kriteria hasil uji kevalidan	44
Tabel 3. 9 Kriteria skala penilaian Kepraktisan	44
Tabel 3. 10 Kriteria hasil uji kepraktisan	45
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi Ahli Media	50
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi	51
Tabel 4. 3 Uji Respon Siswa pada Uji Terbatas	53
Tabel 4. 4 Angket Uji Respon Guru	54
Tabel 4. 5 Hasil Tes pada Uji Coba Luas	56
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	58
Tabel 4. 7 Hasil Uji-T	58
Tabel 4. 8 Saran dan Komentar Ahli Materi	59
Tabel 4. 9 Saran dan Komentar Ahli Media	61
Tabel 4. 10 Saran dan Komentar Guru	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 3. 2 Desain Cover.....	33
Gambar 3. 3 Desain Menu Utama.....	30
Gambar 3. 4 Desain Profil.....	33
Gambar 3. 5 Desain Menu TP.....	30
Gambar 3. 6 Desain Petunjuk.....	33
Gambar 3. 7 Desain Materi.....	30
Gambar 3. 8 Desain Quiz.....	30
Gambar 4. 1 Media Pembelajaran Interaktif Desain Awal.....	49
Gambar 4. 2 Revisi Menu Profil	59
Gambar 4. 3 Revisi Menu TP.....	60
Gambar 4. 4 Revisi Menu materi	60
Gambar 4. 5 Revisi Menu Kuis.....	60
Gambar 4. 6 Revisi Penulisan Materi	61
Gambar 4. 7 Revisi menu Petunjuk	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi	72
Lampiran 2. Surat Pengantar / Izin Penelitian	74
Lampiran 3. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	75
Lampiran 4. Berita Acara Bimbingan Skripsi	76
Lampiran 5. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	78
Lampiran 6. Hasil Plagiasi	79
Lampiran 7. Hasil Wawancara / Observasi	80
Lampiran 8. Hasil Validasi Media.....	82
Lampiran 9. Hasil Validasi Materi	86
Lampiran 10. Sampel Angket Respon Siswa	90
Lampiran 11. Angket Respon Guru.....	91
Lampiran 12. Perangkat Pembelajaran	94
Lampiran 13. Sampel Hasil Pretest.....	114
Lampiran 14. Sampel Hasil Posttest	115
Lampiran 15. Dokumentasi Pemanfaatan Produk.....	116
Lampiran 16. Lembar Revisi.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu langkah secara sengaja ataupun tidak sengaja oleh seorang individu dengan terjadi suatu perubahan sikap dan perilaku yang sebelumnya tidak tahu sehingga menjadi tahu (Wahab & Rosnawati, 2021). Seseorang akan mencapai tujuan untuk perubahan tertentu dan dilakukan secara sadar maka seseorang tersebut dapat dikatakan sebagai individu yang sedang belajar (Faizah & Kamal, 2024). Dapat disimpulkan bahwa belajar pada setiap individu memiliki cara yang tidak sama, sehingga hasil belajar yang didapat pasti berbeda-beda untuk itu sangatlah diperlukan sebuah respon yang terus menerus sampai individu tersebut mengalami perubahan tingkah laku menjadi lebih baik. Menurut Marwiyah, dkk (2024) menjelaskan bahwa faktor utama yang menjadi penyebab keberhasilan siswa dalam belajar adalah bergantung pada peran guru dalam menerapkan metode, teknik, pendekatan, dan strategi dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru harus bisa menarik perhatian siswa sehingga penyampaian materi dapat dimengerti oleh semua siswa, karena tingkat kognitif pada tiap individu dalam memahami materi pasti berbeda-beda dan pastinya dalam penangkapan materi pun berbeda juga. Dengan demikian, langkah yang dapat diambil guru untuk menangani masalah tersebut yaitu dengan mulai membuat media semenarik mungkin.

Media diartikan sebagai sarana yang berfungsi untuk memberikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Fadilah, dkk (2023) menjelaskan bahwa pentingnya media bagi guru untuk menyampaikan materi atau informasi sehingga bisa dipahami oleh semua siswa. Sehingga media menjadi faktor utama sebagai penentu keberhasilan siswa dalam pembelajaran, karena penggunaan media bagi guru sangat memberikan manfaat dalam menyampaikan materi sekaligus mendukung siswa dalam memahami materi tersebut. Dengan memanfaatkan media pembelajaran di dalam kelas, guru dapat membantu mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam memecahkan masalah selama pembelajaran.

Cara yang dapat dilakukan agar perhatian siswa dapat tertarik selama pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media interaktif. Menurut Watri, dkk (2023) menjelaskan bahwa media interaktif adalah sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk mengontrol dan mengatur konten sesuai keinginan mereka. Sedangkan menurut Rihani, dkk (2022), menjelaskan bahwa guru dapat menerapkan media interaktif sebagai cara untuk melaksanakan pembelajaran yang berbasis teknologi. Dengan penggunaan media ini diharapkan nantinya dapat mampu menambah minat tarik siswa pada saat belajar di dalam kelas. Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah canva. Melalui fitur seperti template dan animasi, canva dapat membantu guru menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Tampilan yang kreatif dan penggunaan yang mudah menjadikan Canva sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas.

Salah satu pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang menjelaskan fenomena ataupun peristiwa alam yang sifatnya fakta, baik dari segi kejadian ataupun kenyataan serta hubungan dalam sebab dan akibat. Menurut Elisa, dkk (2023) menjelaskan bahwa IPA merupakan kajian yang mempelajari fenomena alam dan seluruh komponennya secara nyata dan berdasarkan fakta. Maka pada pembelajaran IPA, guru harus bisa meningkatkan pengetahuan terkait pemahaman konsep pada siswa pada materi yang disampaikan. Salah satu materi dalam mata pelajaran IPA yaitu Wujud Benda dan Perubahannya. Materi ini sangat penting untuk dipelajari karena dengan memahami konsep ini, siswa dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata sehingga lebih bermakna.

Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Mrican 2 Kediri pada hari Jumat, tanggal 31 Mei 2024 dengan Ibu Madina guru kelas IV menjelaskan bahwa materi yang diajarkan mengenai wujud benda dan perubahannya merupakan materi pelajaran yang diajarkan di kelas 4 SD. Hasil belajar siswa pada materi ini, masih berada di bawah standar ketuntasan. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya penggunaan

media pembelajaran yang lebih sering mengandalkan metode ceramah disertai latihan soal dan berfokus pada buku, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Sesuai dengan pendapat Nelyza & Attriani (2022) yang mengungkapkan bahwa metode ceramah dinilai kurang efektif karena peran guru lebih dominan, sementara siswa hanya menjadi pendengar pasif di kelas. Hal tersebut tidak sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yang umumnya masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan melibatkan aktivitas langsung. Jika pembelajaran hanya mengandalkan ceramah dan buku, siswa cepat merasa bosan dan sulit memahami materi secara mendalam, karena tidak sesuai dengan gaya belajar mereka yang lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi.

Berdasarkan pemaparan diatas, solusi yang dapat dilakukan dari hasil wawancara yaitu dengan merancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis canva. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan media interaktif. Penelitian oleh Kamila & Kowiyah (2022) menunjukkan bahwa kerja sama antara guru dan siswa dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sementara penggunaan animasi yang menarik mampu meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar mereka. Selain itu, penelitian oleh Amelia, dkk (2023) mengungkapkan bahwa canva merupakan salah satu aplikasi desain yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif guna membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Namun media yang menggabungkan berbagai elemen dengan menggunakan canva, memiliki beberapa hambatan yaitu belum tersedianya fitur untuk mengunci slide, sehingga ketika pengguna mengklik area di luar tombol interaktif, slide akan berpindah ke halaman berikutnya secara otomatis. Sehingga pada penelitian ini, peneliti merancang media pembelajaran berbasis canva dengan menyesuaikan desain agar meminimalisir perpindahan slide yang tidak diinginkan. Peneliti juga menambahkan elemen navigasi yang jelas dan penempatan tombol

interaktif yang tepat, agar penggunaan media tetap berjalan sesuai alur yang diharapkan. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga lebih terkontrol dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dipilihlah judul penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI WUJUD BENDA DAN PERUBAHANNYA UNTUK SISWA KELAS IV SDN MRICAN 2 KEDIRI”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka didapati ada beberapa identifikasi masalah pada pembelajaran IPA materi wujud benda dan perubahannya di kelas IV, yaitu sebagai berikut :

1. Guru belum mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
2. Ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas IV.
3. Sumber belajar siswa hanya terbatas pada buku teks yang disertai dengan soal.
4. Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena mudah merasa bosan.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi wujud benda dan perubahannya, yang belum mencapai standar ketuntasan minimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam pengembangan ini yaitu :

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran interaktif pada materi wujud benda dan perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran interaktif pada materi wujud benda dan perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri?

3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mengidentifikasi materi wujud benda dan perubahannya pada siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka terdapat beberapa tujuan pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif pada materi wujud benda dan perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif pada materi wujud benda dan perubahannya untuk siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif untuk mengidentifikasi materi wujud benda dan perubahannya pada siswa kelas IV SDN Mrican 2 Kediri.

E. Sistematika Penulisan

Penulisan pada proposal ini disusun yang disesuaikan dengan buku panduan karya tulis ilmiah. Pada penulisan Bab 1 memuat permasalahan yang ada dalam penelitian pengembangan ini yaitu latar belakang masalah. Permasalahan tersebut selanjutnya diidentifikasi yang selanjutnya penulis dapat merumuskan masalah agar dapat dijawab dan diselesaikan. Tujuan pengembangan dalam penelitian ini juga dipaparkan. Terakhir, sistematika penulisan yang didalamnya menggambarkan struktur dan isi penulisan yang disajikan dalam proposal ini.

Pada Bab 2 berisikan acuan yang komprehensif terkait teori-teori yang akan digunakan sebagai landasan dasar dalam memecahkan suatu permasalahan dalam mengembangkan sebuah produk yang diharapkan.

Bab 3 menjelaskan model pengembangan yang telah dipilih oleh peneliti dan prosedur pengembangan secara urut dan sistematis. Dalam bab ini juga dijabarkan prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, uji coba produk, serta teknik analisis data

yang digunakan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan.

Bab 4 ini memaparkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba lapangan yaitu uji coba luas dan uji coba terbatas. Hasil dianalisis berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang disajikan dalam bentuk tabel, dan uraian deskriptif yang didukung teori dan penelitian terdahulu.

Bab 5 memuat rangkuman hasil penelitian yang merujuk pada tujuan dan rumusan masalah yang telah dirumuskan. Kesimpulan disajikan berdasarkan hasil penelitian yang mencakup aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif pada materi wujud benda dan perubahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ain, S. Q., Mustika, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika kepada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1080-1085.
- Alwi, I. (2021). Perubahan Wujud Benda. *Madrasah Reform : Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah*.
- Amelia, D., Jayanti., Suryani, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 797-810.
- Asela, S., dkk. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297-1304.
- Chasanah, N., dkk. (2024). Analisis Perkembangan Sosial dan Emosi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27620-27630.
- Daniyati, A., dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Fadilah, A., dkk. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17
- Faizah, H., Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466-476.
- Hidayatulloh, I., Kurniati., Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Proceeding SEMNAS-TP : Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123-127.
- Kamila, Z., Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72-83.
- Kurniawati, W., dkk. (2023). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jawa Tengah : inisiasiberkaryapress.
- Mia. (2022). Karakteristik Perkembangan Peserta Didik. *Edu-Riligia: Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 6(4), 351-371.
- Nelyza, F., & Attriani. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Terbimbing Pada materi Pecahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains (Jurnal DikMas)*, 1(1), 42-50.
- Pagarra, H., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar : Badan Penerbit UNM.

- Pangesti, S. N., Safitri, N. A. L. (2023). Systematic Literature Review: Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Materi Wujud Benda Dan Sifatnya Di Sekolah Dasar Tingkat Tinggi. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian, 2942-2947*.
- Paputungan, E., Paputungan, F. (2021). Pendekatan Dan Fungsi Affektif Dalam Proses Pembelajaran the Role And Function Of Affective Approaches In Learning. *Journal of Education and Culture, 3(1), 2986-1012*.
- Ramadhina, A., dkk. (2024). Karakteristik Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 1(4), 177-184*.
- Rahmaniar, E., Maemonah., Mahmudah, I. (2022). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6(1), 531-529*.
- Rihani, A. L., Maksum, A., Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 7(2), 123- 131*.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran, 1(1), 1-12*.
- Roosita, .B., Lestari, D. P., Setyawan, A. (2020). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio Jurnal, 1(1), 117-122*.
- Sahronih, S., Apifah, D. N. (2021). Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Wujud Benda Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi. *PERISKOP : Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan, 2(2), 47-55*.
- Sumihaarsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran (p. 1)*. Mataram: Pustaka Abadi
- Supu, I., Usman, B., Basri, S., & Sunarmi, S. (2017). Pengaruh suhu terhadap perpindahan panas pada material yang berbeda. *Dinamika, 7(1), 62–73*.
- Soesilo, A., Munthe. A. P. (2020). Pengembangan buku teks matematika kelas 8 dengan model ADDIE. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10(3) 232-243*.
- Trimansyah. (2021). Kecendrungan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Studi Pendidikan, 11(2), 13-27*.
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan, 12(2), 62-81*.
- Wahab, G., Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu : Penerbit Adab.

- Wandini, R. R., Harahap, E. Y., Mutia, C. M., Adila, N. A., Amalia, A., & Sari, R. Y. (2022). *Penerapan Model Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda*. Pendidikan Dan Konseling.
- Washwiyah, S. (2023). Penerapan Metode belajar Sambil Bermain Sebagai Media untuk Menumbuhkan Dan Meningkatkan Fungsi-Fungsi Kognitif, Psikomotor Dan Afektif Di Kelas I Amin1 Yogyakarta. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 1(4), 260-264.
- Watri., dkk. (2023). *Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Pekanbaru : Taman Karya.
- Wijaksono, S. A., Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Educativo : Jurnal Pendidikan*, 1(2), 621-629.
- Wulandari, A.P., dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Wulandari, T., Mudinillah, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media belajar IPA MI/SD*. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Ziliwu, D., dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal on Education*, 6(1), 4098-4105.