

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PICTURE STORY*
BOOK MATERI EKOSISTEM PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



OLEH :

DETIKA AMELIA SELAN

NPM : 2114060251

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

DETIKA AMELIA SELAN

NPM: 2114060251

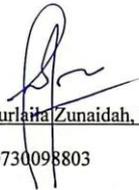
Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PICTURE STORY BOOK
MATERI EKOSISTEM PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: Kediri, 02 Juli 2025

Pembimbing I



Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.

NIDN. 0730098803

Pembimbing II



Tutut Indah Sulistiyowati, M.Pd.

NIDN. 0720088401

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh :
DETIKA AMELIA SELAN
NPM : 2114060251

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PICTURE STORY
BOOK MATERI EKOSISTEM PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V
SEKOLAH DASAR**

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 : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.
2. Penguji I : Novi Nitya Santi, M.Psi.
3. Penguji II : Tutut Indah Sulistiyowati, M.Si.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Detika Amelia Selan
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 5 Desember 2002
NPM : 2114060251
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 secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 12 Juli 2025

Yang Menyatakan



DETIKA AMELIA SELAN

NPM : 2114060251

MOTTO

“Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman TUHAN, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan.”

(Yeremia 29:11)

“Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang.”

(Amsal 23:18)

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”.

(BJ Habibie)

“Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Tuhan atas penyertaan dan kasih karunia-Nya yang tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

1. Sang Juru Selamat, Tuhan Yesus Kristus yang selalu ada di setiap proses langkah penulis dalam menyelesaikan perjalanan skripsi ini. Terima kasih Tuhan karena selalu memberikan harapan dan mujizat di waktu yang tepat di tengah keputusan penulis. Mengucap syukur selalu untuk setiap penyertaan Tuhan dari awal hingga akhir penulis menempuh perkuliahan ini.
2. Teristimewa kepada cinta pertama penulis, Ayahanda Adam Selan dan Ibunda Umi Kasanah yang senantiasa selalu memberikan semangat, doa, kasih sayang dan dukungan yang diberikan baik secara material maupun spiritual sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsinya dengan baik. Sosok orang tua yang berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Penulis sadar, bahwa setiap kata dalam skripsi ini adalah buah dari kerja keras dan doa kedua orang tua. Skripsi ini adalah persembahan untukmu dari putrimu yang saat ini sudah tumbuh dewasa.
3. Kepada adek saya tercinta Ozcarinto Oktavian Selan yang selalu memberikan dukungan yang begitu luar biasa, yang selalu menghibur dan mau untuk direpotkan dalam segala hal.
4. Tidak lupa ucapan terimakasih untuk Bapak/Ibu Guru SD Emaus sebagai rekan kerja yang selalu memberikan dukungan, semangat, doa, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Kepada teman-teman seperjuangan penulis yang sangat saya cintai dan banggakan yang selalu mendukung, mensupport dan memotivasi apa yang selama ini penulis hadapi. Terimakasih kepada Della Talia, Inneke Arsita, Windi Wahyu, Helma Ayu atas setiap kebersamaan dari awal perkuliahan hingga sampai di akhir ini, doa, dan tawa yang menguatkan di tengah berbagai tantangan. Kalian sudah penulis anggap seperti saudara sendiri.

RINGKASAN

Detika Amelia Selan Pengembangan Multimedia Interaktif Picture Story Book Materi Ekosistem pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, *Picture Story Book*, Ekosistem

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPAS di SD masih banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikutinya dikarenakan keterbatasan media pembelajaran sehingga guru masih menggunakan media konvensional tanpa ada dukungan media visual atau interaktif, sumber belajar siswa masih belum beragam hanya menggunakan LKS, serta masih banyak siswa yang masih cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga perhatian mereka terhadap penjelasan guru menjadi kurang optimal. Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan multimedia interaktif *picture story book* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, serta pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan adalah instrumen validasi, kepraktisan dan keefektifan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil uji kevalidan diperoleh skor kevalidan dari ahli media sebesar 89% dan skor kevalidan dari ahli materi sebesar 83%. Rata-rata nilai hasil validasi yaitu sebesar 86% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan diperoleh skor respon guru sebesar 93% dan rata-rata skor respon siswa sebesar 94%. Kedua nilai tersebut dapat diakumulasikan menjadi 94% dengan kriteria sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan memperoleh nilai posttest 8 siswa pada uji coba terbatas memperoleh skor sebesar 88% dan perolehan nilai posttest dari 13 siswa pada uji coba luas memperoleh skor sebesar 92%. Kedua skor tersebut diakumulasikan menjadi 90% dengan kriteria sangat efektif.

Dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif Picture Story Book Materi Ekosistem Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

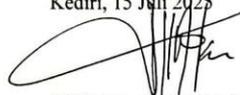
Penyusunan Skripsi ini berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Picture Story Book* Materi Ekosistem Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar” yang merupakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M. Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd., selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Farida Nurlaila Zunaidah, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang selama ini telah memberikan bimbingan dan arahan guna terselesaikannya skripsi ini.
5. Tutut Indah Sulistiyowati, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang selama ini telah memberikan bimbingan dan arahan guna terselesaikannya skripsi ini.
6. Kepala sekolah dan guru SD Emaus yang telah memberikan izin penelitian, serta siswa kelas V SD Emaus yang ikut berpartisipasi.

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

Kediri, 15 Juli 2025



DETIKA AMELIA SELAN

NPM : 2114060251

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	7
B. Landasan Teori.....	8
C. Kerangka Berfikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Model/Pendekatan Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan.....	23
C. Desain Pengembangan	25
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	25
E. Instrumen Penelitian	26
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	30

H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	36
B. Data Uji Coba	36
C. Analisis Data.....	43
D. Revisi Produk.....	48
E. Kajian Akhir Produk.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran IPAS Fase C Kelas V	17
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media	26
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi.....	27
Tabel 3.4 Angket Respon Guru.....	27
Tabel 3.5 Angket Respon Siswa	28
Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal.....	28
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Materi dan Media	31
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Produk	32
Tabel 3.9 Kriteria Keefektifan Produk.....	33
Tabel 4.1 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas	41
Tabel 4.2 Hasil <i>Pre-test</i> Uji Coba Terbatas	42
Tabel 4.3 Hasil <i>Post-test</i> Uji Coba Terbatas	42
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas	45
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre-test</i> Uji Coba Luas	46
Tabel 4.6 Hasil <i>Post-test</i> Uji Coba Luas	47
Tabel 4.7 Revisi Produk.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	21
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan ADDIE.....	22
Gambar 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	37
Gambar 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	38
Gambar 4.3 Hasil Angket Respon Guru	40
Gambar 4.4 Hasil Angket Respon Guru	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	57
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	58
Lampiran 3 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	59
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Pembimbingan	60
Lampiran 5 Need Assesment Guru	62
Lampiran 6 Need Assessment Siswa	63
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran	66
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media	95
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi.....	98
Lampiran 10 Angket Respon Guru	101
Lampiran 11 Angket Respon Siswa.....	104
Lampiran 12 Hasil <i>Post-test</i>	107
Lampiran 13 Dokumentasi.....	117
Lampiran 14 Hasil Plagiasi	118
Lampiran 15 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan suatu negara yang kaya akan kekayaan alam yang melimpah. Kekayaan alam yang di miliki mulai dari kekayaan laut, darat, dan kekayaan alam lainnya yang terkandung di dalam bumi. Sumber daya alam di Indonesia sebagian telah dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia sendiri untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan sebagiannya belum termanfaatkan. Dengan adanya sumber daya yang melimpah dan sangat berpotensi tinggi untuk mendukung pembangunan ekonomi di suatu negara. Namun, sumber daya alam yang tersedia tersebut tidak sendirinya diolah oleh alam, akan tetapi perlu adanya sumber daya manusia (SDM) gunanya untuk mengelola semua sumber daya alam yang telah tersedia. Oleh sebab itu perlu adanya pembenahan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan menjadi suatu langkah atau pondasi yang strategis untuk dapat mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan secara alternatif berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan serta penguasaan pengetahuan dan ketrampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian fungsional (Rahman *et al.*, 2022). Pendidikan harus mendapatkan perhatian dan penangan yang serius guna untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Pihak yang terkait dengan penyelenggara pendidikan telah mengupayakan dengan maksimal untuk meningkatkan dan mengembangkan pendidikan di Indonesia dengan cara mengoptimalkan sumber daya.

Sekolah dasar (SD) menjadi salah satu penyelenggara pendidikan awal di dunia formal yang wajib di tempuh oleh semua anak. Di sekolah dasar anak-anak mulai dapat mengenal berbagai pengetahuan sosial, keterampilan, sosialisiasi, kerja sama, dan mengenal nilai-nilai sosial yang ada di dunia pendidikan. Peran sekolah dasar saat ini tidak diragukan lagi guna untuk membina sumber daya manusia yang mampu merespon kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sekarang ini, pendidikan di jenjang sekolah dasar telah menggunakan kurikulum merdeka yang dimana pada kurikulum ini memberikan keleluasaan

kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Kurikulum Merdeka yang dijelaskan (Andreani & Gunansyah, 2023) menyatakan bahwa kurikulum ini diimplementasikan dengan mengembangkan profil siswa yang memiliki nilai dan jiwa sesuai dengan muatan sila Pancasila sebagai bekal dalam hidupnya, serta fokus terhadap materi esensial.

Salah satu hal esensial pada Kurikulum Merdeka dalam rangka membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia ialah adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). (Andreani & Gunansyah, 2023) menjelaskan bahwa penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Dalam program persekolahan, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk melatih dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan proses yang dimiliki dan dapat melatih siswa untuk dapat berpikir serta bertindak secara rasional dan kritis terhadap persoalan yang bersifat ilmiah dilingkungan sekitarnya.

Materi pembelajaran IPA dapat berhubungan dengan alam semesta. Dengan demikian pembelajaran IPA di setiap jenjang pasti memiliki karakteristik tersendiri yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan para siswa. Pembelajaran IPA akan lebih baik dan menyenangkan bila disampaikan kepada para siswa dengan menggunakan benda-benda konkrit. Oleh sebab itu, pembelajaran yang dilakukan haruslah menggunakan media konkret dan tidak hanya berupa teori saja yang menyebabkan siswa menjadi bosan.

Menurut (Angely *et al.*, 2023) media merupakan suatu alat yang sangat penting dari sudut pandang pendidikan dimana perannya sangatlah strategis dalam menentukan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang menyenangkan haruslah didukung dengan adanya sarana prasarana yang memadai, dengan tujuan untuk meningkatkan peran aktif siswa baik secara individu maupun kelompok. Salah satu cara yang mengharuskan siswa aktif tentunya akan terbantu dengan adanya penggunaan media. Media pembelajaran yang menarik telah di buat oleh pendidik sebagai bentuk upaya peningkatan dan penyesuaian gaya belajar di

masa pandemi (Onyema *et al.*, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dengan menyebar angket di kelas V SD Emaus, diperoleh hasil dari angket kebutuhan guru bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran masih bersifat konvensional tanpa dukungan visual atau media interaktif serta guru sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Hal ini menyebabkan pada saat pembelajaran IPA berlangsung secara monoton yang membuat siswa merasa bosan dan kurang menarik perhatian siswa untuk fokus terhadap pelajaran yang sedang dijelaskan. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil uji kemampuan awal siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 11 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Berdasarkan hasil data uji awal kemampuan siswa kelas V di SD Emaus dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Terdapat 7 siswa yang sudah memenuhi KKTP di atas 75 dan 14 siswa masih belum memenuhi KKTP di bawah 75.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa masih banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan saat guru menjelaskan pembelajaran. Ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa sulit untuk memperhatikan penjelasan dari guru antara lain yaitu banyak siswa yang masih cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga perhatian mereka terhadap penjelasan guru menjadi kurang optimal. Faktor lain yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa yaitu lingkungan, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat. Selain itu, sumber belajar juga menjadi pengaruh terhadap proses belajar siswa. Sumber belajar yang digunakan oleh guru masih hanya menggunakan buku LKS IPAS yang tersedia. Sehingga kegiatan pembelajaran di kelas hanya menulis, membaca, dan mendengarkan ceramah dari guru. Hal tersebut yang membuat timbulnya dampak rendahnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada materi yang dijelaskan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari uraian masalah di atas yang telah dipaparkan, permasalahan tersebut perlu untuk segera di atasi. Oleh sebab itu, salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan media yang dapat menunjang

proses belajar siswa. Dengan adanya media dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari dan membuat interaksi antara guru dan siswa menjadi aktif. Salah satu inovasi pembelajaran yang dihadirkan yaitu media picture story book. (Ozsezer & Canbazoglu, 2018) menyatakan bahwa lukisan dalam buku cerita anak dapat digunakan untuk memperkaya kapasitas emosional dan kognitif anak dengan rangsangan visual sejak usia dini; dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan afektif, kognitif dan linguistik mereka.

Penggunaan media picture story book sebagaimana telah dilakukan oleh penelitian lain yang dilakukan oleh (Mawanto *et al.*, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II” dengan hasil kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa kelas II SD setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media cerita bergambar pada materi pecahan mengalami perubahan positif ditandai dengan peningkatan yang signifikan. Penelitian lain dilakukan oleh (Ardhiniswari *et al.*, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Digital Picture Book Berbasis Tematik Integratif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dengan hasil media digital picture book dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Uraian di atas merupakan hal yang mendasari peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian yang dilakukan yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang telah disesuaikan dari analisis kebutuhan dan juga penelitian terdahulu. Penelitian ini berjudul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *PICTURE STORY BOOK* MATERI EKOSISTEM PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR”**.

B. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, batasan masalah yang diberikan oleh peneliti agar lebih fokus dan terarah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan multimedia interaktif *picture story book* pada materi ekosistem.
2. Materi yang dikembangkan dalam multimedia interaktif *picture story book*

dibatasi pada materi ekosistem yang diajarkan di kelas V Sekolah Dasar.

3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V SD Emaus yang berjumlah 21 siswa.
4. Aspek yang akan dianalisis dalam penelitian ini mencakup kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari multimedia interaktif *picture story book* yang akan dikembangkan.
5. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif *picture story book* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi ekosistem siswa kelas V SD Emaus?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif *picture story book* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi ekosistem siswa kelas V SD Emaus?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif *picture story book* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi ekosistem siswa kelas V SD Emaus?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif *picture story book* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi ekosistem siswa kelas V SD Emaus.
2. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif *picture story book* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi ekosistem siswa kelas V SD Emaus.
3. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif *picture story book* yang

dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi ekosistem siswa kelas V SD Emaus.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang dapat ditinjau dari aspek teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media *picture story book* diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA materi ekosistem.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan multimedia interaktif *picture story book* pada materi ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar sebagai media untuk membantu kesulitan siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

b. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.
- 2) Membantu siswa dalam memahami materi ekosistem.

c. Bagi Sekolah

Multimedia interaktif *picture story book* pada materi ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan inovasi baru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengetahuan serta pengalaman praktis mengenai pengembangan multimedia interaktif *picture story book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dan juga menambah wawasan serta informasi terkait media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka. *JPGSD*, *11*(9), 1841–1854.
- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 6). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Ardhiniswari, R. S., Subroto, W. T., & Jacky, M. (2020). Pengembangan Media Digital Picture Book Berbasis Tematik Integratif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, *8*(3), 363.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(2), 33–48.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, *4*(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Haryaningrum, V., Reza, M., Setyowati, S., & Ningrum, M. A. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Kecerdasan Moral Pada Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Indonesia* (Vol. 12, Issue 1).
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The analysis of primary school teachers ability in the application of ICT-based learning media in Tarogong Kidul District. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(2), 755–763.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, *14*(1), 1–12.
- Mawanto, A., Yuli Eko Siswono, T., Lukito, A., Negeri Surabaya, U., Lidah Wetan, J., & Surabaya, K. (2020). *Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk*

Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas Ii. 04(01), 424–437.

- Murtafiah, W., Sa'dijah, C., Tjang, D. C., & Susiswo, S. (2019). Decision making of the winner of the national student creativity program in designing ICT-based learning media. *TEM Journal*, 8(3), 1039.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.*
- Onyema, E. M., Deborah, E. C., Alsayed, A. O., Noorulhasan, Q., & Sanober, S. (2019). Online discussion forum as a tool for interactive learning and communication. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4), 4852–4859.
- Ozsezer, M. S. B., & Canbazoglu, H. B. (2018). Picture in children's story books: Children's perspective. *International Journal of Educational Methodology*, 4(4), 205–217.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 15(1), 75–94.
- Putri Hanifah, D., Supadmi, Mp., Mustafa, Mp., Sigit Wibowo, Mp., Kadek Devi Kalfika Anggria Wardani, Sp., Agus Budiyo, Mp., Muh Putra Pratama, Mp., Mike Nurmalia Sari, Mp., Letda Taufikurrahman, Mp., Rendra Zainal Maliki, Mp., Ervianti, Mp., Lianna Wijaya, Mp., Ema Butsi Prihastari, M., & Ria Alfian Rizkya Putri, Mp. (2023). *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran.*
- Rasmani, U. E. E. (2023). Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Website Bagi Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6074–6084.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan media

- pembelajaran kotak pintar keragaman di Indonesia untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140–149.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.
- Susilaningrum, E. S., & Mustadi, A. (2017). *Pengembangan Media Reflective-Picture Storybook Untuk Meningkatkan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.
- Sweller, J. (2018). Instructional design. In *Encyclopedia of evolutionary psychological science* (pp. 1–5). Springer.
- Syamsurijal, M. M., & Naskah, H. (2023). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Model Pembelajaran Discovery untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i1.2250>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 163–169.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.