

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ISPRING SUITE* PADA MATERI
FOTOSINTESIS KELAS IV SDN BADAL PANDEAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD



OLEH:

DWI WAHYU SAPUTRO

NPM: 2114060075

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI UN PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

DWI WAHYU SAPUTRO
NPM: 2114060075

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ISPRING SUITE* PADA MATERI
FOTOSINTESIS KELAS IV SDN BADAL PANDEAN**

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

Tanggal: Kediri, 26 Juni 2025

Dosen Pembimbing I



Wahyudi, M.Sn.
NIDN. 0705069001

Dosen Pembimbing II



Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
NIDN. 0719048206

Skripsi oleh:

DWI WAHYU SAPUTRO
NPM: 2114060075

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ISPRING SUITE* PADA MATERI
FOTOSINTESIS KELAS IV SDN BADAL PANDEAN**

Telah Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: Kediri, 15 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Wahyudi, M.Sn.
2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M. Pd.
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dwi Wahyu Saputro

Jenis Kelamin : Laki-laki

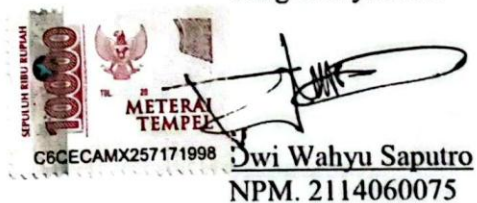
Tempat/tgl. Lahir : Trenggalek, 02 Maret 2003

NPM : 2114060075

Fak./Jur./Prodi : FKIP/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,
Yang Menyatakan


Dwi Wahyu Saputro
NPM. 2114060075

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

”Aku menyerahkan urusanku kepada Allah. Sungguh, Allah maha melihat akan
Hamba-hamba-Nya”
(QS Ghafir:44).

”Ilmu ini kuperjuangkan, bukan untuk gelar, tapi sebagai bentuk rasa syukur atas
akal yang Allah SWT titipkan. Maka, dari lelahku, lahirlah taatku”

Skripsi ini saya persembahkan :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya.
2. Ibu Sumini, seseorang yang saya sebut Ibu seseorang yang sangat berarti di hidup saya. Terimakasih untuk segala do'a usaha dan semangat yang telah ibu berikan kepada penulis, ibu adalah seseorang yang selalu menerima bentuk keluhan kesah penulis ketika mengerjakan skripsi. Dari segala bentuk semangat dan do'a yang ibu berikan kepada penulis terimakasih banyak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tersebut.
3. Bapak Sudarto, seseorang yang saya sebut Ayah seseorang yang sangat berarti di hidup saya. Terimakasih untuk segala usaha, keringat dan do'a yang telah diberikan oleh ayah kepada penulis. Terimakasih banyak untuk segala perjuangan yang telah dilakukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tersebut.
4. Teruntuk Kakak tercinta Ika Prasetyawati, terimakasih atas dukungan dan doa-doa baik yang selalu dipanjatkan.
5. Teruntuk seseorang yang belum bisa penulis tulis dengan jelas Namanya disini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz* untuk penulis. Terimakasih telah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, sebagai salah satu bentuk penulis dalam memantaskan diri. Meskipun saat ini penulis belum tahu keberadaanmu entah di bumi bagian mana dan

menggenggam tangan siapa, seperti kata Bj. Habibie “Kalau memang dilahirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun saya yang dapat”.

6. Teruntuk teman-teman, yang mungkin tidak bisa penulis sebutkan satu persatu terutama adjid, willy, cahyo wijayanto terimakasih untuk segala usaha, waktu yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Terakhir, Terimakasih Kepada diri saya sendiri Dwi Wahyu Saputro, yang pernah lelah, hampir menyerah tapi tetap memilih melangkah. Terimakasih telah menjadi kuat dan tetap setia pada impian, dan selalu senantiasa berdoa kepada Allah SWT.

ABSTRAK

Dwi Wahyu Saputro: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *iSpring Suite* pada Materi Fotosintesis Kelas IV SDN Badal Pandean, Skripsi , PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: Pengembangan , Multimedia Interaktif, *iSpring Suite*, Fotosintesis

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi, wawancara dan tes yang dilakukan di SD Negeri Badal Pandean. Diketahui bahwa pada kegiatan proses pembelajaran, guru menyajikan materi hanya mengacu pada media gambar tanpa bantuan penggunaan media audio visual. Sumber belajar lainnya seperti buku guru dan buku siswa. Hal ini berdampak pada pemahaman siswa yang kurang optimal dalam materi fotosintesis. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan yang didapat yaitu mengembangkan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* pada materi fotosintesis. Tujuan pengembangan pada penelitian ini meliputi: 1) Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* pada materi fotosintesis kelas IV SDN Badal Pandean, (2) Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* pada materi fotosintesis kelas IV SDN Badal Pandean, (3) Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* pada materi fotosintesis kelas IV SDN Badal Pandean.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*. Hasil penelitian pengembangan ini adalah: (1) Hasil kevalidan dari validator ahli media diperoleh presentase sebesar 88% dan validator ahli materi diperoleh presentase sebesar 78% jika diakumulasikan menjadi 83% sehingga uji kevalidan modul dikategorikan valid, (2) Hasil uji kepraktisan dari angket respon guru memperoleh presentase sebesar 88% dan hasil uji kepraktisan angket respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh presentase sebesar 83% dan uji coba luas memperoleh presentase sebesar 91% Sehingga modul dapat dikategorikan sangat praktis, (3) Hasil uji keefektifan pada uji coba terbatas diperoleh presentase secara klaksikal sebesar 100% dan hasil uji keefektifan pada uji coba luas diperoleh sebesar 92% Sehingga media interaktif berbasis *iSpring Suite* sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *iSpring Suite* pada materi fotosintesis dinyatakan valid, sangat praktis dan sangat efektif untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *iSpring Suite* Pada Materi Fotosintesis Kelas 4 SDN Badal Pandean” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Wahyudi, M.Sn. selaku dosen pembimbing 1.
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2.
6. Bapak dan Ibu dosen PGSD UN PGRI Kediri.
7. Supriono, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Badal Pandean.
8. Redhicha Binta Hardiani, S.Pd. wali kelas IV SDN Badal Pandean.
9. Ayahanda Sudarto dan Ibunda Sumini yang telah memberikan dukungannya sepenuh hati, kasih sayang, do'a nasihat, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis.
10. Sahabat dan teman-teman saya yang sudah kebersamaan saya selama 4 th di bangku perkuliahan.

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

Kediri, 26 Juni 2024

Mahasiswa



Dwi Wahyu Saputro

NPM. 2114060075

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	6
E. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat bagi peneliti	6
2. Manfaat bagi siswa	7
3. Manfaat bagi guru	7
4. Manfaat bagi pembaca.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Media Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. Fungsi Media Pembelajaran	9
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	9
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	9
B. Multimedia Interaktif	11
1. Pengertian Multimedia Interaktif	11
2. Manfaat Multimedia Interaktif	12
3. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	12
C. <i>iSpring Suite</i>	13
1. Pengertian <i>iSpring Suite</i>	13

2. Kelebihan <i>iSpring Suite</i>	14
3. Kekurangan <i>iSpring Suite</i>	15
D. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	15
1. Pengertian IPA di Sekolah Dasar	15
2. Kompetensi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	16
3. Materi Fotosintesis	16
E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	17
F. Kerangka Berfikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Model/Pendekatan Pengembangan	21
B. Prosedur Pengembangan	22
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	22
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	22
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	23
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	23
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	24
C. Desain Pengembangan	24
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	25
1. Tempat Pengembangan	25
2. Waktu Pengembangan	26
E. Instrumen Penelitian	26
1. Angket Validasi Multimedia interaktif	26
2. Angket Validasi Materi	27
3. Angket Validasi Respon Guru	28
4. Angket Validasi Respon Siswa	29
5. Keefektifan produk pengembangan	29
F. Teknik Pengumpulan Data	30
1. Observasi	30
2. Wawancara	30
3. Angket dan Tes	31
G. Teknik Analisis Data	31
1. Analisis kevalidan	31
2. Analisis Kepraktisan	32
3. Analisis Keefektifan	33
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	34
1. Uji Coba Model/Produk	34

2. Subjek Uji Coba	34
3. Validasi Produk	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	36
1. Analisis Studi Pendahuluan.....	36
2. <i>Design</i>	37
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	38
B. Data Uji Coba.....	40
1. Data Kevalidan	40
2. Data Kepraktisan	42
3. Data Kefektifan	45
C. Analisis Data	47
1. Deskripsi Kevalidan	47
2. Deskripsi Kepraktisan	49
3. Deskripsi Keefektifan.....	51
D. Revisi Produk.....	52
E. Kajian Akhir Produk	54
1. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis <i>iSpring Suite</i>	54
2. Spesifikasi Multimedia Interaktif Berbasis iSpring Suite	56
BAB V.....	58
PENUTUP.....	58
A. Simpulan	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran	16
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Multimedia Interaktif	26
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	27
Tabel 3. 3 Angket validasi Respon Guru	28
Tabel 3. 4 Angket Validasi Respon Siswa	29
Tabel 3. 5 Kisi-kisi soal	30
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan Materi Dan Media	32
Tabel 3. 7 Kriteria Respon Guru dan Siswa	32
Tabel 3. 8 Kriteria keefektifan	34
Tabel 4. 1 Desain Produk	39
Tabel 4. 2 Angket Hasil Validasi Media	40
Tabel 4. 3 Angket Hasil Validasi Materi	42
Tabel 4. 4 Angket Hasil Respon Guru	43
Tabel 4. 5 Angket Hasil Respon Siswa Uji Terbatas	44
Tabel 4. 6 Angket Hasil Respon Siswa Uji Luas	45
Tabel 4. 7 Nilai Hasil Uji Coba Terbatas	46
Tabel 4. 8 Nilai Hasil Uji Coba Luas	47
Tabel 4. 9 Kriteria Kevalidan Media	48
Tabel 4. 10 Kriteria Kevalidan Materi	49
Tabel 4. 11 Kriteria Respon Guru dan Siswa	51
Tabel 4. 12 Kriteria keefektifan	51
Tabel 4. 13 Kriteria keefektifan	52
Tabel 4. 14 Desain Akhir Produk	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	21
Gambar 3. 2 Halaman Sampul	24
Gambar 3. 3 Menu Home.....	24
Gambar 3. 4 CP dan TP	25
Gambar 3. 5 Materi	25
Gambar 3. 6 Menu menuju kuis.....	25
Gambar 4. 1 Komentar Ahli Media.....	48
Gambar 4. 2 Komentar Ahli Materi	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul.....	64
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan	66
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	69
Lampiran 5. Surat Pemanfaatan Produk.....	70
Lampiran 6. Surat Bebas Plagiasi.....	71
Lampiran 7. Hasil Plagiasi	72
Lampiran 8. Permohonan Validator	73
Lampiran 9. Angket Validasi Media	75
Lampiran 10. Angket Validasi Materi.....	80
Lampiran 11. Angket Respon Guru.....	84
Lampiran 12. Angket Respon Siswa	88
Lampiran 13. Need Assessment Guru	90
Lampiran 14. Perangkat Pembelajaran.....	91
Lampiran 15. Hasil Soal Evaluasi Uji terbatas.....	122
Lampiran 16. Hasil Soal Evaluasi Uji Luas	125
Lampiran 17. Dokumentasi	128
Lampiran 18. Undangan Penguji.....	129
Lampiran 19. Kartu Bimbingan.....	130
Lampiran 20. Berita Acara Skripsi.....	131
Lampiran 21. Lembar Revisi Skripsi	132

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Sangat tidak mungkin jika seseorang yang dilahirkan di dunia ini serta merta dalam keadaan pandai dan terampil dalam memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan tanpa melalui proses pendidikan. Pendidikan adalah salah satu proses kegiatan peserta didik untuk mengenal lebih dalam bahwa ia memiliki potensi yang ada didalam dirinya.

Berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 1:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan sangat penting, salah satunya adalah mata pelajaran IPA, karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam, serta mendorong partisipasi dalam menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam. Menurut Ismail (2021), jika siswa terbiasa menjaga kebersihan lingkungan sekolah, mereka akan menjadi lebih nyaman saat belajar dan peduli terhadap lingkungan sekitar mereka. Ini dapat dimulai dengan membentuk karakter yang peduli terhadap lingkungan dengan menjaga lingkungan sekolah tetap bersih. Merawat dan menjaga lingkungan alam sangatlah penting untuk keberlangsungan hidup manusia dan makhluk hidup lainnya di bumi. Lingkungan alam yang sehat sangat mempengaruhi kesehatan dan kesejahteraan manusia. Jika kondisi alam kurang sehat maka akan menyebabkan berbagai masalah kesehatan, termasuk penyakit pernafasan. Oleh karena itu, IPA tidak hanya berisi penguasaan kumpulan pengetahuan

yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

IPA adalah mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas bahkan ke jenjang perguruan tinggi. Menurut Samatowa (2016), Ilmu Pengetahuan Alam adalah aktivitas yang melibatkan anak-anak dalam berbagai kegiatan nyata dengan alam. Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan konsep terintegrasi karena tidak dapat dipisahkan menjadi bidang kimia, biologi, dan fisika secara terpisah (Prananda, 2019). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar sangat penting karena membantu siswa mengembangkan pemahaman yang bijak dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan alam, termasuk masyarakat, teknologi, dan sains. Melalui pembelajaran ini, siswa didorong untuk mengatasi tantangan yang muncul dari fenomena alam di sekitar mereka. Dengan demikian, pembelajaran IPA di SD akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan untuk bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berfikir bebas.

Materi fotosintesis merupakan bagian dari mata pelajaran IPA kelas 4. Dalam materi fotosintesis dijelaskan proses biokimia yang dilakukan oleh tumbuhan untuk mengubah energi cahaya matahari menjadi energi kimia dalam bentuk glukosa. Menurut Safitri *et al.*, (2023), Materi fotosintesis merupakan sebuah materi pembelajaran mengenai pembuatan makanan yang terjadi didalam tumbuhan. Pada materi fotosintesis di sekolah dasar mengajarkan siswa untuk memiliki keterampilan berfikir kritis dengan memahami proses ilmiah melalui sebuah eksperimen. Dalam eksperimen fotosintesis peserta didik diajarkan untuk mengetahui bahwa cahaya memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan terutama dalam proses memproduksi oksigen. Oleh karena itu, Fotosintesis perlu diajarkan sejak pendidikan dasar untuk mengetahui bahwa Fotosintesis sangat berperan penting terhadap kehidupan organisme, seperti pada manusia dan makhluk hidup lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 SDN Badal Pandean, terdapat permasalahan yang disebabkan oleh beberapa faktor. Diantaranya adalah Guru sudah memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dalam melakukan pembelajaran, misalnya menggunakan internet atau aplikasi youtube untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Namun dalam pembelajaran IPA materi Fotosintesis, guru hanya mengacu pada media gambar untuk menjelaskan materi tanpa bantuan penggunaan media audio visual. Materi fotosintesis memerlukan banyak visualisasi objek, gambar berwarna, dan penjelasan yang dapat membantu pemahaman siswa. Selain itu sumber belajar yang digunakan selama proses pembelajaran adalah buku guru dan buku peserta didik. Hal ini berdampak pada pemahaman siswa yang kurang optimal dalam materi fotosintesis. Pemahaman siswa yang kurang optimal tersebut dilihat berdasarkan hasil ulangan harian siswa yang menunjukkan 48,2%/9 siswa mendapatkan nilai ulangan harian materi fotosintesis masih berada di bawah KKTP. Sedangkan hanya 51,8%/11 siswa yang sudah berada di atas KKTP. Dengan nilai KKTP yang sudah ditentukan di SDN Badal Pandean mata pelajaran IPA adalah 75.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas 4 SDN Badal Pandean, diperoleh informasi bahwa bahan ajar IPA sudah tersedia baik berupa buku cetak, lembar kerja peserta didik maupun modul pembelajaran. Namun penggunaan media berbasis teknologi masih belum maksimal dan belum adanya media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif. Wawancara juga menunjukkan bahwa karakteristik siswa lebih senang belajar dengan adanya game yang diselipkan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa akan menciptakan pembelajaran yang kurang aktif dan kurang optimal. Hal ini menjadi sangat penting untuk segera di atasi. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru yaitu pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

Multimedia interaktif akan memuat berbagai visualisasi bentuk, gambar berwarna, penjelasan, dan pertanyaan interaktif. Menurut Handayani & Rahayu, (2020), Penggunaan multimedia interaktif diperlukan agar peserta didik lebih tertarik dan memahami materi pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi, multimedia interaktif telah menjadi alternatif media pembelajaran yang banyak digunakan dan dikembangkan untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengembangkan media dalam pembelajaran IPA materi Fotosintesis yaitu menggunakan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite*. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* menambah wawasan dan pengetahuan siswa terkait materi Fotosintesis.

Multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* dapat diakses dengan mudah menggunakan Handphone. Dengan *Microsoft PowerPoint* yang terintegrasi dengan *iSpring Suite*, multimedia interaktif yang dibuat dapat dipublikasikan dalam enam format flash yang berbeda, yaitu gambar berwarna, penjelasan, dan pertanyaan interaktif. *iSpring Suite* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang mencakup gambar, audio, video, dan konten multimedia lainnya yang dapat diakses menggunakan Handphone. Perangkat lunak ini dapat dengan mudah diintegrasikan dengan *Microsoft PowerPoint* (Surjono, 2017). Multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* ini memiliki keunggulan dengan memiliki fitur yang dapat di akses melalui *smartphone* sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar kapan saja dan dimana saja dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan. Multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* ini dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN Badal Pandean. Dengan adanya pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru ketika menyampaikan materi serta dapat memudahkan siswa menerima materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh devi yulia rahmah tentang penggunaan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* dengan judul Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *I-Spring* Pada Materi sistem pernafasan manusia dan hewan Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas

V di MIN Loloan Timur Jembrana Bali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IPA dengan menggunakan *iSpring* ini menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terbukti dari hasil analisis pre-test yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 59,5, yang meningkat pada post-test menjadi 90,75.

Kedua, Penelitian oleh Fitri Yanti Muchtar dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *I-Spring Presenter* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *iSpring Suite*. Hasil penelitian menunjukkan, media pembelajaran interaktif berbasis *i-spring presenter*, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *i-spring presenter* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Mamajang Makassar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serta pengembangan media dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *iSpring Suite* Pada Materi Fotosintesis Kelas 4 SDN Badal Pandean”. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif ini siswa dapat lebih mudah dalam menguasai materi Fotosintesis.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka peneliti perlu adanya pembatasan masalah dengan mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis *iSpring Suite* Pada Materi Fotosintesis Kelas 4 SDN Badal Pandean. Tujuan dari pengembangan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, Guru sudah memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dalam melakukan pembelajaran, misalnya menggunakan internet atau aplikasi youtube untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Namun dalam pembelajaran IPA materi Fotosintesis, guru hanya mengacu pada media gambar untuk menjelaskan materi tanpa bantuan penggunaan media audio visual. Faktor lainya yaitu sumber belajar yang yang digunakan selama proses

pembelajaran adalah buku guru dan buku peserta didik, sehingga berdampak pada pemahaman siswa menjadi kurang optimal dalam materi fotosintesis.

Ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan diatas, perlu dilakukan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif Berbasis *iSpring Suite* pada materi fotosintesis. Dengan subjek penelitian adalah siswa kelas 4 SDN Badal Pandean.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis *iSpring suite* pada materi fotosintesis kelas 4 SDN badal pandean.?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *iSpring suite* pada materi fotosintesis kelas 4 SDN badal pandean.?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis *iSpring suite* pada materi fotosintesis kelas 4 SDN badal pandean.?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* pada materi fotosintesis kelas 4 SDN Badal Pandean.
2. Mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* pada materi fotosintesis kelas 4 SDN Badal Pandean.
3. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* pada materi fotosintesis kelas 4 SDN Badal Pandean.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk mengasah kemampuan dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Selain itu peneliti juga memperoleh pengetahuan baru mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam menyampaikan materi fotosintesis. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi penelitian lanjutan dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi fotosintesis secara lebih mudah dan menyenangkan. Melalui multimedia interaktif siswa dapat lebih mudah membayangkan dan memahami konsep-konsep abstrak karena adanya visualisasi yang menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

3. Manfaat bagi guru

Bagi guru, hasil penelitian ini menawarkan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi. Guru juga dapat menilai sejauh mana efektivitas media ini dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

4. Manfaat bagi pembaca

Untuk pembaca, penelitian ini menyuguhkan wawasan mengenai potensi pemanfaatan multimedia interaktif berbasis iSpring suite dalam kegiatan belajar-mengajar. Baik peneliti, pendidik, maupun orang tua, dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan metode atau media pembelajaran yang lebih optimal di lingkungan pendidikan dasar

DAFTAR PUSTAKA

- Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Ismail, M. J. (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Menjaga Kebersihan Di Sekolah. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i1.67>
- Samatowa, U. (2016). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 524–532.
- Safitri, I. G., Sujana, A., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 111-125.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Surjono. (2017). *Media Pembelajaran Inspiring Suite*. 5–26.