

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI GAYA
DAN GERAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN JATI
TAROKAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program
Studi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI



OLEH:

FAFA SETYANI

NPM: 2114060038

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

FAFA SETYANI
NPM: 2114060038

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVER*
LEARNING PADA MATERI GAYA DAN GERAK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN
JATI TAROKAN**

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

Tanggal: 02 Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
NIDN.0701058701

Pembimbing II



Nara Setya Wiratama, M.Pd.
NIDN.0729059101

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

FAFA SETYANI

NPM: 2114060038

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVER*
LEARNING PADA MATERI GAYA DAN GERAK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN
JATI TAROKAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd.
3. Penguji II : Nara Setya Wiratama, M.Pd.



Mengetahui Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN 0024086901

MOTTO

“SETETES KERINGAT ORANG TUA YANG KELUAR, ADA SERIBU LANGKAHKU UNTUK TERUS MAJU DAN BERJUANG”

-Fafa Setyani-

PERSEMBAHAN

1. Teruntuk Bapakku Joko Susetyo cinta pertamaku, terimakasih atas segala usaha, keringat, dan menjadi tempat diskusi ketika peneliti kesusahan dalam membaca peta kehidupan. Beliau adalah alasan peneliti berjuang sampai dititik ini, maaf tidak pandai untuk mendiskripsikan dengan kata-kata tpi peneliti bisa merasakan ketulusan dan kehebatan beliau didalam menjalani kehidupan.
2. Cintaku Ibu Maryani sosok paling sabar dikehidupan peneliti, terimakasih atas segala do'a yang tidak ada hentinya sehingga proses hidup peneliti ini berlangsung di iringi dengan hal-hal baik, dukungan yang selalu diberikan setiap waktu untuk tetap semangat dalam menjalani proses yang tidak mudah ini, dan nasehat beliau menjadi panutan peneliti untuk selalu bersyukur.
3. Teruntuk adikku tercinta Andy Saputro, terimakasih atas segala cinta kasih, dukungan, menjadi garda terdepan jika ada yang melukai peneliti. Meskipun kadang menyebalkan namun, ayo kita berjuang untuk membahagiakan orang tua *I love You*.
4. Kakak perempuanku Nika Anggraini, terimakasih untuk do'a, dukungan, dan panutan untuk terus berjuang melawan dunia yang kejam ini. Meskipun kita jarang bertemu namun tetap belikan peneliti jajan, *Love You*.
5. Teruntuk seseorang yang sebelumnya tidak saling mengenal satu sama lain dan sekarang menjadi sedekat ini, Diki Saputra. Terimakasih sudah meluangkan waktu menemani peneliti hingga berada dititik ini, memberikan do'a, dukungan dan motivasi untuk terus berjuang meraih apa yang peneliti inginkan. Semoga kamu selalu diberikan kesabaran untuk melalui hari-hari yang mungkin tidak mudah dijalani.
6. Seseorang yang tidak bisa disebutkan namanya, namun kehadirannya begitu berarti dalam setiap langkah perjalanan ini. Terima kasih atas do'a, semangat, dan perhatian yang tulus meskipun tanpa kata, keberadaanmu adalah kekuatan yang tak tergantikan. Semoga kebaikanmu selalu menjadi cahaya dalam setiap langkahku menuju masa depan.
7. Untuk teman yang telah menjadi bagian penting, Fida, Semen Sugiarti, Yuana Arshela, Julia Auria, Yuyun, Dini, Arin. kehadiranmu selalu terasa dalam bentuk semangat, tawa, dan ketulusan yang tak pernah pudar. Terima kasih telah menjadi teman yang tak hanya hadir dalam canda, tapi juga setia dalam setiap lelah dan perjuangan. Semoga langkah kita selalu diberkahi dan mengarah pada masa depan yang lebih baik.

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Fafa Setyani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Trenggalek/ 31 Maret 2001
NPM : 2114060038
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, 16 Juli 2025



Yang Menyatakan

FAFA SETYANI

NPM: 2114060038

ABSTRAK

Fafa Setyani Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Gaya dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN JATI TAROKAN, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Discovery Learning*, Gaya dan Gerak, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar dan kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS, serta penggunaan media pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Discovery Learning* pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Jati Tarokan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data yang dikumpulkan meliputi data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan rata-rata persentase 91% dengan kriteria sangat valid. Data kepraktisan berdasarkan angket guru dan peserta didik memperoleh rata-rata 89% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan produk dilihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata 60%, sedangkan *post-test* mencapai rata-rata 80,59%. Berdasarkan perbandingan tersebut, produk dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis *Discovery Learning* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi gaya dan gerak.

KATA PENGANTAR

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Proposal dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Gaya dan Gerak Siswa Kelas IV SDN Jati Tarokan” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

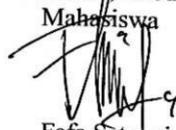
Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
2. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi yang selalu membantu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang sudah memberikan bimbingan dan semangat kepada penulis;
4. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang sudah memberikan bimbingan dan semangat kepada penulis;
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
6. Kepala sekolah serta Guru SDN Jati Tarokan yang telah memberi ijin dorongan untuk penelitian;
7. Kedua orang tua Bapak Joko Susetyo dan Ibu Maryani yang telah memberikan doa, keyakinan, memberikan segala sesuatu yang dibutuhkan, dan dukungan sebagai motivasi agar skripsi ini segera terselesaikan;
8. Teruntuk Mas Diki Saputra terimakasih atas waktunya sudah menemani, memberikan doa, dan dukungan agar skripsi ini segera terselesaikan;
9. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

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

Kediri, 16 Juli 2025

Mahasiswa



Fafa Setyani

NPM. 2114060038

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
B. Landasan Teori	9
C. Kerangka Berfikir	38
BAB III	40
METODE PENELITIAN	40
A. Model/Pendekatan Pengembangan.....	40
B. Prosedur Pengembangan	41

C. Desain Pengembangan.....	44
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	48
E. Intrumen Penelitian Uji Coba Model/Produk	49
F. Teknik Pengumpulan Data	53
G. Teknik Analisis Data	55
H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	60
BAB IV	64
HASIL DAN PEMBAHASAN	64
A. Data Produk Hasil Pengembangan	64
B. Data Uji Coba	74
C. Analisis Data	78
D. Revisi Produk	83
E. Kajian Produk Akhir	85
BAB V.....	89
KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Capaian Pembelajaran (CP) IPAS kelas IV	32
Tabel 2. 2. Penerapan Gaya.....	34
Tabel 3. 1. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	49
Tabel 3. 2. Tabel Instrumen Observasi Guru.....	50
Tabel 3. 3. Pedoman Wawancara	51
Tabel 3. 4. Angket Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3. 5. Angket Validasi Media.....	52
Tabel 3. 6. Angket Kepraktisan oleh peserta didik	52
Tabel 3. 7. Angket Kepraktisan Guru.....	53
Tabel 3. 8. Kriteria Validasi	56
Tabel 3. 9. Kriteria Kepraktisan	57
Tabel 3. 10. Konversi Nilai Persentase Hasil Belajar	58
Tabel 3. 11. Kriteria Kevalidan	58
Tabel 3. 12. Kriteria Kepraktisan	59
Tabel 4. 1. Desain Awal Media Interaktif (PPT).....	66
Tabel 4. 2. Uji Validasi Ahli Materi.....	72
Tabel 4. 3. Hasil Validasi Ahli Media.....	73
Tabel 4. 4. Data Tes Uji Coba Terbatas	76
Tabel 4. 5. Data Tes Uji Coba Luas	77
Tabel 4. 6. Hasil Validasi	79
Tabel 4. 7. Hasil Angket Kepraktisan Guru	80
Tabel 4. 8. Data Angket Respon Peserta didik Kelas IV SDN JATI TAROKAN	80
Tabel 4. 9. Desain Akhir Produk.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Interaktivitas sebagai pusat aplikasi multimedia	20
Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir	39
Gambar 3. 1. Model Penelitian ADDIE.....	40
Gambar 4. 1. Cover Media.....	68
Gambar 4. 2. Menu.....	69
Gambar 4. 3. Profil	69
Gambar 4. 4. Tujuan Pembelajaran	70
Gambar 4. 5. Materi	70
Gambar 4. 6. Petunjuk Pengerjaan Quiz	70
Gambar 4. 7. Soal Quiz	71
Gambar 4. 8. Penutup.....	71
Gambar 4. 9. Saran Ahli Materi	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Berita Acara Bimbingan	100
Lampiran 2. Surat Pengantar/Izin	102
Lampiran 3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	103
Lampiran 4. Lembar Pemanfaatan Produk	104
Lampiran 5. Hasil instrumen Observasi	106
Lampiran 6. Hasil Wawancara	107
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Media	108
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Materi	112
Lampiran 9. Perangkat Pembelajaran	116
Lampiran 10. Angket kepraktisan Guru SDN Jati Tarokan	138
Lampiran 11. Hasil Pre test	141
Lampiran 12. Hasil Post Test	145
Lampiran 13. Dokumentasi	149
Lampiran 14. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi untuk peserta didik agar berpartisipasi aktif. Maka dari itu jika pembelajaran yang dilakukan secara monoton akan membuat peserta didik menjadi jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar ataupun memahami materi yang diberikan oleh guru. Seiring dengan kemajuan teknologi di era sekarang guru dituntut harus mampu mengembangkan dan memanfaatkan teknologi digital untuk mendesain pembelajaran yang kreatif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Suyanto & Jihad, 2023) yang mengatakan seorang guru yang profesional juga harus bisa mengembangkan keahlian mengajarnya dan tidak hanya bertindak sebagai penyaji informasi, tetapi guru juga harus bisa bertindak sebagai fasilitator, motivator, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari dan mengolah informasi sendiri.

Sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dalam guru harus mampu merancang pembelajaran secara menarik. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik adalah dengan melibatkan media pembelajaran. Media Pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran, sebagai contohnya media interaktif. Media ini merupakan komponen pembelajaran yang sangat signifikan. Penggunaan media di dalam kelas dapat memberikan dampak positif yang sangat besar bagi proses belajar peserta didik. Lebih lanjut, media pembelajaran merupakan fondasi penting yang berfungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan proses pembelajaran (Wulandari, 2021). Untuk itu, perlu dikembangkannya multimedia pembelajaran guna menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung.

Mata pelajaran IPAS idealnya diajarkan dengan pendekatan yang kontekstual dan interaktif, agar siswa tidak hanya menghafal konsep tetapi juga dapat menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil

observasi yang telah dilakukan di SDN Jati Tarokan ditemukan beberapa permasalahan terkait pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan dalam mata pelajaran IPAS khususnya pada materi gaya dan gerak. Permasalahan dapat dilihat dari guru dan peserta didik. Permasalahan guru berkaitan dengan pemilihan media pembelajara yaitu guru masih menggunakan media buku paket. Selain permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran permasalahan terdapat pada peserta didik yang lebih menyukai media pembelajaran interaktif pada materi IPAS tentang gaya dan gerak, peserta didik kurang aktif dan interaktif dalam pembelajaran IPAS pada materi gaya dan gerak, perlunya praktik untuk membuktikan materi gaya dan gerak. Kedua permasalahan guru dan peserta didik tersebut berdampak pada aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik menjadi kurang optimal.

Kurangnya aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bermpak juga pada hasil belajar peserta didik yang kurang optimal. Kurang optimalnya hasil belajar peserta didik pada materi gaya dan gerak dapat dilihat berdasarkan hasil analis dokumen yang dilakukan. Berdasarkan hasil analisis dokumen hasi belajar peserta didik dapa diketahui dari 25 orang peserta didik hanya terdapat 10 orang peserta didik yang nilai hasil belajarnya di atas KKTP (70) yang telah ditentukan 15 peserta didik lainnya dapat dikatan masih belum tuntas hasil belajarnya. Selain melakukan observasi dan analisis dokumen hasil belajar juga dilakukan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Jati Tarokan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan ditemukan informasi bahwa peserta didik kelas IV di SD tersebut lebih senang belajar dengan menggunakan media berbasis teknologi dari pada hanya belajar dengan menggunakan media gambar yang ada di buku paket. Informasi lainnya dari hasil wawancara juga diperoleh informasi terkait media pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik yaitu media yang melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran misalnya belajar dengan melakukan praktikum atau belajar dengan melibatkan lingkungan sekitar anak.

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah dilakukan pada tanggal 29 April 2025 di SDN Jati Tarokan berasama dengan guru kelas IV. Tentunya hal ini menjadi sesuatu temuan penting untuk segera di atasi. Salah satu upaya yang

dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran dan memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dipilih untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik namun berdasarkan hasil analisis permasalahan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di SD tersebut adalah media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah multimedia pembelajaran. Menurut (Munadi, 2013) multimedia pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu Multimedia pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama, kelebihan multimedia pembelajaran menurut (Munir, 2015). Peserta didik akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketikadengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan dapat meningkatkan keaktifan dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan.

Multimedia Interaktif merupakan sumber belajar dengan bantuan komputer untuk menunjang pembelajaran. Komputer merupakan sumber belajar yang bisa menampilkan hasil peserta didik setelah belajar (Rachmadtullah, Nadiroh, Sumantri, & S, 2018). Multimedia mampu menyajikan kombinasi antara teks, gambar, audio dan video. Multimedia interaktif adalah sumber belajar yang bisa digunakan oleh pengguna secara individu melalui alat kontrol (D. Daryanto, 2017). Selain pada komputer, multimedia interaktif juga digunakan dalam smartphone atau android. Peserta didik bisa belajar sendiri karena peserta didik leluasa untuk mengoperasikan multimedia (Arofah, 2018).

Selain memilih media pembelajan yang sesuai berdasarkan hasil analisis permasalahan juga dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran dan berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Salah satu metode yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengikuti pembelajaran adalah metode

pembelajaran *Discovery Learning*. Menurut Jerome Brunner (dalam Sartinah, 2022) metode *Discovery Learning* adalah model yang mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. *Discovery Learning* merupakan pendekatan yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif menemukan dan mengembangkan pengetahuan melalui proses belajar yang lebih interaktif dan sistematis. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan aktif dalam mencari, menemukan, dan menguji pengetahuan mereka sendiri (M. Putri & Raharjo, 2024). Kelebihan dari pembelajaran *Discovery Learning* adalah bahwa peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan aktivitas belajar, dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, peserta didik juga dapat menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, dan menjadi lebih berani dalam menghadapi tantangan.

Penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *Discovery Learning* dapat membangun konsep diri peserta didik, mengembangkan bakat, menghindari belajar hanya pada tingkat verbal, memungkinkan waktu bagi peserta didik untuk mengasimilasi dan mengakomodasi informasi (Khasinah, 2021; Meliyanti, Nahdi, & Yonanda, 2018; M. Putri & Raharjo, 2024). Selain itu pembelajaran berbasis *Discovery Learning* merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, di mana peserta didik tersebut aktif mencari, menemukan serta meneliti sendiri pemecahan masalah itu dan mampu mengemukakan pendapatnya, merumuskan masalah, merencanakan eksperimen, menganalisa dan serta menarik kesimpulan (Meliyanti et al., 2018). Penelitian pengembangan ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan multimedia interaktif sangat membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar berbeda karena menggabungkan unsur audio dan visual. Melalui adanya multimedia interaktif ini, peserta didik dapat belajar menggunakan gambar, suara ataupun musik, sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar IPAS (Celsia Ditha Rahmani, Adrias Adrias, & Fadilla Suciana, 2025). Multimedia interaktif mampu menjadikan pembelajaran sangat interaktif dan

bervariasi sehingga peserta didik menjadi lebih berminat dalam belajar serta tidak bosan mengikuti pembelajaran yang diberikan (Nasution et al., 2017). Multimedia ini juga mampu membuat guru bertugas menjadi fasilitator sehingga kegiatan pembelajaran akan berpusat pada peserta didik (Alit & Tejawati, 2023). Multimedia pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar dan layak digunakan untuk ke depannya dalam proses pembelajaran karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Imansyah, Yusnarti, Nurjannah, Ramadhan, & Fitriatun, 2024).

Perpaduan antara multimedia interaktif dengan metode pembelajaran *Discovery Learning* akan dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah ditemukan dalam pembelajaran IPAS khususnya materi gaya dan gerak yang terjadi di SDN Jati Tarokan di kelas IV. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* yang valid, praktis dan efektif untuk mengajarkan materi gaya dan gerak untuk peserta didik kelas IV SD Jati Tarokan. Sedangkan manfaat penelitian ini adalah media yang digunakan dapat memudahkan peserta didik dan mengaktifkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada materi gaya dan gerak pada peserta didik kelas IV SDN Jati Tarokan kota kediri.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Melalui permasalahan tersebut, peneliti lebih memfokuskan masalah terkait dengan kurangnya penyediaan media pembelajaran IPAS yang memadai di sekolah sehingga perlu dikembangkan multimedia interaktif berbasis *Discovery Learning* seiring dengan perkembangan teknologi pada mata pelajaran IPAS materi gaya dan gerak peserta didik di kelas SDN Jati Tarokan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah

sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery learning* Pada Materi gaya dan gerak untuk Peserta didik Kelas IV?
2. Bagaimana keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery learning* pada Materi gaya dan gerak untuk Peserta didik Kelas IV?
3. Bagaimana kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery learning* Pada Materi gaya dan gerak untuk Peserta didik Kelas IV?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pengembangan bahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery learning* pada gaya dan gerak untuk Peserta didik Kelas IV;
2. Untuk mengetahui tingkat efektivitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery learning* pada Materi gaya dan gerak untuk Peserta didik Kelas IV;
3. Untuk mengetahui kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *Discovery learning* pada Materi gaya dan gerak untuk Peserta didik Kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan media ajar di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan masukan kepada guru terkait inovasi dalam penggunaan media ajar, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik.

b. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan

wawasan kepada peserta didik SDN Jati Tarokan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini berfungsi sebagai pertimbangan penggunaan media ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah.

d. Bagi Perpustakaan Pusat UNP Kediri

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan wawasan kepada mahasiswa sebagai sumber referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, D. P. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 19(2), 151–157.
- Agam, T. N., & Sulistiowati. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Permainan Alat Musik Sederhana Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1–8.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Alit, D. M., & Tejawati, N. L. P. (2023). Smart Classroom: Digital Learning Generation Z and Alpha. *Seminar Nasional (PROSPEK II) “Transformasi Pendidikan Melalui Digital Learning Guna Mewujudkan Merdeka Belajar,”* (Prospek II), 277–288.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135.
- Ariyanti Utari Latifah. (2024). Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning pada Materi Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 8.
- Arofah, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Articulate Storyline Berbasis Discovery Learning Pada Muatan IPAS Kelas*
IV. Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.

Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Ayuningrum., M., & Dewi, R. S. (2023). Analisis bahan ajar literasi dan numerasi di sekolah dasar. *Journal on Education*, 06(01), 9257–9267.

Cahyaningsih, Y. (2020). Teknologi Augmented Reality pada Promosi Berbasis Android. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 1(2), 90–115.

Celsia Ditha Rahmani, Adrias Adrias, & Fadilla Suciana. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 268–278.

Daryanto, D. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Daryanto, D. (2017). *Media Pembelajaran. Satu Nusa*. Bandung: Satu Nusa.

Diambil dari

<https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/2>

98%0Ahttp://

repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf0Ahttp://dx.doi.org/1

0.1016/j.jana.

2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-

2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P

Daryanto, J. (2010). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 8–15.

- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9508–9516.
- Fajariyah, N., & Hanik, U. (2024). Pengembangan Media Beruang Berbasis Augmented Reality untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1524–1534.
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177.
- Hidayah, A., & Yuberti. (2018). Pembelajaran POE (predict-observe-explain) terhadap keterampilan proses belajar fisika siswa pokok bahasan suhu dan kalor. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 21–27. Diambil dari <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Hilyana, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian, 9.
- Husein Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46. Diambil dari <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>
- Illahi, T. A. R. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(3), 826.
- Imansyah, M. N., Yusnarti, M., Nurjannah, N., Ramadhan, R., &

Fitriatun, F. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif di SMK. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 723–734.

Imron, I. F., Ayu P, D. A., & Laila, A. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Materi IPA SD. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-6*, 1303–1311.

Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11.

Ismah, I., & Sundi, V. H. (2018). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smp Labschool Fip Umj. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(2), 161.

Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402.

Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.

Lestar, N. A., Kurniawan, P. W., & Hendratama, O. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Pada Materi Kehidupan Masyarakat Praaksara Indonesia Kelas X IPS di SMA Gajah Mada. *Prodiksema*, (September), 70–82. Diambil dari

<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prodiksema/article/view/3232%0Ahttp>

<s://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prodiksema/article/download/3232/2224>

Marmoah, S., Hartono, H., & Sadiman, S. (2019). Implementation of School-Based Management Through a Culture of Literacy in Elementary Schools. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(2), 238.

Meliyanti, M., Nahdi, D. S., & Yonanda, D. A. (2018). Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 1(2), 196–204.

Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. GP Press Group. Jakarta: GP Press Group.

Munir, M. (2015). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Alfabeta. Bandung: Alfabeta.

Nasution, S., Afrianto, H., NURFADILLAH SALAM, S. & J., Nim, N., Sadjati, I. M., Agent, S. G., Sifat, T., et al. (2017). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. *Pendidikam*, 3(1), 1–62. Diambil Dari http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/2016/08/08/idik4009pengembangan-bahan-ajar/%0Ahttps://www.euskalit.net/archivos/201803/modelogestio-navanzada_2018.pdf?1%0Ahttps://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4786739%0Ahttps://www2.deloitte.com/content/dam/

Nugrawiyati, J. (2018). MEDIA AUDIO-VISUAL DALAM PEMBELAJARAN

BAHASA ARAB. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 6(1), 97–111.

Prahasti, C. H. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Materi Hidrolisis Dan Penyangga Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logis Matematis Dan Interpersonal Peserta Didik, 17.

Prasiska, E. E., Hummada, D. A., Basyari, A., & Aman, A. (2023). Jejak peninggalan industri kolonial Suikerfabriek Poendoen 1875-1943. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 13(2), 209.

Putri, A. A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Siswa Kelas Iii Sd. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 21–32.

Putri, G. . B. A., Asrin, Fauzi, A., & Syazali, M. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 792–799. Diambil dari <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>

Putri, M., & Raharjo, M. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Liveworksheets dengan Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 17–32.

Rachmadtullah, R., Nadiroh, N., Sumantri, M. S., & S, Z. M. (2018). Development of Interactive Learning Media on Civic Education Subjects in Elementary School, 251(Acec), 293–296.

- Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi, M. S. (2020). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF POWER POINT DALAM PEMBELAJARAN DARING. *Fajar Historia*, 4(2), 60–67. Diambil dari <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Rayanto, H., & Sugianti, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R&D: Teori Dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institut.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sartinah. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Dengan Media Model Pembelajaran Matematika Tentang Bangun Ruang. *Jurnal Sosialita*, 7(1), 5. Diambil dari <http://journal.upy.ac.id/index.php/sosialita/article/view/2467/1557>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadewi, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Audio Visual Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 138–149.
- Susana, A. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Discovery Learning Materi Pewarisan Sifat pada Makhluk Hidup Berfokus pada Self Efficacy dan Metakognisi*. Universitas Lampung.

- Suyanto, S., & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional, Strategi meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global. Esensi Erlangga Group*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Swasti, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning*. Universitas Negeri Semarang.
- Ulandari, L., Surya, Y. F., Rizal, M. S., & Fadhilaturrahmi. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Model Predict, Observer, Explain (POE) Berbantuan Video Animasi Siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(03), 700–701.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran. Kata Pena*. Yogyakarta: Kata Pena. Diambil dari https://books.google.co.id/books?id=D9_YDwAAQBAJ&pg=PA369&lpg=P369&dq=Prawirohardjo,+Sarwono.+2010.+Buku+Acuan+Nasional+Pelayanan+Kesehatan++Maternal+dan+Neonatal.+Jakarta+:+PT+Bina+Pustaka+Sarwono+Prawirohardjo.&source=bl&ots=riWNmMFyEq&sig=ACfU3U0HyN3I
- Wulandari, R. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Siak*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Yuliana, R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan PMRI Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk Smp Kelas IX Developing Learning Materials Using PMRI Approach on Curved Side for Grade Ix of Junior High

School. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 6(1), 60–67. Diambil

dari

<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/jpm/article/download/5974/5709>