

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
EKOSISTEM DARAT (EKSIDA) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA
KELAS 5 DI SDN 1 BAGORKULON**

SKRIPSI

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



OLEH :

BELLA ALFINA ESTIFANI
NPM : 2114060177

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

BELLA ALFINA ESTIFANI

NPM. 2114060177

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF EKOSISTEM
DARAT (EKSIDA) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPA SISWA KELAS 5 DI SDN 1 BAGORKULON**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

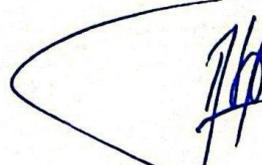
Tanggal: _____

Dosen Pembimbing I,



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
NIDN. 0724077901

Dosen Pembimbing II,



Dr. Ika Santia, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0702018801

Skripsi oleh:

Skripsi oleh:

BELLA ALFINA ESTIFANI

NPM: 2114060177

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF EKOSISTEM DARAT (EKSIDA)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPA SISWA KELAS 5 DI SDN 1 BAGOR
KULON.**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: Kediri, _____

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
2. Penguji I : Novi Nitya Santi, M.Psi.
3. Penguji II : Dr. Ika Santia, S.Pd.,M.Pd.



Mengetahui, 18 Juli 2025
Dekan FKIP

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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Bella Alfina Estifani

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 17 Mei 2002

NPM : 2114060177

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, 15 Juli 2025

A 10,000 Indonesian Rupiah banknote is shown, partially obscured by a black ink signature. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the serial number E156AAMX3.

Yang Menyatakan
Bella Alfina Estifani
NPM. 2114060177

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q.S AL-Baqarah : 286)

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi dan tidak ada mimpi yang patut diremehkan.
Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang
kau harapkan”
(Maudy Ayunda)

Lokasi lahir boleh dimana saja, tapi lokasi mimpi harus di langit.
(H. Anies Rasyid Baswedan, S.E., M.P.P., Ph.D.)

“Orang tua dirumah menanti kepulangan dengan hasil yang membanggakan,
jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan
perjuangan mereka menghidupimu”

“Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir kedunia, jadi tidak mungkin aku
tidak ada artinya”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur atas Rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terimakasih skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Kedua orang tua tercinta, yang telah menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang tanpa batas. Terima kasih atas segala pengorbanan, dukungan, dan cinta yang tak ternilai selama ini.
2. Dosen pembimbing saya, yang dengan sabar membimbing, memberikan arahan, serta ilmu yang sangat berharga. Terima kasih atas waktu, perhatian, dan bimbingan yang telah Bapak/Ibu berikan selama proses penyusunan skripsi ini yang sudah terselesaikan.
3. Seluruh teman PGSD UNP Kediri, yang telah menjadi bagian dari perjalanan dan kenangan indah selama masa perkuliahan. Terima kasih atas semangat kebersamaan, kerja sama, dan persahabatan yang tulus.
4. Teman satu atap, yang telah menjadi keluarga kedua selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, dan dukungan yang tak henti, baik dalam suka maupun duka, terimakasih sudah menghibur dan menemani keseharian hidup di Kota Kediri yang tercinta ini.
5. Kakak saya Heni Tifani terimakasih banyak atas dukungan, motivasi, dan kasih sayang tanpa henti. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat, dan kehangatan yang selalu mendampingi langkahku hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

ABSTRAK

Bella Alfina Estifani : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ekosistem Darat (Eksida) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN 1 Bagorkulon, Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci : Media Pembelajaran Interaktif Ekosistem Darat (Eksida), Hasil Belajar Siswa, Mata Pelajaran IPA.

Pembelajaran di sekolah dasar pada mata pelajaran IPA khususnya materi ekosistem darat yang bersifat abstrak. Pembelajaran tidak akan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang berakibatkan pada peningkatan hasil belajar apabila hanya membayangkan tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu dibutuhkannya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses belajar secara efektif dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengembangan media valid, bagaimana siswa merespon hasil media, dan apakah menggunakan produk media pembelajaran interaktif ekosistem darat (EKSIDA) meningkatkan hasil belajar mereka.

Inti penelitian ini adalah "pengembangan media pembelajaran interaktif ekosistem darat (EKSIDA) untuk mata pelajaran IPA di kelas V". Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas V di SDN 1 Bagorkulon, Kabupaten Nganjuk, pada tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan merujuk pada model pengembangan 4D. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Data dari hasil penelitian ini diperoleh, 1) Validasi ahli materi sebesar 90%, validasi ahli media sebesar 93%, dan validasi ahli praktisi diperoleh hasil sebesar 89% sehingga media pembelajaran interaktif ekosistem darat (EKSIDA) dikatakan sangat valid untuk digunakan. 2) Angket respon siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas berada pada rentang 81% - 100% maka dari itu dapat dikatakan respon siswa pada media pembelajaran interaktif ekosistem darat (EKSIDA) sangat baik. 3) Data pengujian hasil belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test* juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif ekosistem darat (EKSIDA). Sehingga media pembelajaran interaktif ekosistem darat (EKSIDA) dapat digunakan guru sebagai media pendukung pembelajaran untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

Saran dalam penelitian ini adalah agar media dapat dikembangkan lebih lanjut dengan berbagai kreativitas, sehingga dapat menghasilkan inovasi baru dalam pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, dan dapat mendukung proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya. Sehingga, saya dapat menyelesaikan tugas penyusunan skripsi ini. Skripsi dengan judul “ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF EKOSISTEM DARAT (EKSIDA) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS 5 DI SDN 1 BAGORKULON. ” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini saya ucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UNP Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi terhadap mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UNP Kediri.
3. Bagus Amirul Mukminin, M.Pd. selaku ketua Prodi PGSD UNP Kediri yang selalu mengupayakan kemajuan prodi PGSD supaya lebih unggul.
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi berlangsung.
5. Dr. Ika Santia, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang memberikan arahan, dukungan serta motivasi untuk penulis menyelesaikan skripsi.
6. Bapak ibu dosen Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.
7. Kepala Sekolah dan guru SDN 1 BAGORKULON.
8. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka adanya tegur, sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat saya harapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas

Kediri, 8 Juli 2025



Bella Alfina Estifani
NPM : 211406177

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN_PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan pengembangan.....	7
A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Media Pembelajaran Interaktif	13
5. Pembelajaran IPA.....	16
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	19
C. Kerangka Berfikir.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Model Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan.....	22
1. Tahap pendefinisian (<i>define</i>).....	23
2. Tahap Perancangan (<i>design</i>).....	24
3. Tahap Pengembangan (<i>develop</i>)	26
4. Tahap Diseminasi (<i>diseminate</i>)	26
C. Lokasi dan subyek penelitian.....	27
1. Lokasi Penelitian.....	27
2. Subjek Penelitian	27
D. Uji Coba Model/Produk	27

1. Desain Uji Coba.....	27
2. Subjek Uji Coba	28
E. Validasi Model/Produk.....	28
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	29
1. Pengembangan Instrumen	29
G. Teknik Analisis Data.....	34
1. Tahap Analisis Data.....	34
2. Norma Pengujian	37
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Studi Pendahuluan	38
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	38
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	42
3. Desain Awal (draft) Model	42
B. Hasil Penelitian.....	43
1. Validasi Ahli Praktisi.....	43
2. Hasil Uji Respon Siswa	46
3. Uji Hasil Belajar Siswa	48
C. Validasi Model.....	49
1. Deskripsi Validasi Model.....	49
2. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	50
a. Kevalidan	50
b. Kepraktisan	51
c. Keefektifan.....	51
3. Desain Akhir Model	52
D. Pembahasan Hasil Penelitian	53
1. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	53
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Media Pembelajaran Interaktif Ekosistem Darat (EKSIDA)	54
3. Kegunaan Penelitian	55
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	54
A. SIMPULAN	54
B. IMPLIKASI.....	54
C. SARAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	16
Tabel 3. 1 Rancangan media video interaktif eksida	28
Tabel 3. 2 Angket validasi ahli materi	31
Tabel 3. 3 Angket validasi ahli media.....	31
Tabel 3. 4 Angket validasi ahli praktisi	32
Tabel 3. 5 Angket Respon Siswa	33
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan	35
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	35
Tabel 3. 8 Kriteria Respon Siswa Terhadap Media	36
Tabel 4. 1 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	40
Tabel 4. 2 Nilai ulangan harian siswa	41
Tabel 4. 3 Desain awal media Pembelajaran	42
Tabel 4. 4 Hasil Angket Validasi Materi	44
Tabel 4. 5 Hasil Angket Validasi Media	45
Tabel 4. 6 Hasil Angket Validasi Praktisi.....	46
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa.....	47
Tabel 4. 8 Hasil Belajar siswa skala terbatas	48
Tabel 4. 9 Hasil Belajar Siswa Skala Luas	49
Tabel 4. 10 Tabel Desain Akhir Media.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Canva.....	15
Gambar 2. 2 Skena Alur Bagan.....	21
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan 4-D	23
Gambar 3. 2 Desain awal tombol media	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Pengajuan Judul	60
Lampiran 2 Berita Acara.....	62
Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian	64
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	65
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Guru.....	66
Lampiran 6 Angket Kebutuhan Siswa	67
Lampiran 7 Lembar Validasi Materi.....	69
Lampiran 8 Validasi Ahli Media.....	78
Lampiran 9 Lembar Validasi Praktisi	77
Lampiran 10 Perangkat Pembelajaran	80
Lampiran 11 Lembar Hasil Uji Skala Terbatas.....	104
Lampiran 12 Lembar Hasil Uji Skala Luas.....	105
Lampiran 13 Lembar Angket Respon Siswa	106
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	108
Lampiran 15 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	109
Lampiran 16 Lembar Hasil Cek Plagiasi	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran adalah sebagian elemen krusial dalam hidup manusia agar bisa menjadi individu yang memiliki tujuan, pendidikan juga termasuk proses sistematis untuk membantu perkembangan individu secara holistik yang mencakup beberapa aspek yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pendidikan adalah proses untuk mengembangkan potensi manusia melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Pendidikan dapat dilakukan secara otodidak atau dengan bimbingan orang lain. Pendidikan juga dapat membantu proses seseorang mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek pengetahuan keterampilan maupun aspek sikap. Pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan individu agar dapat berkontribusi secara efektif dalam kehidupan pribadi, masyarakat dan lingkungan. Menurut (Sanga & Wangdra, 2023), pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan jiwa siswa, baik fisik maupun mental, dari kondisi dasarnya menuju peradaban yang lebih baik melalui kegiatan belajar. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar siswa berada pada tahap operasional konkret, membutuhkan benda-benda nyata dalam belajar dan peserta didik di sekolah dasar memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi, suka bertanya, dan suka belajar melalui pengalaman langsung. Menurut (Putri Sugata et al., 2025) konsep lingkungan belajar yang terorganisir sendiri terus didorong, di mana siswa dapat belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi. Ia percaya bahwa pembelajaran berbasis rasa ingin tahu dengan minimal intervensi guru adalah model yang cocok untuk dunia digital. Maka dari itu manusia dalam menjalani kehidupannya harus selalu berproses dan rajin belajar.

Dalam pendidikan di Indonesia, sistem belajar digitalisasi sangat bermanfaat untuk siswa belajar mengetahui hal yang sulit dijangkau. Digitalisasi pendidikan telah membawa dampak yang positif dan sudah tidak dapat dipandang sebelah mata (Sari et al., 2022). Digitalisasi ini tidak hanya membawa dampak baik bagi sekolah saja, namun bermanfaat juga bagi guru

dan peserta didik. Digitalisasi membuat guru dapat mendukung pembelajaran mandiri siswa dengan menyediakan alat digital yang interaktif (Adila & Rodiyah, 2024). Pada pendidikan manfaat digitalisasi bagi guru yaitu sebagai sarana bantu penyampaian informasi kepada peserta didik. Manfaat digitalisasi ini bisa diterapkan dengan pembuatan media pembelajaran seperti proses belajar yang melibatkan media pembelajaran interaktif yang saat ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif ada beberapa ragam jenisnya seperti media game, aplikasi yang mencakup teks, visual dan audio. Media pembelajaran seperti game-based learning membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman interaktif dan menyenangkan. Dengan media seperti aplikasi pembelajaran berbasis game, siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajarnya meningkat (Oktaviana & Ramadhani, 2023). Media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan seperti mempermudah belajar siswa, pembelajaran terlihat lebih menarik dibanding belajar menggunakan buku dan materi saja. Salah satu mata pelajaran yang dapat diterapkan dan cocok untuk anak mudah menangkap pembelajaran dalam media interaktif yaitu seperti pembelajaran IPA. Mata pelajaran IPA banyak berbagai macam materi yang memerlukan pemahaman yang mendalam sehingga peserta didik sulit untuk memahaminya jika hanya dijelaskan secara verbal, untuk menghindari pembelajaran yang verbal perlu adanya media interaktif agar yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran interaktif peserta didik menjadi bersemangat untuk belajar, meningkatkan minat, motivasi dan rangsangan pembelajaran.

IPA merupakan ilmu yang mempelajari bumi dan alam semesta serta benda benda yang ada di dalamnya. IPA adalah ilmu pasti yang mempelajari gejala-gejala alam secara sistematis dan objektif. IPA termasuk dalam suatu muatan yang akan diperoleh berdasarkan dari hasil eksperimen dan simpulan peristiwa yang terjadi di kehidupan sekitar (Khalida & Astawan, 2021). Pada mata pelajaran IPA guru membekali peserta didik dengan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan keterampilan proses sains dan sosial seperti mengamati,

menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pembelajaran IPA dilaksanakan sesuai dengan karakteristik yang berhubungan dengan gejala alam, sehingga dapat dikatakan berhasil jika mencapai tujuan pembelajaran. Mata pelajaran IPA termasuk konkret maka dari itu tak jauh juga dengan dibutuhkannya teknologi agar membantu peserta didik dalam memahami materi serta mencapai pembelajaran yang baik.

Pada mata pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar dengan salah satu materi yaitu materi pelajaran ekosistem darat. Materi ekosistem darat yaitu semua komunitas makhluk hidup dan lingkungannya yang berinteraksi satu sama lain di daratan. Ekosistem darat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti iklim, tanah, curah hujan, dan ketinggian. Ekosistem darat adalah interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya di wilayah daratan. Jenis-jenis ekosistem darat meliputi bioma hutan hujan tropis, tundra, taiga, savana, dan padang rumput, yang masing-masing memiliki ciri geografis dan iklim tertentu (Lestari & Anshor, 2024). Sehingga pada materi tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif sebagai alat alternatif untuk pengganti benda aslinya. Media tersebut dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam pembelajaran, maka maka pembelajaran terlihat efektif dan peserta didik memahami materi tersebut.

Berdasarkan pada kegiatan (*Kampus Mengajar*) dan observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Bagorkulon dikehui hasil bahwa 50% dari 8 guru sekolah dasar belum menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik, guru masih banyak yang menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi. Tidak semua guru mampu menggunakan media berbasis teknologi. Selain itu jumlah media pembelajaran di SD masih sangat kurang. Saat ini, proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku. Penggunaan media seperti itu membuat guru terbatas dalam menyampaikan materi terutama pada mata pelajaran IPA sehingga guru merasa proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik karena siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, yang berdampak terhadap banyak siswa yang belum faham mengenai materi yang disampaikan. Jika hal ini dibiarkan maka akan berdampak terhadap minat belajar siswa yang akan mempengaruhi hasil belajar

siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai harian peserta didik mengenai ekosistem darat yang nilainya masih dibawah KKM. Tidak hanya itu peserta didik juga masih bingung mengenai urutan rantai makanan mulai dari produsen, konsumen I, konsumen II, konsumen III, dan yang terakhir pengurai. Sebagian siswa pada saat ditanya di pertemuan berikutnya mengenai ekosistem darat mereka lupa dengan materi tersebut. Hal tersebut dikarenakan guru menggunakan media bahan ajar dan monoton pada materi saja, dan pembelajaran terlihat kurang berkesan.

Kurangnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital, seperti mendesain sebuah video, media presentasi, ataupun media animasi. Hal tersebut cenderung membuat peserta didik mudah bosan dengan pembelajaran yang bersifat abstrak. Guru sebaiknya belajar atau mengikuti workshop mengenai guru inovatif dan kreatif agar berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya hasil nilai ulangan harian kelas V yang masih ada di bawah KKM yaitu ada 12 peserta didik dari 20 peserta didik yang nilainya masih dibawah KKM yaitu dibawah 75. Indonesia memiliki nilai KKM terendah yaitu 75 yang harus diperoleh peserta didik. Berdasarkan pada uraian permasalahan tersebut terdapat salah satu solusi untuk dapat menarik perhatian peserta didik yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, inovatif, dan kreatif agar meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau platform yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan interaksi aktif antara peserta didik dengan konten pembelajaran, maupun antara peserta didik dengan pengajar atau sesama peserta didik. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan melibatkan peserta didik secara langsung, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Pada hal ini (Suryandaru, 2020) juga mengatakan media pembelajaran interaktif adalah sistem komunikasi efektif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi. Media interaktif adalah suatu media yang

dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Citradevi, 2023). Media pembelajaran interaktif untuk proses belajar tentu memiliki beberapa kelebihan, yaitu: 1) Pembelajaran akan terasa lebih interaktif dan inovatif. 2) Guru sebagai pendidik dituntut agar selalu kreatif serta inovatif dalam mendapatkan terobosan pembelajaran. 3) Dengan memanfaatkan multimedia, berbagai jenis media dapat disatukan, seperti tulisan, suara, gambar, video, animasi, dan sebagainya, dalam satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pendidikan. 4) Dorongan siswa dalam belajar selama kegiatan pembelajaran dapat bertambah sehingga sasaran pembelajaran yang diinginkan dapat direalisasikan.. 5) Dapat membantu untuk menggambarkan topik yang sulit jika menggunakan alat tradisional atau bahan ajar. 6) Mendidik siswa agar dapat belajar secara mandiri dalam usaha mencari dan memperoleh pengetahuan (Abdurrahman et al., 2020)

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat kita ketahui bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media digital sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan interaksi antara peserta didik dan pengajar. Media pembelajaran interaktif juga dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif agar siswa tidak mudah bosan, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga mereka juga dapat menguasai materi dengan baik. Hal ini juga dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suriansyah & Indrawati, 2022) pengaruh media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Apriliani & Elvira Hoesein Radia, 2020), media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Jadi berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki dampak yang positif bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar hal tersebut juga sudah dibuktikan oleh penelitian dari para ahli terdahulu.

Berdasarkan dari uraian diatas maka peneliti melakukan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ekosistem Darat (Eksida) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas 5 Di SDN 1 Baorkulon”**. Pengembangan media pembelajaran interaktif Ekosistem Darat (Eksida) merupakan langkah inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Bagorkulon. Dengan memanfaatkan teknologi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, media ini dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi ekosistem darat. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan media berbasis teknologi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran IPA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran dalam latar belakang permasalahan, dapat diketahui bahwa beberapa siswa di kelas 5 SDN 1 Bagorkulon masih menghadapi tantangan dalam mengerti pelajaran IPA dalam materi ekosistem darat. Peneliti dapat mengetahui masalah ini pada saat peneliti melakukan kegiatan observasi wawancara kepada guru wali kelas. Guru wali kelas mengatakan bahwa siswa kelas 5 di SDN 1 Bagorkulon belum mencapai tujuan pembelajaran pada materi ekosistem darat. Pembelajaran yang baik juga merupakan pembelajaran yang bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Kesulitan ini diakibatkan karena 50% dari 8 guru sekolah dasar belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik, guru masih banyak yang menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi. Tidak semua guru mampu menggunakan media berbasis digital. Selain itu jumlah media pembelajaran di SD masih sangat kurang. Saat ini, proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku.

Sehingga respon siswa saat guru menyampaikan materi mereka terlihat bosan dan kurang memperhatikan guru. Pada saat pembelajaran di dalam kelas

peserta didik jarang yang aktif untuk bersemangat dalam proses belajar mengajar, karena pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, dan kurang mengajak siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif eksida yang relevan dan menarik minat belajar peserta didik dapat memberikan solusi atas berbagai masalah yang dihadapi dalam pembelajaran materi ekosistem darat di kelas 5 SDN 1 Bagorkulon. Media pembelajaran interaktif eksida diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan minat belajar siswa, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal, dan mendukung pembelajaran mandiri.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah penjelsan mengenai isu yang perlu diselesaikan melalui penelitian. Untuk penelitian ini, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana kevalidan pengembangan media interaktif eksida pada materi ekosistem darat untuk siswa kelas V SDN 1 Bagorkulon ?
- b. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif eksida pada materi ekosistem darat untuk siswa kelas V SDN 1 Bagorkulon ?
- c. Adakah peningkatan hasil belajar siswa terhadap pengembangan media interaktif eksida pada materi ekosistem darat untuk siswa kelas V SDN 1 Bagorkulon ?

D. Tujuan pengembangan

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kevalidan media interaktif eksida pada materi ekosistem darat untuk siswa kelas V SDN 1 Bagorkulon.
- b. Untuk mendeskripsikan respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif eksida pada materi ekosistem darat untuk siswa kelas V SDN 1 Bagorkulon.
- c. Untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif eksida pada materi ekosistem darat untuk siswa kelas V SDN 1 Bagorkulon.

E . Manfaat pengembangan

Dari tujuan pengembangan yang telah dijabarkan, maka manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan pemahaman mengenai teori pengajaran IPA, terutama terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif
2. Dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa mengenai topik ekosistem darat.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan proposal ini adalah sebagai berikut

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang isu, penentuan masalah, penyusunan masalah, sasaran pengembangan, keuntungan pengembangan, dan struktur penulisan yang diterapkan dalam penelitian ini.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini bertujuan untuk menyampaikan kerangka kerja yang menyeluruh tentang ide, dasar, atau teori yang dijadikan pijakan dalam mengatasi dalam merancang produk yang diinginkan.

3. BAB III METODE PENGEMBANGAN

Bab ini menguraikan tentang model pengembangan, langkah pengembangan, tempat dan objek penelitian, pengujian produk, validasi produk, dan pengumpul data yang diterapkan dalam penelitian ini.

4. BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

Penyajian data yang diperoleh dari penelitian. Analisis data dan interpretasi hasil yang diperoleh. Diskusi mengenai hasil penelitian, perbandingan dengan teori dan penelitian sebelumnya.

5. BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Ringkasan hasil penelitian dan jawaban atas rumusan masalah. Implikasi dari hasil penelitian terhadap teori, praktik, atau kebijakan. Saran untuk penelitian selanjutnya dan rekomendasi praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 32–45.
- Adila, S., & Rodiyah, I. (2024). Memajukan Pendidikan Melalui Program Digitalisasi yang Efektif di Indonesia. *Indonesian Journal of Public Administration Review*, 1(3), 16. <https://doi.org/10.47134/par.v1i3.2524>
- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL POWTOON PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA (DEVELOPMENT OF AUDIOVISUAL BASED POWTOON MEDIA IN*. 5(2), 40–50.
- Apriliani, S. P., & Elvira Hoesein Radia. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2023). 3 1,2,3. 9(16), 482–492.
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). *MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD SELAMA PANDEMI COVID-19 MOTIVATION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS DURING THE COVID-19 PANDEMIC) PENDAHULUAN Kegiatan pembelajaran di kelas melibatkan beberapa pola interaksi , yakni interaksi antara guru dan siswa , siswa dan siswa , serta siswa dan berbagai sumber belajar . Pola-pola interaksi ini dilihat sebagai fondasi bagi kelangsungan*

- Karakter, M., Siswa, B., & Sekolah, D. I. (2023). *1 2 3 4*. 2(3), 439–448.
- Khalida, B. R., & Astawan, I. G. (2021). Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 182–189.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.35552>
- Lailatul, F., Alifiyah, N., Tamam, B., Yuniasti, A., Wulandari, R., Rendy, D. B., Putera, A., Pendidikan, F. I., Madura, U. T., & Artikel, I. (2024). *Jurnal Tadris IPA Indonesia*. 04(01), 52–64.
- Lamasitudju, C. A. (2022). *Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall*. 10(1), 75–84.
- Lestari, D., & Anshor, A. S. (2024). Analisis Model Problem Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Ekosistem Di Kelas IV SD Nursyamsiani. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 1706–1716.
- Mendukung, U., Belajar, M., & Masa, D. I. (2021). *Prosiding*.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202.
<https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadhani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERORIENTASI PENDEKATAN CTL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA MATERI HUBUNGAN EKOSISTEM DENGAN MAKHLUK HIDUP PADA SISWA KELAS 5 SD Rishania Diah*

Ayu Atha Bahtiar Abstrak. 1236–1247.

Putri Sugata, F., Ningsih, P. R., & Sugata, F. P. (2025). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 3 Pada Materi Cerita Dari Kampung Halaman.

Jurnal Pengembangan Dan Evaluasi Pendidikan, 2(1), 32–39.

Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK), 5(September), 84–90.* <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>

Sari, A. M., Lian, B., & Dedy, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 87 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(5), 6700–6710.*

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7772/5848>

Smp, D. I., Ambon, N., Soukotta, I. V. T., & Saleky, V. D. (2025).

PENINGKATAN LITERASI SAINS TENTANG EKOSISTEM LAUT. 4, 9–14.

Suriansyah, E., & Indrawati, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web desain wix untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Jurnal Pendidikan, 2(2), 202–215.

<https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p202-215>

Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*

(JPPGuseda), 03, 88–91. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>

Susilo, R. D., & Yuliane, Y. (2020). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. 2(03), 215–225.*

Wahyudi, T. (2022). *Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dan Android Sebagai Penunjang Kerja di Indonesia : Systematic Literature Review. 1(2).*

Thiagarajan, Semmel dan Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Source Book. Indiana: ERIC.*