

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN GAME EDUKASI “JEJAK TUMBUHAN”
PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUBUH TUMBUHAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
4 SDN SEBET**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI



OLEH :

NANA YUNIYAR RAHMAWATI
NPM : 2114060036

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi Oleh:

NANA YUNIYAR RAHMAWATI
NPM: 2114060036

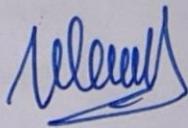
Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAME EDUKASI “JEJAK TUMBUHAN” PADA MATERI BAGIAN-
BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA UNTUK SISWA
KELAS 4 SDN SEBET**

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

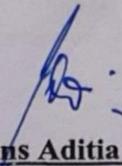
Tanggal: 15 Juli 2025

Pembimbing I



Wahyudi. M.Sn.
NIDN. 0705069001

Pembimbing II



Frans Aditia Wiguna, M.Pd
NIDN. 0719048206

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

NANA YUNIYAR RAHMAWATI

NPM : 2114060036

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
GAME EDUKASI “JEJAK TUMBUHAN” PADA MATERI BAGIAN-
BAGIAN TUBUH TUMBUHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN SEBET**

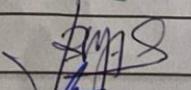
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN

PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

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

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. AGUS WIDODO, M.Pd
NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nana Yuniyar Rahmawati
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Jombang, 13 Juni 2002
NPM : 2114060036
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, 15 Juli 2025
Yang Menyatakan



Nana Yuniyar Rahmawati
NPM: 2114060036

MOTO

Kemarin juga berat, tapi selesai jugakan!!!
Jangan dipikir tapi di dzikiri Pikiranmu gak akan mampu naik.
Jalani dan dzikir saja biar Allah SWT yang ngatur kedepannya (Habib novel
muhammad aladynus)

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q.R. Al-Insyirah:5)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu.
Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu
serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi,
gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”
(Boy Can)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah alamin, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah aku lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Rasa syukur dan bahagia yang kurasakan saat ini akan aku persembahkan kepada orang-orang yang ku sayangi dalam hidupku:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, yang selalu menjadi tempat bersandar saya untuk mencurahkan segala permasalahan saya supaya dipermudah.
2. Pak Samino, cinta pertama saya seseorang yang sangat berharga dihidup saya. Yang selalu menjadi penyemangat dihidup saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tiada hentinya bekerja keras hingga saya bisa dititik ini menjadi sarjana berkat cinta pertama saya. Terima kasih selalu berjuang untuk saya bisa menjadi sarjana dan inilah cita cita bapak saya ingin menjadikan anak putri satu satunya menjadi seorang guru. Sehat-sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi bapak harus ada di setiap perjalanan dan pencapaian dihidup saya.
3. Ibu Suminem, pintu surgaku wanita hebat yang merawat saya dari kecil, terima kasih atas limpahan do'a yang tak berkesudahan, wanita cantik yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sehat selalu dan dipanjangkan umurnya amin.
4. Terima kasih kepada dosen pembimbing bapak wahyudi yang sabar membimbing saya dan tambahan ilmu yang telah diberikan.
5. Terima kasih kepada dosen pembimbing bapak frans aditia yang sabar membimbing dan tambahan ilmu yang telah diberikan.
6. Tidak lupa kepada sahabat penulis diperkuliahan selama 4 tahun ini terima kasih kepada Risa dian dan Risma arinda yang selalu membantu saya dan memperbolehkan saya belajar di kos kalian, sahabat penulis yang selalu menemami, memberi motivasi, dan semangat yang luar biasa dari penulis selama berkuliah hingga saat ini. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik bahkan seperti saudara. Terima kasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu menjadi garda terdepan saat penulis

membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama berada di sini.

7. Teruntuk shallu, teman waktu kkn yang diajak ngobrol selalu nyambung terima kasih ya shallu tetap menjadi teman terbaik.
8. Teruntuk mas 284 yang tidak bisa saya jelaskan terima kasih telah bersabar dengan saya, dan terima kasih mas telah membantu selama perkuliahan ini, semoga mas setelah wisuda ini diberi pekerjaan dan sukses bersama.
9. Teruntuk Finnoci Arien Shahidah dan Novia Paramida, sahabat penulis yang selalu menemani, memberi motivasi, dan semangat yang luar biasa dari penulis SMA hingga saat ini. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik bahkan seperti saudara. Terima kasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama berada di sini.
10. Terakhir penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada satu sosok yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, melawan dirinya yang introvert, pemalu, dan selalu insecure atau merasa kurang pada dirinya sendiri, seorang perempuan sederhana dengan yang impian tinggi. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan. Terima kasih karena tetap berani menjadi dirimu sendiri, walaupun sering diremehkan. Aku bangga atas setiap langkah kecil yang kau ambil, walau terkadang harapanmu tidak sesuai apa yang semesta berikan. Jangan pernah lelah untuk tetap berusaha, rayakan apapun dalam dirimu. Aku berdoa, semoga langkah kaki kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi oleh orang-orang yang baik, tulus, dan hebat, serta mimpimu satu persatu akan terjawab.

ABSTRAK

Nana Yuniyar Rahmawati: Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Game Edukasi “Jejak Tumbuhan” Pada Materi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Sebet

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Game Edukasi, Materi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh siswa kelas IV SDN Sebet memiliki hasil belajar yang rendah pada materi bagian tubuh tumbuhan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif menggunakan game edukasi “jejak tumbuhan”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk 1) untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif dengan perpaduan game edukasi “jejak tumbuhan” yang digunakan, 2) untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif menggunakan game edukasi “jejak tumbuhan” yang digunakan, 3) untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif dengan perpaduan game edukasi “jejak tumbuhan” yang digunakan.

Peneliti menggunakan metode *Research & Development (R&D)*. Pengembangan multimedia interaksi dengan perpaduan game edukasi “jejak tumbuhan” ini menggunakan model ADDIE. Tahap uji coba terbatas dilakukan pada kelas IV SDN Sebet sebanyak 10 siswa dan uji coba luas dilakukan pada kelas IV SDN Sebet sebanyak 18 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) uji kevalidan untuk mengetahui kevalidan dari multimedia dan materi pembelajaran, (2) uji kepraktisan dengan skala *likert* untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif dengan perpaduan game edukasi “jejak tumbuhan”, (3) uji keefektifan dengan skala *likert* untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif dengan perpaduan game edukasi “jejak tumbuhan”. Instrumen pengumpulan data yang digunakan angket dan tes.

Hasil dari penelitian ini adalah 1) multimedia interaktif dengan perpaduan game edukasi “jejak tumbuhan” mendapatkan nilai rata-rata 90% dari validator materi dan multimedia, artinya multimedia interaktif yang dibuat sudah sangat valid untuk digunakan tanpa revisi, 2) Multimedia interaktif dengan perpaduan game edukasi “jejak tumbuhan” memperoleh respon guru 92% masuk dalam kategori sangat praktis, 3) Multimedia interaktif dengan perpaduan game edukasi “jejak tumbuhan” dinyatakan efektif diperoleh dari rata-rata nilai siswa 87% siswa memenuhi KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dengan perpaduan game edukasi “jejak tumbuhan” ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, dimana atas rahmat dan hidayah-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini sebagai bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi PGSD.

Pada kesempatan ini ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zaenal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr, Agus Widodo, M. Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Wahyudi, M.Sn., selaku dosen pembimbing satu yang telah banyak membantu mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi tepat waktu.
5. Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing dua yang telah banyak membantu mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi tepat waktu.
6. Bapak Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd, selaku validator ahli media
7. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku validator ahli materi
8. Budi Santoso, S.Pd kepala sekolah SDN Sebet Kec. Plemahan Kabupaten Kediri
9. Dila Yulia Restanti, S.Pd.Sd guru kelas 4 SDN Sebet
10. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah

berkontribusi dalam membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa proposal ini masih terdapat banyak kekurangan, maka diharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak.

Kediri, 15 Juli 2025

Nana Yuniyar Rahmawati
NPM: 2114060036

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Penelitian Terdahulu.....	9
B. Landasan Teori	12
C. Game Edukasi	21
D. Capaian Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD)	21
E. Materi Bagian Tubuh Tumbuhan	22
F. Karakteristik Siswa SD Kelas IV	30
G. Kerangka Berfikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Model Pengembangan.....	36

B. Prosedur Pengembangan	37
C. Desain Pengembangan	41
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	44
E. Instrumen Penelitian.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Teknik Analisis Data.....	57
H. Metode, Uji Coba, Dan Validasi Produk	62
I. Norma Pengujian	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	66
B. Uji Coba Terbatas	73
C. Data Keefektifan	78
D. Analisis Data.....	82
E. Kajian Produk.....	89
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Implikasi	93
C. Saran-Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN – LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran	22
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	43
Tabel 3. 2 Data, Jenis Instrumen, dan Responden dalam Penelitian	46
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Ahli Media	47
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	47
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	48
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Siswa	50
Tabel 3. 7 Pedoman Wawancara Guru	52
Tabel 3. 8 Pedoman Wawancara Siswa	53
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Soal Pre Test	54
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Soal Esai Pretest	55
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Soal Postest	56
Tabel 3. 12 Kisi-Kisi Soal Esai	56
Tabel 3. 13 Skala Likert	58
Tabel 3. 14 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	59
Tabel 3. 15 Kriteria Kepraktisan Angket Guru	60
Tabel 3. 16 Skor Respon Siswa	60
Tabel 3. 17 Kriteria Respon Siswa	61
Tabel 4. 1 Hasil Produk	67
Tabel 4. 2 Angket Validasi Media	69
Tabel 4. 3 Angket Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4. 4 Data Respon Kepraktisan Guru	74
Tabel 4. 5 Angket Respon Siswa Terbatas	75
Tabel 4. 6 Angket Respon Siswa Luas	77
Tabel 4. 7 Hasil Pretest Siswa Uji Terbatas	78
Tabel 4. 8 Hasil Post Test Siswa Uji Terbatas	79
Tabel 4. 9 Nilai Hasil Uji Pretest	80
Tabel 4. 10 Hasil Post Test Siswa	81
Tabel 4. 11 Desain Awal	87
Tabel 4. 12 Tampilan Slide Menu	88
Tabel 4. 13 Tampilan Game edukasi “Jejak Tumbuhan”	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Akar	23
Gambar 2. 2 Akar Serabut.....	24
Gambar 2. 3 Akar Tunggang.....	24
Gambar 2. 4 Akar Gantung	25
Gambar 2. 5 Akar Tunjang.....	25
Gambar 2. 6 Batang.....	26
Gambar 2. 7 Daun	27
Gambar 2. 8 Tulang Daun Menyirip	27
Gambar 2. 9 Tulang Daun Menjari	28
Gambar 2. 10 Tulang Daun Melengkung	28
Gambar 2. 11 Tulang Daun Sejajar	29
Gambar 2. 12 Bunga.....	29
Gambar 2. 13 Buah.....	30
Gambar 2. 14 Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3. 1 Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	37
Gambar 4. 1 Saran Dosen Ahli Media	71
Gambar 4. 2 Saran Dosen Ahli Materi	73
Gambar 4. 3 Revisi Ahli Media	83
Gambar 4. 4 Saran dari Ahli Materi	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran.....	101
Lampiran 2 Surat Izin Validator.....	110
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media	111
Lampiran 4 Surat Izin Validator Ahli Materi	113
Lampiran 5 Lembar Validasi Materi	114
Lampiran 6 Angket Respon Guru.....	117
Lampiran 7 Angket Respon Siswa Terbatas	120
Lampiran 8 Angket Respon Siswa Uji Luas	122
Lampiran 9 Hasil Nilai Uji terbatas.....	125
Lampiran 10 Hasil Nilai Uji Luas	125
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan.....	127
Lampiran 12 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	132
Lampiran 13 Surat Pemanfaatan Produk.....	133
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian.....	134
Lampiran 15 Berita Acara	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang dapat memberikan bimbingan dan dukungan terhadap perkembangan kemampuan jasmani dan rohani anak, yang dapat digunakan untuk membantu orang dewasa dan anak mencapai tujuannya. Menjadi pribadi mandiri yang cerdas, inovatif, dan diterima masyarakat (Wana & Supriyanto, 2021). Pembelajaran daring mengharuskan pendidik untuk mengajar dari rumah, sehingga menghambat interaksi yang baik dan menurunkan kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi telah memberikan banyak dampak positif dalam segala hal, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang lebih efektif. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar anak melalui pemanfaatan aplikasi dan media pembelajaran multimedia. Perkembangan zaman saat ini menuntut seluruh tenaga kependidikan untuk mampu memanfaatkan teknologi komputer untuk memberikan muatan pendidikan kepada peserta didik dalam bentuk bahan ajar dan media pembelajaran. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pengembangan kurikulum dilaksanakan sesuai dengan acuan Standar Nasional Pendidikan Indonesia, yaitu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Sulistiana, 2022).

(Budiningsih, 2020) mengatakan bahwa “Bangsa yang ingin maju, membangun, dan berusaha memperbaiki keadaan masyarakat dan dunia, tentu mengatakan pendidikan merupakan kunci untuk mencapai itu semua”. Salah satu pendidikan formal yang wajib ditempuh oleh setiap anak di Indonesia adalah sekolah dasar dan ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang gejala alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta- fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Ilmu pengetahuan alam dan sosial atau IPAS merupakan sebuah ilmu yang berkaitan dengan benda hidup dan benda mati yang terdapat pada alam semesta beserta dengan interaksinya, dan sebuah ilmu yang berkaitan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. “Cakupan mata pelajaran IPA di jenjang sekolah dasar ada di setiap fase A, B, dan C dengan sebaran, sebagai berikut fase A kelas 1 dan 2 IPAS dilebur dengan mata pelajaran lain, sedangkan untuk fase B kelas 3 dan 4, serta fase C kelas 5 dan 6 capaian pembelajaran IPAS dipisah dan disajikan dalam mata pelajaran bernama IPAS” (Andreani, 2022).

Tujuan pembelajaran mata pelajaran IPAS pada sekolah dasar menurut badan standar kurikulum, dan assessment pendidikan kemendikbud tahun 2022 yaitu “1) menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka

terdorong untuk mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia, 2) berperan aktif dalam menjaga, merawat, dan melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijaksana, 3) mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata, 4) memahami diri sendiri, mengenali lingkungan sosial tempat mereka berada, dan mengerti bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah seiring waktu, 5) memahami persyaratan yang diperlukan siswa untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan disekitarnya, dan 6) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam bidang IPSAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari". Dari tujuan pembelajaran IPAS tersebut, salah satu yang terpenting yaitu pemahaman konsep.

Salah satu materi IPAS kelas IV yaitu bagian tubuh tumbuhan, materi ini terdapat dua tujuan pembelajaran, yaitu 1) mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan, 2) mendeskripsikan fungsi bagian tubuh tumbuhan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Sebet diperoleh hasil dari 28 siswa kelas IV terdapat 22 siswa yang belum mampu mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsi bagian tubuh tumbuhan dengan nilai di bawah KKM Tujuan Pembelajaran pada kelas IV yaitu 75, permasalahan yang kedua pada saat pembelajaran IPAS materi bagian

tubuh tumbuhan guru menggunakan media berupa gambar bagian tubuh tumbuhan yang digambar di papan tulis dengan metode ceramah, tanya jawab singkat lalu dilanjutkan dengan penugasan sesuai dengan buku teks. Media yang pasif serta kurang interaktif dapat menyebabkan siswa pada saat pembelajaran bosan sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung ramai sendiri.

Selain media yang pasif, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV SDN Sebet sudah terbiasa menggunakan handphone terutama pada kegiatan sehari-hari dalam mencari informasi dan siswa mengaku lebih suka bermain *game* di *handphone*. Menurut Astuti (2023) penggunaan teknologi digital memiliki peran penting dalam pembelajaran IPA karena membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran IPA. Teknologi digital memungkinkan akses mudah dan cepat dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. teknologi digital memungkinkan pembelajaran IPA menjadi lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas IV yang didalamnya terdapat *game* yang bisa mereka akses dimanapun dan memiliki tampilan yang menarik.

Salah satu solusi untuk meminimalisir permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SDN Sebet adalah dilakukan pengembangan multimedia interaktif dengan perpaduan *game* edukasi “Jejak Tumbuhan”. Multimedia yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespons

positif materi pembelajaran yang disampaikan (Thofan, 2018). Multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah. Pertama, penggunaan multimedia interaktif menunjang proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hakim, 2016).

Dalam penelitian ini didukung beberapa penelitian sebelumnya yang relevan. Adapun penelitian tersebut adalah penelitian Dwiqi et al., (2020) yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. Penelitian ini menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu pada penelitian Fadila et al., (2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis game edukasi Dunia Tumbuhan pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dan pada penelitian Saifudin et al., (2020) Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. Penelitian ini menunjukkan hasil valid dan layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi sumber energi.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Melalui

permasalahan tersebut, penelitian ini dibatasi agar tetap fokus pada pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan game edukasi “Jejak Tumbuhan” pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sebet

Multimedia yang dikembangkan memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi guna mendukung pemahaman konsep IPA secara konkret, dengan pendekatan pembelajaran yang membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa. Fokus penelitian adalah peningkatan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa pada materi tersebut, serta mencakup kajian terhadap validitas produk, respon pengguna, dan keefektifan media.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka permasalahan pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif dengan pendekatan *game edukasi “Jejak Tumbuhan”* pada materi bagian tubuh tumbuhan di SDN Sebet?
- b. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif menggunakan game edukasi “*Jejak Tumbuhan*” pada materi bagian tubuh tumbuhan di SDN Sebet?
- c. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif menggunakan *game edukasi “Jejak Tumbuhan”* pada materi bagian tubuh tumbuhan di SDN Sebet?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang dijabarkan, tujuan dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif menggunakan *game edukasi “Jejak Tumbuhan”* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sebet.

- b. Untuk mengetahui tingkat keefektifitas multimedia interaktif menggunakan *game edukasi “Jejak Tumbuhan”* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sebet.
- c. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif menggunakan *game edukasi “Jejak Tumbuhan”* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sebet.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan menjadi opsi baru dalam proses pembelajaran. Serta menjadi langkah penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan multimedia interaktif menggunakan *game edukasi “Jejak Tumbuhan”* materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SDN Sebet.

b. Manfaat Praktis

Hal temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya:

a) Bagi para siswa kelas 4 sekolah dasar

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran khususnya pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

b) Bagi para pendidik atau guru

Penelitian ini bisa menjadi pilihan bagi pendidik atau guru sebagai Solusi tambahan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya untuk mengatasi kejenuhan dan kurangnya motivasi belajar siswa dalam

proses belajar mengajar.

c) Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi pembaca mengenai pengembangan multimedia interaktif menggunakan *game edukasi "Jejak Tumbuhan"* pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas 4 SDN Sebet.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, I. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas V SDN Kraton. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 45-55.
- Andriyani, D., & Kusmariyanti, T. (2019). Eksperimen dan Penjelasan Teoritis dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA Indonesia*, 8(3), 201-209.
- Burhayani, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Fokus dan Konsentrasi Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 23-31.
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dinda Mulyana, dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall pada Pelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 15-27.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. wayan I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech UNDIKA*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fadila, N. N., Saidah, K., & Wenda, D. D. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis game edukasi “Dunia Tumbuhan” materi bagian tumbuhan dan fungsinya untuk Kelas IV SDN Tiru Lor 2* [Universitas Nusantara PGRI Kediri]. <https://repository.unpkediri.ac.id/10855/>
- Fareza, H. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod dalam Materi Perkembangbiakan Pada Tumbuhan Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1).
- Hermawan, R. (2013). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 30–36.
- Hery, K., & Ghasya, D. A. V. (2024). Kepraktisan Game Edukasi Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Bab 1 Kelas IV SDN 41 Pontianak Utara. *AS_SABIQUN*, 6(2), 266–286.

- Kumalasari, D. (2018). Multimedia Pembelajaran Interaktif Sebagai Solusi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 89–96.
- Kustandi, C., & Sutjipto, S. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Novita, D. M. (2024). *Pengembangan Media Board Game Aquatico dalam Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dikelas IV SDN 1 Tanjung Senang*. UIN Raden Intan Lampung.
- Purwaningtyas, E. (2017). Pengembangan Media Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Media Pembelajaran*, 4(1), 99–106.
- Riduwan, R. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Saifudin, M., Susilaningih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–77.
- Setyorini, L. (2015). Validasi dan Evaluasi Produk Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 45–56.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah dasar*. Kencana.
- Swara, R. (2020). Kelebihan Multimedia Interaktif dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 34–40.
- Wana, I. G. A., & Supriyanto, A. (2021). Konsep Diri, Motif Berprestasi, dan Kemandirian Belajar Sebagai Prediktor Kesiapan Kerja Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(02), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- WP, D. A., Herdiansyah, A., Herryansyah, H., & Nanda, I. (2024). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pengenalan dan Pengelolaan Sampah Menggunakan Pendekatan Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(2), 150–159. <https://doi.org/10.31294/reputasi.v5i2.5624>

- Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar*. Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fadillah, R. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ibrahim, N., & Nana, S. (2001). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Junaidi. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif untuk SD*. Bandung: Alfabeta.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurfadhilah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book untuk Materi Keberagaman Budaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Prasetya, D. (2022). *Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45–53.
- Riyana, C. (2007). *Multimedia Interaktif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rustaman, N. Y., dkk. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Sains*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sanjaya, W. (2016). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Satria, A. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 78–88.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Yuni Astuti, R., Dewi, K. A., & Wulandari, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 32–40.
- Yusina, E., & Prasetya, D. (2022). *Penggunaan Media Edukatif dalam Pembelajaran Tematik*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 21–28.