

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO*
VISUAL CROSSWORD PLANTS PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN
TUMBUHAN KELAS IV SDN KENITEN 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi

Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

NERINA TITA RAHMADANI

NPM: 2214060099

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

2026

Skripsi Oleh:

NERINA TITA RAHMADANI

NPM: 2214060099

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO*
VISUAL CROSSWORD PLANTS PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN
TUMBUHAN KELAS IV SDN KENITEN 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang

Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 23 Juni 2026

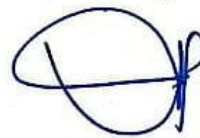
Pembimbing I



Wahyudi, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0705069001

Pembimbing II



Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si

NIDN. 0721048402

Skripsi oleh:

NERINA TITA RAHMADANI

NPM: 2214060099

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *AUDIO*
VISUAL CROSSWORD PLANTS PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN
TUMBUHAN KELAS IV SDN KENITEN 1**

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 13 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Wahyudi, M.Sn
2. Penguji I : Sutrisno Sahari, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nerina Tita Rahmadani
Jenis Kelamin : perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk 14 November 2003
NPM : 2214060099
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, 13 Juli 2026

Yang Menyatakan



NERINA TITA RAHMADANI

NPM: 2214060099

Motto

“Seporsi kemenangan bagi kita yang terus bersusah mengejar masa depan”

(Nerina Tita Rahmadani)

“Allah memang tidak menjajikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa : Fa inna ma'al-usri Yusra, inna ma'al-'usri Yusra”.

(QS. Al-Insyirah 94: 5-6)

“kita semua adalah pendosa yang saling menunjuk. Sampilah lupa bahwa tangan yang menunjuk tak luput dari noda. Belajarlah dari sebuah pengalaman dan dosa yang telah dilalui. Karna dari situlah lahir kesadaran, kerendahan hati, dan keinginan untuk terus memperbaiki diri. Sebab jiwa yang bersih dan suci bukanlah jiwa yang tak pernah berdosa ”

(Nerina Tita Rahmadani)

Kupersembahkan Karya Ini Untuk:

1. Seluruh keluarga tercinta, yang telah menjadi penyemangat kekuatan dalam menjalani proses perkuliahan. Terutamanya kedua orang tuaku, Alm. Bapak Suyadi, Ibu Jamilah serta Alm. nenek dan kakek tercinta yang selalu mendoakan terbaik dalam setiap langkah perjalanan hidup, memberikan cinta kasih ketulusan dan dukungan yang menjadi sumber kekuatan.
2. Calon suami saya Serda Bagus Tri Saputra, telah setia menemani selama masa SMP-mendapatkan gelar S.Pd ini, yang telah memberikan dukungan, motivasi, kekuatan serta cinta kasih. Semoga allah selalu memperlancarkan niat baik kita dan memberikan jalan terbaik bagi kedepannya.
3. Teman – teman seperjuangan Depina, Laila, Fitri, April, dan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungan, motivasi, kerja sama selama menjalani perkuliahan ini.

Abstrak

Nerina Tita Rahmadani : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Audio visual crossword plants* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV SDN Keniten 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci : multimedia interaktif, *audio visual*, *crossword plants*, bagian-bagian tumbuhan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Keniten 1 pada materi bagian-bagian tumbuhan. Hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 4 dari 24 siswa (17%) yang mencapai KKTP, sedangkan 20 siswa (83%) belum tuntas. Permasalahan tersebut disebabkan oleh rendahnya konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta penggunaan media yang masih terbatas pada video *YouTube*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis *audio visual crossword plants* pada materi bagian-bagian tumbuhan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 24 siswa kelas IV SDN Keniten 1 yang dibagi dalam uji coba terbatas dan uji coba luas. Instrumen penelitian meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes pretest-posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Tingkat kevalidan memperoleh skor rata-rata dari ahli media dan ahli materi sebesar 84,5% dengan kategori sangat valid. Dari aspek kepraktisan, multimedia interaktif memperoleh persentase sebesar 96% dari respon guru, 100% dari respon siswa pada uji coba terbatas, dan 97,5% dari respon siswa pada uji coba luas, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, aspek keefektifan ditunjukkan oleh ketuntasan belajar klasikal yang mencapai 87,5% pada uji coba terbatas dan 93,75% pada uji coba luas dengan kategori sangat efektif. Peningkatan hasil belajar siswa juga diperkuat oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,75 pada uji coba terbatas dan 0,76 pada uji coba luas yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis *audio visual crossword plants* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV SDN Keniten 1.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Audio visual crossword plants* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV SDN Keiten 1” ini guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku rektor UN PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan seminar proposal ini.
3. Wahyudi, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi selama proses penyusunan proposal ini.
4. Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si. Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi selama proses penyusunan proposal ini.
5. Kepala Sekolah, guru kelas IV, serta siswa-siswi SDN Keniten 1, Kec. Mojo, Kab. Kediri, yang telah memberikan izin dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian ini.
6. Orang tua saya serta keluarga, yang selalu memberikan semangat, cinta kasih dan kebersamaan dalam menjalani proses perkuliahan.
7. Calon suami saya, yang selalu memberikan support motivasi dalam menyelesaikan tugas ini.
8. Teman-teman seperjuangan Depina, Laila, Fitri, April yang selalu memberikan semangat dan kebersamaan dalam menjalani proses perkuliahan hingga tahap ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kediri, 13 Juli 2026



Nerina Tita Rahmadani

NPM: 2214060099

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
Motto	v
Abstrak	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
B. Landasan Teori.....	13
C. Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Model/Pendekatan Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan	27
C. Desain Pengembangan Media	29
D. Tempat dan waktu Penelitian	35
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data	49
G. Teknik Analisis Data	50
H. Uji Coba Dan Validasi Produk	54
I. Norma Uji.....	56

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	57
B. Data Uji Coba	71
C. Analisis Data	83
D. Revisi Produk.....	85
E. Kajian Produk Akhir	87
F. Pembahasan.....	91
BAB V PENUTUP.....	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Penelitian Terdahulu	11
Tabel 2.2 Aplikasi multimedia interaktif audio visual crossword plants	16
Tabel 2.3 Capaian & Tujuan Pembelajaran IPAS Fase B	18
Tabel 3.1 Desain Pengembangan Media	29
Tabel 3.2 Waktu Penelitian.....	35
Tabel 3.3 Instrumen penelitian	36
Tabel 3.4 kisi-kisi pedoman observasi	37
Tabel 3.5 kisi-kisi pedoman wawancara.....	38
Tabel 3.6 Angket Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3.7 Angket Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3.8 Angket Respon Guru	42
Tabel 3.9 Angket Respon Siswa	43
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Soal Tes	44
Tabel 3.11 Penskoran Essay.....	46
Tabel 3.12 Penskoran Validasi	50
Tabel 3.13 Kriteria Analisis Kevalidan	51
Tabel 3.14 Kriteria Analisis kepraktisan	52
Tabel 3.15 Kriteria Analisis keefektifan	53
Tabel 3.16 Kriteria N-Gain Score	53
Tabel 4.1 kisi-kisi pedoman observasi	58
Tabel 4.2 kisi-kisi pedoman wawancara.....	59
Tabel 4.3 Desain media	61
Tabel 4.4 Angket Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4.5 Angket Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4.6 Angket Respon Siswa Uji Terbatas	71
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Terbatas.....	73
Tabel 4.8 Nilai N-Gain Pada Uji Terbatas.....	74
Tabel 4.9 Angket Respon Guru	76
Tabel 4.10 Angket Respon Siswa Uji Luas	78
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Luas	80
Tabel 4.12 Nilai N-Gain Pada Uji Luas	81

Tabel 4.13 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	83
Tabel 4.14 Rekapitulasi Kepraktisan.....	83
Tabel 4.15 Rekapitulasi Keefektifan	84
Tabel 4.16 Peningkatan hasil Nilai N-Gain	85
Tabel 4.17 Revisi media.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Akar	18
Gambar 2.2 Batang.....	19
Gambar 2.3 Daun	20
Gambar 2.4 Bunga	21
Gambar 2.5 Buah	22
Gambar 2.6 Biji.....	22
Gambar 2.7 Kerangka Berfikir.....	25
Gambar 3.1 Proses Pengembangan Model ADDIE	26
Gambar 4.1 Saran Validasi Ahli	68
Gambar 4.2 Saran Validasi Ahli Materi	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul.....	102
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	105
Lampiran 4. Surat Pemanfaatan Produk Media.....	106
Lampiran 5. Dokumentasi Penyerahan Produk.....	107
Lampiran 6. Wawancara/Observasi.....	108
Lampiran 7. Angket Kebutuhan Guru dan Siswa.....	111
Lampiran 8. Surat Permohonan Validasi Media.....	113
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Materi	114
Lampiran 10. Angket Validasi Media.....	115
Lampiran 11. Angket Validasi Materi.....	119
Lampiran 12. Angket Respon Guru.....	122
Lampiran 13. Angket Respon Siswa	124
Lampiran 14. Perangkat Pembelajaran.....	126
Lampiran 15. Hasil Pretest Uji Coba Terbatas	151
Lampiran 16. Hasil Pretest Uji Coba Luas.....	155
Lampiran 17. Hasil Post test Uji Coba Terbatas.....	159
Lampiran 18. Hasil Post test Uji Coba Luas	163
Lampiran 19. Hasil Uji Plagiasi	167
Lampiran 20. Dokumentasi	169
Lampiran 21. Berita Acara Bimbingan.....	171
Lampiran 22. Surat Bebas Plagiasi.....	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS diaktifkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini berperan dalam mendukung terwujudnya Profil Pelajar Pancasila dengan membekali siswa pemahaman tentang fenomena alam dan sosial serta menumbuhkan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Rani & Mujianto, 2023) . Ilmu pengetahuan alam dan sosial atau IPAS, adalah cabang ilmu pengetahuan yang berfokus pada interaksi antara benda hidup dan benda mati di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan individu.” Dalam kurikulum sekolah dasar, pembelajaran IPAS pada Fase A (kelas I dan II) masih terintegrasi dengan mata pelajaran lain. Sementara itu, pada Fase B (kelas III dan IV) serta Fase C (kelas V dan VI), IPAS diselenggarakan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri. Pengaturan ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS diberikan pada seluruh fase pendidikan dasar dengan bentuk penyajian yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa” (Delina Andreani & Ganes Gunansyah, 2023).

IPAS salah satu mata pelajaran yang dikaitkan dengan permasalahan yang ada di alam. Pelajaran IPAS selalu bersinggungan dengan alam sekitar dan menjadikan alam sebagai tempat sumber belajar (Egok & Hajani, 2018). Meskipun demikian, tidak semua objek alam dapat diberikan secara langsung kepada siswa selama kegiatan belajar mengajar. Tujuan IPAS di MI/SD adalah untuk meningkatkan keterampilan dasar literasi, yang akan menjadi pondasi bagi siswa dalam memahami konsep IPAS yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya. Ketika siswa mempelajari lingkungan sekitarnya, mereka mengenali bahwa fenomena alam dan sosial saling berhubungan, memperkenalkan mereka pada kegiatan inkuiri seperti observasi dan eksplorasi. Ini memiliki peran yang sangat penting sebagai landasan untuk memahami konsep lebih mendalam dalam mata pelajaran

IPAS ketika mereka melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi (Anggraena et al., 2022).

Pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar terdapat beberapa materi sangat diperlukan pemahaman konsep yang mendalam, salah satunya bagian-bagian tumbuhan. Materi bagian-bagian tumbuhan sangat penting dipahami oleh siswa kelas 4 karena menjadi dasar dalam pembelajaran IPA tentang makhluk hidup. Melalui materi ini, siswa mengenal struktur tumbuhan seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji beserta fungsinya masing-masing, sehingga mereka dapat memahami bagaimana tumbuhan hidup dan berkembang. Materi ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik karena dapat diamati langsung di lingkungan sekitar, seperti halaman rumah atau sekolah, serta menjadi dasar bagi topik-topik lanjutan seperti fotosintesis, pertumbuhan tanaman, dan pelestarian lingkungan (Nopa Sari et al., 2025). Selain itu, pembelajaran ini juga melatih kemampuan observasi siswa melalui pengamatan langsung terhadap tumbuhan di lingkungan sekitar serta menumbuhkan kepedulian terhadap alam.

Materi ini sangatlah penting untuk dipelajari dan di pahami oleh siswa kelas IV. Karna, memiliki keterkaitan yang kuat dengan materi di kelas V dan juga tingkat-tingkat berikutnya. Hal tersebut dapat dijadikan landasan untuk mempelajari konsep yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya seperti proses fotosintesis, sistem peredaran air dan zat pada tumbuhan, perkembangbiakan tumbuhan, serta adaptasi tumbuhan terhadap lingkungannya. Dengan demikian, penguasaan materi bagian-bagian tumbuhan di kelas 4 sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPAS di jenjang berikutnya.

Dari uraian diatas menunjukan bahwa materi IPAS sangat perlu untuk dipahami secara utuh sesuai tujuan pembelajaran. Namun demikian, kondisi yang berbeda terjadi pada SDN Keniten 1. Tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman yang sama. Pemahaman pada siswa, pada saat pembelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan, masih tergolong belum optimal. Kondisi tersebut tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 April 2026 pukul 10.00 WIB di SDN Keniten 1 dengan guru kelas IV, diketahui adanya faktor kendala-kendala permasalahan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan. Seperti, kurangnya konsentrasi dan keterlibatan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa kurang memahami materi tersebut. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan guru kelas, media yang digunakan hanya bergantung pada konten youtube. Tentunya ini kurang kontekstual karena, konten youtube yang digunakan tidak sepenuhnya sesuai dengan materi yang diberikan sehingga siswa kurang memahami isi materi tersebut. Dari beberapa aspek tersebut tentunya berdampak pada hasil belajar siswa.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan yang mendasar pada siswa kelas IV di SDN Keniten 1 seperti, kurangnya konsentrasi dan keterlibatan siswa ketika pembelajaran berlangsung, kecenderungan guru menggunakan media youtube sebagai media pembelajaran. Sehingga berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa dalam materi IPAS bagian-bagian tumbuhan. Hal tersebut dibuktikan dengan pretest yang dilakukan oleh peneliti, bahwa dari total siswa yang berjumlah 24 siswa, hanya 4 atau 17% siswa yang mendapatkan nilai diatas (KKTP). Sedangkan 20 atau 83% siswa mendapatkan nilai yang tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Selain itu, mata pelajaran IPAS yang memuat banyak materi yang bersifat abstrak, membuat siswa susah akan memahami materi, sedangkan siswa kelas IV masih dalam tahap berpikir konkret, sehingga mereka belum mampu sepenuhnya memahami konsep-konsep yang tidak mereka alami secara langsung. Maka dari itu, penting untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Dari permasalahan tersebut diperlukan sebuah solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal yang dibutuhkan adalah media pembelajaran. Menurut Ulfaeni (2017) penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan kurangnya pemahaman konsep siswa. Media adalah sesuatu yang menyalurkan pesan dan memiliki kemampuan untuk mengubah pikiran dan perasaan penggunanya. Keberadaan media pembelajaran bisa berdampak pada keadaan psikologis siswa, maka dari itu penting dalam penggunaan media dalam pembelajaran yang mampu memancing minat siswa, meningkatkan keinginan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang akan berpengaruh pada hasil belajar mereka. Seiring perkembangan teknologi digital, hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran. Maka dari itu, penting untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu nya multimedia interaktif, yang merupakan kombinasi dari berbagai elemen media, seperti tulisan, gambar, animasi, suara, dan video, serta metode penyampaian interaktif, dapat memberi siswa pengalaman belajar yang menyerupai kehidupan nyata di lingkungan mereka, (Syaflin, 2022). Penambahan game pada multimedia interaktif juga menjadikan salah satu perkembangan terbaru pada pembuatan multimedia interaktif. Adanya perkembangan teknologi tersebut yang semakin maju, dapat dimanfaatkan sebagai pembuatan multimedia interaktif yang mampu dikembangkan menjadi sebuah media yang menarik bagi siswa, sehingga mempermudah siswa dalam pemahaman materi dalam proses belajar mengajar yang mampu berdampak positif bagi peningkatan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut didukung dengan keberhasilan yang kuat pada penelitian-penelitian sebelumnya oleh (Ardiyanti & Zuhdi, 2021) "*Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Materi Tata Surya Untuk Kelas VI Sekolah Dasar*". Ada bukti bahwa penggunaan media interaktif berbasis android sangat efektif dalam proses pembelajaran karena rata-rata posttest

lebih baik daripada pretest, dengan rata-rata pretest 58,75 dan rata-rata posttest 83,1.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah multimedia interaktif berbasis *audio visual crossword plants*. Multimedia interaktif ini adalah media yang memanfaatkan teknologi digital dengan menggabungkan dari beberapa komponen aplikasi dan web yang dipilih oleh peneliti yaitu seperti *power point*, *canva*, *capcut* dan *educaplay* yang dikombinasikan menjadi satu produk media pembelajaran, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Dalam multimedia ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi, seperti mengerjakan kuis, menjawab pertanyaan. Dalam multimedia interaktif tersebut juga menggabungkan video atau gambar, audio, serta teks pada satu kesatuan yang saling mendukung. Multimedia interaktif ini juga memiliki permainan *crossword plants* (teka-teki silang tumbuhan) yang dapat mengajak siswa ikut serta langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Tampilan desain yang menarik pada multimedia interaktif ini, mengaitkan beberapa gambar atau komponen animasi yang berkaitan dengan tumbuhan atau alam. Kemudian terdapat tampilan video penjelasan materi dan suara dari peneliti pada multimedia interaktif yang akan dibuat. Selain itu terdapat permainan *crossword plants* serta kuis soal, yang dapat dimainkan secara langsung pada saat proses pembelajaran. *Crossword plants* juga dapat dimainkan di hp siswa dengan mengakses link yang diberikan, ketika diluar jam pembelajaran sekolah.

Berdasarkan konteks yang ada, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Audio visual crossword plants* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV SDN Keniten 1”.

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlunya batasan masalah dalam penelitian agar lebih terarah dan fokus. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan terhadap permasalahan yang akan diteliti, sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan pada kelas IV SDN Keniten .
2. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis *audio visual crossword plants* pada mata pelajaran IPAS.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Keniten 1.
4. Penilaian terhadap media difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan Multimedia Interaktif Berbasis *Audio visual crossword plants* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV SDN Keniten 1?
2. Bagaimana kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *Audio visual crossword plants* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV SDN Keniten 1?
3. Bagaimanakah keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis *Audio visual crossword plants* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV SDN Keniten 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan Multimedia Interaktif Berbasis *Audio visual crossword plants* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV SDN Keniten 1.

2. Untuk mengetahui kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *Audio visual crossword plants* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV SDN Keniten 1.
3. Untuk mengetahui keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis *Audio visual crossword plants* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV SDN Keniten 1.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat dalam hal teori dan praktik. Dari perspektif teori, wawasan ilmiah tentang pembelajaran IPAS dapat didukung oleh peningkatan penggunaan multimedia interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memotivasi guru untuk menginspirasi dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual dalam kegiatan pembelajaran sehingga terciptanya media yang tepat untuk materi bagian tubuh tumbuhan dalam mata pelajaran IPAS.

b. Bagi Siswa

Produk media yang dibuat dapat membuat pembelajaran menarik, menyenangkan, dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Siswa akan lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar, yang berarti mereka dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat memberikan pengalaman dalam proses pengembangan media yang akan dibuat, serta memperluas wawasan, ilmu dan meningkatkan ketrampilan kreativitas bagi peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Andini, A. D., Basori, M., & Wahyudi. (2023). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi perubahan wujud benda siswa kelas V SDN Kraton*. DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 6(4). <https://doi.org/10.31100/dikdas.v6i4.3127>
- Andriani, L. (2025). Lingkungan sekolah pengaruhnya terhadap hasil belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 1051–1064. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.40292>
- Anggraena, Y., Felicia, N., Eprijum, D., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiawati, D. (2022). *Kajian akademik untuk pemulihan pembelajaran*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://repositori.kemdikbud.go.id/24972/>
- Ardiyanti, W., & Zuhdi, U. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Materi Tata Surya Untuk Kelas VI Sekolah Dasar*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/39853>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Astriani, siska ana. (2018). prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran. In *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* (Vol. 2). Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran. <https://doi.org/10.31219/osf.io/52qvt>
- Bahiroh, H. (2018). *Ilmu Alam Pengetahuan untuk Sekolah Dasar*. Jakarta, Indonesia: Erlangga
- Bakar, B., Farid, M., Anwar, N., Setiawan, H., & Fatimah, S. (2022). *Contextual Teaching and Learning berbantuan CD pembelajaran pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya di SD*. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 10 (2), 104–115.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halqa.v3i1.2124>
- Damara, A. D., Junaidi, I. A., & Rachmawati, P. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Plant Flash Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 160. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.114585>

- Delina Andreani, & Ganes Gunansyah. (2023). *Persepsi Guru Sekolah Dasar tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka*.
- Dwi R. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Volume Bangun Ruang*.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 141–157. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Fauzi, Y. N., Riana Irawati, & Ani Nur Aeni. (2022). Model pembelajaran flipped class dengan media video untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1537–1549. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2749>
- Fitria, E. (2021). Analisis Pemanfaatan Media Online pada Pembelajaran Daring Fisika terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 2(1), 43–51. <https://doi.org/10.52690/jitim.v2i1.173>
- Handayani, A. D., Jatmiko, J., Darsono, D., Widodo, S., et al. (2024). *Penguatan implementasi Kurikulum Merdeka dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran*. Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar, 4(2), 104–113. <https://doi.org/10.29407/dedikasi.v4i2.24858>
- Hasan, M., Binti Anisaul Khasanah, Mp., Ros Endah Happy Patriyani, Mp., Nahriana, Mk., Heny Trikusuma Hidayati, Mp., Zaifatur Ridha, Mp., Rita Umami, Mp., Rahmatullah, Mp., Nur Rahmah, M., Nurmitasari, Mp., Inanna, Mp., Masdiana, Mp. D., Mainuddin, M., Robia Astuti, Mp., DrTuti Khairani Harahap, Mp., & Triwik Sri Mulati, Ms. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group
- Hidayati, N. L., Wahyudi, & Sahari, S. (2023). *Pengembangan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur*. DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 6(4). <https://doi.org/10.31100/dikdas.v6i4.3115>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miftah, M. (2022). Landasan Konseptual Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 25–31. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1425>
- Mutia, A., Suendarti, M., & Liberna, H. (2021). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis smartphone terhadap pemahaman konsep siswa*. Prosiding Seminar Nasional Sains (SINASIS).

- Nopa Sari, N., Sumarni, S., & Hiltrimartin, C. (2025). Analisis Kebutuhan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Pada Materi Tumbuhan Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35720>
- Nugraha, I., Widodo, A., & Riandi, R. (2020). Refleksi Diri dan Pengetahuan Pedagogi Konten Guru Biologi SMP melalui Analisis Rekaman Video Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 10–26. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.15317>
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 10(2), 79–85. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>
- Puspitasari, P., Hana, M. N., Setiadi, R., & Rohman, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis smartphone pada sub materi alkali tanah. *Jurnal Riset Dan Praktik Pendidikan Kimia*, 10(2), 106–112. <https://doi.org/10.17509/jrppk.v10i2.52236>
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan multimedia interaktif mata pelajaran IPA kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 148. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v8i2.7649>
- Rani, N., & Mujiyanto, G. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Transformasi Energi melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1529–1543. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8056>
- Salmaa. (2023). *Instrumen penelitian: pengertian, jenis, dan contoh*. <https://pen-erbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/>
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastiani, Y., Sholih, S., & Rusdiyani, I. (2023). Development of Online-Based Interactive Video Media using Teachmint Application for Natural Science Learning. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 11(3), 890. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v11i3.7180>
- Swara, G. Y., Ambiyar, A., Fadhilah, F., & Syahril, S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika sebagai upaya mendukung proses pembelajaran blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 105–117. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.35028>

- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Materi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3003>
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan media monergi (monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>
- Widya Ariesta, F., & Novi Kusumayati, E. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS MASALAH UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.571>