

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CIFITAGA (CIRI
FISIK ANTAR ANGGOTA KELUARGA) PADA SISWA KELAS II DI
SDN LIRBOYO 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

MARCELLA RARA PRIANI

NPM: 2214060211

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh:

MARCELLA RARA PRIANI

NPM: 2214060211

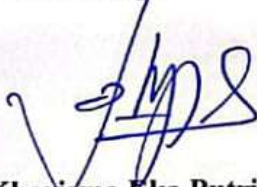
Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CIFITAGA (CIRI
FISIK ANTAR ANGGOTA KELUARGA) PADA SISWA KELAS II DI
SDN LIRBOYO 2**

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

Tanggal: 22 Juni 2026

Pembimbing I



Kharisma Eka Putri, M.Pd

NIDN. 0719109101

Pembimbing II



Dr. Sulistiono, M.Si

NIDN. 0007076801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

MARCELLA RARA PRIANI

NPM: 2214060211

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CIFITAGA (CIRI
FISIK ANTAR ANGGOTA KELUARGA) PADA SISWA KELAS II DI
SDN LIRBOYO 2**

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

Pada tanggal: 16 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, M.Pd
2. Penguji I : Nurita Primasatya, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Sulistiono, M.Si

Mengetahui,

Dekan FKIP


Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Marcella Rara Priani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Tulungagung/ 26 Maret 2004
NPM : 2214060211
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2026

Yang Menyatakan



MARCELLA RARA PRIANI

NPM: 2214060211

MOTTO

"Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga."

(HR. Muslim)

"Jangan menunggu hebat untuk memulai, tetapi mulailah agar menjadi hebat."

(Bob Sadino)

"Menuntaskan apa yang telah dimulai adalah bentuk tanggung jawab terhadap mimpi yang pernah diperjuangkan."

(Penulis)

ABSTRAK

Marcella Rara Priani : Pengembangan Multimedia Interaktif CIFITAGA (Ciri Fisik Antar Anggota Keluarga) Pada Siswa Kelas II Di SDN Lirboyo 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2026.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, CIFITAGA, Ciri Fisik Antar Anggota Keluarga.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SDN Lirboyo 2 yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi Ciri Fisik Antar Anggota Keluarga. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain, validitas, kepraktisan, dan keefektifan Multimedia Interaktif CIFITAGA (Ciri Fisik Antar Anggota Keluarga) pada siswa kelas II SDN Lirboyo 2.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, observasi, wawancara, angket validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi, angket respon guru, angket respon siswa, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa tanggapan, masukan, dan saran dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menghitung tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media. Keefektifan media diukur melalui nilai pre-test dan post-test, ketuntasan belajar klasikal, serta analisis N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Produk yang dikembangkan berupa Multimedia Interaktif CIFITAGA berbasis *Articulate Storyline* pada materi Ciri Fisik Antar Anggota Keluarga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 94%, validasi ahli media sebesar 84%, dan validasi ahli praktisi sebesar 96%, sehingga termasuk kategori sangat valid. Hasil kepraktisan berdasarkan angket respon guru memperoleh persentase 94% dan angket respon siswa sebesar 91,66%, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Hasil keefektifan menunjukkan rata-rata nilai pre-test sebesar 49 dan rata-rata nilai post-test sebesar 93 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,87

menunjukkan kategori tinggi, sehingga multimedia interaktif CIFITAGA sangat efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi Ciri Fisik Antar Anggota Keluarga.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif CIFITAGA pada siswa kelas II SDN Lirboyo 2 memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Ciri Fisik Antar Anggota Keluarga.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah Sugiono dan Ibu Anik Wahyudianingsih. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, pengorbanan, dukungan, serta perjuangan yang tiada henti diberikan kepada penulis. Setiap langkah dan pencapaian yang penulis raih tidak lepas dari ridho dan doa Ayah serta Ibu. Dengan penuh rasa bangga, penulis mempersembahkan gelar Sarjana Pendidikan ini sebagai bukti perjuangan dan kebahagiaan karena dapat menjadi sarjana pertama dalam keluarga. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Ayah dan Ibu.
2. Dosen Pembimbing, Ibu Kharisma Eka Putri, M.Pd. dan Bapak Dr. Sulistiono, M.Si. Terima kasih atas bimbingan, arahan, motivasi, kritik, dan saran yang sangat berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang telah diberikan menjadi amal jariyah serta mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.
3. Teman-Teman Seperjuangan, Terima kasih kepada sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan semangat, dukungan, bantuan, serta menemani penulis dalam suka maupun duka selama masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Semoga persahabatan dan kebersamaan yang telah terjalin menjadi kenangan indah yang tidak terlupakan.
4. Keluarga Besar, Terima kasih kepada seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa, motivasi, dan dukungan kepada penulis. Kehadiran dan perhatian kalian menjadi salah satu sumber semangat bagi penulis untuk terus berjuang menyelesaikan pendidikan ini.
5. Terakhir tidak lupa, kepada diri saya sendiri. Terima kasih “Marcella Rara Priani” yang telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan selama menempuh pendidikan. Terima kasih karena tetap kuat dan terus melangkah meskipun banyak rintangan yang harus dilewati. Pencapaian ini menjadi bukti bahwa setiap usaha, doa, dan kerja keras tidak akan pernah mengkhianati hasil. Semoga langkah ini menjadi awal untuk meraih cita-cita yang lebih tinggi dan memberikan kebahagiaan serta kebanggaan bagi keluarga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Cifitaga (Ciri Fisik Antar Anggota Keluarga) Pada Siswa Kelas II Di SDN Lirboyo 2” ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan dukungan dan fasilitas bagi pengembangan akademik mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memfasilitasi proses pembelajaran;
4. Kharisma Eka Putri, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, saran, dan pengarahan dengan penuh kesabaran dalam penyusunan skripsi ini;
5. Dr. Sulistiono, M.Si., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, saran, dan pengarahan dengan penuh kesabaran dalam penyusunan skripsi ini;
6. Keluarga, sahabat, dan rekan-rekan mahasiswa yang senantiasa memberikan dukungan moral maupun spiritual;
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kediri, 16 Juli 2026

Mahasiswa

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Marcella Rara Priani', with a stylized, cursive script.

Marcella Rara Priani

NPM: 2214060211

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	25
C. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Model / Pendekatan Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Tempat dan Waktu Perencanaan.....	34
D. Instrumen Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	54
B. Hasil Uji Coba (Implementasi)	73
C. Analisis Data	82

D. Revisi	93
E. Kajian Produk Akhir	98
BAB V PENUTUP.....	101
A. Simpulan	101
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	25
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	34
Tabel 3. 2 Skala Likert Untuk Angket Kebutuhan Guru, Validasi Ahli, dan Respon Guru	38
Tabel 3. 3 Skala Guttman Untuk Angket Kebutuhan Siswa dan Respon Siswa ...	38
Tabel 3. 4 Skor Penilaian Media	42
Tabel 3. 5 Kualifikasi Media	43
Tabel 3. 6 Skor Penilaian Materi	43
Tabel 3. 7 Kualifikasi Materi	44
Tabel 3. 8 Skor Penilaian Praktisi	45
Tabel 3. 9 Kualifikasi Praktisi	45
Tabel 3. 10 kualifikasi kevalidan	46
Tabel 3. 11 Kriteria Respon Guru	47
Tabel 3. 12 Kualifikasi Respon Guru	48
Tabel 3. 13 Kriteria Respon Siswa	48
Tabel 3. 14 Kualifikasi Respon Siswa.....	49
Tabel 3. 15 Kriteria Angket Observer	50
Tabel 3. 16 Kualifikasi Angket Observer	50
Tabel 3. 17 Kualifikasi Kepraktisan	51
Tabel 3. 18 Kualifikasi Keefektifan Produk.....	52
Tabel 4. 1 Angket Kebutuhan Siswa	56
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Guru Kelas IV	58
Tabel 4. 3 Desain Awal Media Interaktif CIFITAGA	60
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	73
Tabel 4. 7 Hasil Belajar Uji Terbatas	77
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Guru.....	78
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Siswa	79
Tabel 4. 10 Hasil Angket Observer	80
Tabel 4. 10 Hasil Belajar Siswa	81

Tabel 4. 11 Hasil N-Gain.....	91
Tabel 4. 12 Saran Validasi Ahli Media	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 1 Langkah-langkah pengembangan.....	30
Gambar 4. 1 Cover Media.....	63
Gambar 4. 2 Log In	64
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Pembuka.....	64
Gambar 4.4 Petunjuk Tombol Navigasi	65
Gambar 4. 5 Menu Utama.....	65
Gambar 4. 6 Menu Informasi	66
Gambar 4. 7 Capaian Pembelajaran	66
Gambar 4. 8 Tujuan Pembelajaran	67
Gambar 4.9 Profil Pengembang	68
Gambar 4.10 Referensi.....	68
Gambar 4. 11 Materi	69
Gambar 4. 12 Quiz	70
Gambar 4. 13 Penutup atau Keluar	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan	109
Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul	111
Lampiran 3 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	113
Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	114
Lampiran 5 Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	115
Lampiran 6 Hasil Angket Kebutuhan Guru	116
Lampiran 7 Instrumen Lembar Observasi.....	117
Lampiran 8 Hasil Observasi.....	118
Lampiran 9 Instrumen Lembar Wawancara	119
Lampiran 10 Hasil Wawancara	120
Lampiran 11 Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	121
Lampiran 12 Hasil Angket Validasi Ahli Media	122
Lampiran 13 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	125
Lampiran 14 Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	126
Lampiran 15 Instrumen Angket Validasi Praktisi	129
Lampiran 16 Hasil Angket Validasi Ahli Praktisi	130
Lampiran 17 Instrumen Angket Respon Guru	133
Lampiran 18 Hasil Angket Respon Guru	134
Lampiran 19 Instrumen Angket Respon Siswa.....	137
Lampiran 20 Hasil Angket Respon Siswa.....	138
Lampiran 21 Instrumen Angket Observer.....	139
Lampiran 22 Hasil Angket Observer	140
Lampiran 23 Instrumen Tes Hasil Belajar.....	141
Lampiran 24 Hasil Tes Hasil Belajar	145
Lampiran 25 Tabulasi Hasil Angket Kepraktisan Respon Siswa Terbatas	149
Lampiran 26 Tabulasi Hasil Pre Test dan Post Test Terbatas	149
Lampiran 27 Tabulasi Hasil Angket Kepraktisan Respon Siswa Luas	150
Lampiran 28 Tabulasi Hasil Pre Test dan Post Test Luas	151
Lampiran 29 Perangkat Pembelajaran	152
Lampiran 30 Surat Izin Penelitian.....	187
Lampiran 31 Surat Keterangan Penelitian	188

Lampiran 32 Surat Keterangan Pemanfaatan Media	189
Lampiran 33 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	190
Lampiran 34 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	191
Lampiran 35 Surat Permohonan Validasi Ahli Praktisi.....	192
Lampiran 36 Dokumentasi	193
Lampiran 37 Hasil Uji Plagiasi	194
Lampiran 38 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	195

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam memberikan pengetahuan awal kepada siswa mengenai berbagai konsep, termasuk pengenalan ciri-ciri fisik anggota keluarga. Pembelajaran untuk siswa kelas II SD sebaiknya menggunakan metode yang interaktif dan memanfaatkan media multimedia yang menarik, agar sesuai dengan perkembangan kognitif anak yang berada pada tahap operasional konkret. Pada fase ini, anak-anak lebih efektif belajar melalui kegiatan langsung dan visualisasi yang jelas. Oleh sebab itu, penerapan metode pembelajaran interaktif menjadi sangat penting guna meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Wijayanti & Ekantini, 2023). Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik, sehingga memudahkan siswa dalam menangkap isi pelajaran. Penelitian juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi belajar siswa (Kustandi & Darmawan, 2020).

Hasil observasi di kelas II SDN Lirboyo 2 Kediri menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru sebagai sumber utama informasi. Oleh karena itu, siswa hanya mendengarkan secara pasif dan sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara detail. Wawancara dengan guru kelas 2 SDN Lirboyo 2 Kediri mengungkapkan bahwa tantangan terbesar dalam kegiatan belajar mengajar adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Guru masih kurang memanfaatkan media yang dapat memaksimalkan minat dan partisipasi siswa. Saat ini, media pembelajaran yang digunakan masih berupa media gambar yang tidak interaktif. Media gambar ini cenderung membuat siswa cepat merasa bosan karena kurang melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berbanding terbalik dengan media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu multimedia interaktif CIFITAGA (Ciri Fisik Anggota Keluarga) yang dirancang untuk menyajikan materi secara

lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif melalui kombinasi gambar, suara, teks, dan animasi.

Dokumen dari SD Negeri Lirboyo 2 memperlihatkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi mengenal ciri fisik anggota keluarga belum memenuhi standar yang diinginkan. Tercatat dari 28 siswa keseluruhan sebanyak 18 siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 71, sedangkan hanya 10 siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu dengan rata-rata 83. KKTP yang ditetapkan untuk materi tersebut adalah sebesar 75. Hal ini menggambarkan adanya ketidaksesuaian antara hasil belajar siswa dengan target kurikulum yang telah ditetapkan. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurang optimalnya pemakaian media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat siswa. Penggunaan media yang lebih menarik dan mudah dipahami diyakini dapat membuat proses belajar lebih interaktif, meningkatkan motivasi siswa, serta secara signifikan memperbaiki pemahaman dan kemampuan mengingat materi yang diberikan.

Penggunaan media pembelajaran multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Deliany dkk., 2019). Keberhasilan ini terutama karena adanya unsur-unsur yang dapat menarik minat siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pengembangan multimedia interaktif CIFITAGA dirancang untuk mempermudah siswa dalam mengenali ciri-ciri fisik anggota keluarganya secara lebih menarik dan mudah dipahami. Materi ini bertujuan untuk membantu siswa mengenali dirinya sendiri serta anggota keluarganya. Pendekatan ini selaras dengan prinsip konstruktivisme, yang menggaris bawahi pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran melalui proses mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya (Dodi, 2016).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan konten yang sesuai dengan kurikulum dan melibatkan siswa secara signifikan meningkatkan hasil belajar (Iskandar dkk., 2023). Konten multimedia ini tidak hanya harus menarik, tetapi juga harus memenuhi standar pendidikan saat ini dan dapat

diakses oleh seluruh siswa. Dengan memanfaatkan konten multimedia interaktif secara maksimal, dapat lebih mudah mengenali ciri-ciri fisik keluarga dan memperdalam pemahaman konsep dasar tentang ciri-ciri fisik dalam konteks yang lebih luas. Pengembangan multimedia ini merupakan solusi pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan mudah diakses oleh seluruh siswa.

Media pembelajaran memegang peran krusial dalam meningkatkan efektivitas proses belajar, terutama dalam hal menarik perhatian serta memotivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa sekaligus mendorong partisipasi aktif mereka selama pembelajaran berlangsung (Kustandi & Darmawan, 2020). Selain itu, media pembelajaran juga mampu memperjelas penyampaian informasi dan mendukung kelancaran aktivitas belajar mengajar (Kustandi & Sutjipto, 2019). Dengan demikian, penerapan media yang tepat akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efisien dan efektif.

Penelitian terdahulu telah dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif, namun perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan. Media KENCANA dikembangkan dengan fokus pada materi Pancasila (Sulastina dkk., 2025). Sementara itu, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media CIFITAGA dengan fokus pada materi ciri fisik antar anggota keluarga, yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD. Meskipun penelitian terdahulu telah mengembangkan multimedia interaktif pada berbagai materi Pendidikan Pancasila, belum ditemukan multimedia interaktif yang secara khusus dirancang untuk materi ciri fisik antar anggota keluarga pada siswa kelas II SD dengan karakteristik yang sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret. Oleh karena itu, pengembangan Multimedia Interaktif CIFITAGA menjadi penting untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan permasalahan yang teridentifikasi, serta didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia

interaktif yang difokuskan pada pengenalan ciri fisik anggota keluarga bagi siswa kelas 2 SDN Lirboyo 2. Multimedia interaktif ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman siswa tentang ciri-ciri fisik keluarganya dengan menyajikan materi secara menarik, interaktif dan menyenangkan.

Dengan kehadiran multimedia interaktif ini, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga akan lebih mudah memahami serta mengenal ciri-ciri fisik anggota keluarganya melalui metode yang menyenangkan dan mendalam. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menghadirkan media yang valid, praktis, dan efektif, sehingga guru dapat menggunakan media tersebut untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik sekaligus mengoptimalkan keterlibatan siswa selama proses belajar.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

1. CIFITAGA adalah ciri fisik antar anggota keluarga.
2. Materi yang dikembangkan terbatas pada tema Keluargaku dengan submateri Ciri Fisik Anggota Keluarga untuk siswa kelas II semester 2 SDN Lirboyo 2 Kediri.
3. Media yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar.
4. Aspek pengembangan media hanya mencakup tiga kriteria utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan.
5. Penelitian ini tidak membahas aspek lain di luar pembelajaran materi ciri fisik, seperti sikap sosial, ekonomi keluarga, atau ranah afektif dan psikomotor secara mendalam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain multimedia interaktif CIFITAGA pada materi ciri fisik anggota keluarga untuk siswa kelas II SDN Lirboyo 2?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif CIFITAGA pada materi ciri fisik anggota keluarga untuk siswa kelas II SDN Lirboyo 2?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif CIFITAGA pada materi ciri fisik anggota keluarga untuk siswa kelas II SDN Lirboyo 2?
4. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif CIFITAGA pada materi ciri fisik anggota keluarga untuk siswa kelas II SDN Lirboyo 2?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif CIFITAGA yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi ciri fisik anggota keluarga di kelas II SDN Lirboyo 2. Secara khusus, tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Mendesain multimedia interaktif CIFITAGA pada materi ciri fisik anggota keluarga untuk siswa kelas II SDN Lirboyo 2.
2. Mendeskripsikan validitas multimedia interaktif CIFITAGA pada materi ciri fisik anggota keluarga untuk siswa kelas II SDN Lirboyo 2.
3. Mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif CIFITAGA pada materi ciri fisik anggota keluarga untuk siswa kelas II SDN Lirboyo 2.
4. Mendeskripsikan keefektifan multimedia interaktif CIFITAGA pada materi ciri fisik anggota keluarga untuk siswa kelas II SDN Lirboyo 2.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, sebagai berikut:

1. Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi tentang ciri fisik anggota keluarga.

2. Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa memahami materi ciri fisik anggota keluarga dengan cara yang menarik, visual, dan menyenangkan.
- 2) Mengoptimalkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media interaktif.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa sekolah dasar.

b. Bagi Guru

- 1) Menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat mempermudah penyampaian materi.
- 2) Meningkatkan wawasan guru tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
- 3) Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi.

c. Bagi Sekolah

- 1) Mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan penggunaan media dan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah dengan pemanfaatan media modern.
- 3) Mendorong sekolah untuk mengembangkan sarana pembelajaran berbasis teknologi.

d. Bagi Peneliti Lain

- 1) Memberikan kontribusi dalam pengembangan multimedia interaktif untuk jenjang sekolah dasar.

- 2) Menjadi acuan dan referensi dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi seperti *Articulate Storyline 3*.
- 3) Membuka peluang penelitian lanjutan dalam bidang multimedia interaktif, pendidikan karakter, dan pembelajaran tematik di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arliyati, N. I., Sari, M. M., & Irhasyuarna, Y. (2024a). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 626–635. <https://doi.org/10.29100/.v6i2.4502>
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *JIPP: Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 125–131.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4 ed.). United Kingdom: John Wiley & Sons.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 17(2), 90–97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Dodi, N. (2016). Penerapan Pendekatan Konstruktivistik dalam Pendidikan Bagi Anak Usia Dinidalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 1(2), 154–167. <https://ejournal.uinbukittinggi.ac.id/educative/article/view/161>
- Fadilah, K., Rahma, P. A., & Efendi, S. M. (2024). Peran Keluarga dalam Membentuk Kesadaran Moral Melalui Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Lentera: Multidisciplinary Studies*, 2(3), 263–269. <https://doi.org/10.57096/lentera.v2i3.98>
- González-González, C. S., Infante-Moro, A., & Infante-Moro, J. C. (2020). Implementation of e-Proctoring in Online Teaching: A study about Motivational Factors. *Sustainability*, 12(8), 1–13. <https://doi.org/10.3390/SU12083488>

- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Ani, F. D. N., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita*, 7(3), 557–566.
- Kurniastuti, D., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis Wordwall untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(1), 142–152. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.230>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2019). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maghfiroh, A. N., Hilaly, M. F. El, Daksana, & Salma, S. N. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Mayer, R. E. (2012). *Multimedia Learning* (2 ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3 ed.). New York: Cambridge University Press.
- Muamar. (2016). *Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining (SFAE) dengan Alat Peraga Jari (Jarimatika) di Kelas IV SDN Hilir Mesjid Anjir*

Pasar Tahun Pelajaran 2015/2016 [Thesis: Jurusan Pendidikan Matematika IAIN Antasari Banjarmasin]. <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/5360>

Muhadjir, N. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.

Mulyani, Dewi, I., Winarti, Pandri, D. P., Yusuf, M., Nurprilinda, M., Solichah, N., Purba, T. H., Rifandi, A., Yuniarni, D., Kandari, A. M., & Yuniati, R. (2024). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.

Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 48--65.

Novitasari, R. I., Wiguna, F. A., & Permana, E. P. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Hak dan Kewajiban Pada Siswa Kelas III. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-6*, 1484–1491.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/3920%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/download/3920/2744>

Nurannisaa, S. (2017). Menghadapi Generasi Visual: Literasi Visual untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir dalam Proses Pembelajaran. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a), 48–51.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.

Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>

- Riduwan. (2023). *Dasar-dasar Statistika* (Cet.17). Bandung: Alfabeta.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sugiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. 23). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastina, Suminar, T., & Setiawan, D. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKN Kelas V. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 12–31. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5321>
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., Anggraena, Y., Maisura, R., Amalia, N. R. A. S., Solihin, L., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka* (1 ed.). Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 298–305. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112.
- Wulandari (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta. Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.

- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3042. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1205>
- Zaini, F. M., & Widodo, S. T. (2022). Multimedia Interaktif Articulate Storyline berbasis karakter Muatan Pembelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar. *JLJ: Joyful Learning Journal*, 11(1), 32–37.