

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KEMAS
PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT DI
JAWA TIMUR KELAS 5 SDN MOJOROTO 2 KEDIRI**

SKRIPSI

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



OLEH:

RATIH WAHYUNI

NPM : 2214060090

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

2026

Skripsi oleh:

RATIH WAHYUNI

NPM. 2214060090

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KEMAS PADA
MATERI KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT DI JAWA TIMUR
KELAS 5 SDN MOJOROTO 2 KEDIRI**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan
Guna Penulisan Skripsi/Tugas Akhir
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: Kediri, 01 Juli 2026

Dosen Pembimbing I



Dr. Jatmiko, M.Pd.

NIDN. 0718068701

Dosen Pembimbing II



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

NIDN. 0724077901

Skripsi oleh:

RATIH WAHYUNI

NPM. 2214060090

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KEMAS PADA
MATERI KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT DI JAWA TIMUR
KELAS 5 SDN MOJOROTO 2 KEDIRI**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: Kediri, 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Jatmiko, M.Pd
2. Penguji I : Widi Wulansari, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Ratih Wahyuni
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl.Lahir : Kediri, 25 Mei 2003
NPM : 2214060090
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, 26 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Ratih Wahyuni
2214060090

MOTTO

Motto:

“Jika pikiranku lelah dan hatiku nyaris runtuh, tetap ada satu hal yang bertahan: Keyakinan bahwa aku diciptakan untuk menyelesaikan apa yang aku mulai”

(Ratih Wahyuni)

“Jika air adalah sumber kehidupan, maka ilmu adalah sumber kesadaran. Skripsi ini adalah tetesan air yang menghidupkan dahaga pikiranku, membasuh keangkuhan, dan menyuburkan hatiku dengan hikmah”

(Inosaurus.id)

PERSEMBAHAN

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai bantuan, dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dengan penuh rasa hormat, kepada Bapak Harun dan Ibu Sumini selaku orang tua dari penulis terimakasih atas cinta kasih yang tak pernah berkurang, doa yang selalu mengiringi setiap langkah penulis, serta segala pengorbanan yang telah diberikan tanpa mengenal lelah. Terima kasih telah menjadi tempat pulang, tempat berbagi keluh kesah, sekaligus penyemangat terbesar dalam setiap proses yang penulis lalui. Skripsi ini adalah wujud kecil dari rasa syukur dan terima kasih penulis atas segala kasih sayang, perjuangan, dan kepercayaan yang telah di berikan.
2. Kepada kakak penulis, Andhar Wiyati terimakasih atas segala perhatian, kasih sayang, doa, motivasi, dukungan, dan nasihat yang selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi kakak yang tidak pernah bosan mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan semangat ketika menghadapi kesulitan, serta selalu mengingatkan bahwa setiap perjuangan akan membuahkan hasil yang indah apabila dijalani dengan kesabaran dan keikhlasan. Kehadiran kakak menjadi salah satu sumber kekuatan bagi penulis untuk terus melangkah dan menyelesaikan setiap tanggung jawab yang ada. Penulis sangat bersyukur memiliki sosok kakak yang selalu mendukung dalam berbagai keadaan, baik suka maupun duka. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, kebahagiaan, kemudahan dalam setiap urusan, serta mengabulkan segala doa dan harapan yang terbaik untuk kakak.
3. Kepada sahabat tercinta penulis “ROMUSAH” (Septiani dan Vania), perjumpaan kita di bangku perkuliahan merupakan anugerah yang tidak pernah penulis sangka sebelumnya. Setiap tawa, diskusi, dan dukungan tulus yang tercipta di antara kita menjadi kekuatan tersendiri dalam menghadapi berbagai tantangan selama masa perkuliahan. Dibalik kata pedas yang selalu dilontarkan satu sama lain, ada hati malaikat yang selalu siap menyediakan bahu untuk bersandar, dan hadir tanpa syarat di kala suka maupun duka. Terimakasih atas

setiap kenangan indah, setiap perjalanan hidup, dan setiap momen berharga yang telah kita lalui bersama. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kebahagiaan, kesehatan, dan kesuksesan dalam setiap langkah hidup kalian bersama.

4. Kepada Lutfia Windy, teman dari pkkmb hingga saat ini yang masih setia berteman dan selalu bersedia membantu kendala menyelesaikan tugas perkuliahan. Pendengar yang baik dan bijak dalam menanggapi Sesutu serta tak pernah bosan mengingat hal baik kepada penulis.

RINGKASAN

Ratih Wahyuni, 2214060090 PGSD: Pengembangan Multimedia Interaktif KEMAS Pada Materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Jawa Timur Kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2026.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Kegiatan Ekonomi Masyarakat

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri. Guru masih menyampaikan materi menggunakan buku paket tanpa didukung media pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran, kurang fokus, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebanyak 75% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Padahal, sekolah telah memiliki sarana pendukung berupa LCD proyektor, jaringan WiFi, dan pengeras suara yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia interaktif yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif KEMAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 28 peserta didik kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri yang dibagi menjadi uji coba terbatas sebanyak

8 peserta didik dan uji coba luas sebanyak 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kevalidan sebesar 82% dari ahli media dengan kategori sangat valid dan 96% dari ahli materi dengan kategori valid. Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru mencapai 92%, sedangkan hasil angket respon peserta didik mencapai 84,25% pada uji coba terbatas dan 85% pada uji coba luas. Selain itu, tingkat keefektifan mencapai 100% pada tahap implementasi. Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif KEMAS layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif KEMAS Pada Materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Jawa Timur Kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri” ini ditulis sebagai salah satu 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. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Bapak Dr. Jatmiko, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I;
5. Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II;
6. Bapak Rafli Qaulan Kurniawan, S.Pd selaku Kepala SDN Mojoroto 2 Kediri
7. Ibu Rika Ftriani, S.Pd selaku guru kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri
8. Kedua orangtua, kakak penulis, serta sahabat penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, krtitik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini.

Kediri, 30 Juni 2026



Ratih Wahyuni

NPM. 2214060090

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	24
C. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. MODEL PENGEMBANGAN	27
B. Prosedur Pengembangan	28
C. Desain Pengembangan.....	31
D. Tempat dan Waktu Perancangan.....	32
E. Instrumen Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Teknik Analisis Data.....	37
F. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45

A. Data Produk Hasil Pengembangan	45
B. Data Hasil Uji Coba.....	59
C. Analisis Data	65
D.Revisi Produk	68
E. Kajian Produk Akhir	70
BAB VPENUTUP.....	74
A. Simpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 CP dan TP IPAS Fase C.....	11
Tabel 2.2 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3.1 Waktu Perancangan.....	34
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	35
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Media.....	36
Tabel 3.5 Angket Respon Guru.....	37
Tabel 3.6 Angket Respon Siswa.....	37
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Soal Pretest-Posttest	38
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Kevalidan	40
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan.....	40
Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan	41
Tabel 3.11 Kriteria Keefektifan.....	42
Tabel 3.12 Kriteria Skor N-Gain.....	43
Tabel 4.1 CP dan TP IPAS Fase C.....	50
Tabel 4.2 Produk Multimedia Interkatif KEMAS.....	55
Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Materi.....	60
Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Media	61
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas.....	62
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru.....	63
Tabel 4.7 Hasil Pretest-Posttest Uji Terbatas.....	63
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas	64
Tabel 4.9 Hasil Pretest-Posttest Uji Luas	65
Tabel 4.10 Kriteria Skor N-Gain.....	66
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan N-Gain Uji Terbatas.....	66
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan N-Gain Uji Luas	67
Tabel 4.13 Rekapitulasi hasil N-Gain.....	68
Tabel 4.14 Hasil Saran Validator Ahli Materi.....	72
Tabel 4.15 Hasil Saran Validator Ahli Media	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	29
Gambar 3.2 Draf Media yang akan Dikembangkan.....	34
Gambar 4.1 Diagram Angket Respon Siswa Uji Terbatas	60
Gambar 4.2 Diagram Angket Respon Siswa Uji Luas.....	62
Gambar 4.3 Komentar dan Saran Ahli Materi.....	69
Gambar 4.4 Komentar dan Saran Ahli Materi.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	82
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan	83
Lampiran 3 Surat Pengantar/Izin	85
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	86
Lampiran 5 Lembar Pemanfaatan Produk.....	87
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	88
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	91
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran.....	95
Lampiran 9 Angket Respon Guru	127
Lampiran 10 Angket Respon Siswa Uji Terbatas.....	129
Lampiran 11 Angket Respon Siswa Uji Luas.....	130
Lampiran 12 Hasil angket respon	132
Lampiran 13 Lembar Pre-Test.....	133
Lampiran 14 Lembar Post-Test	134
Lampiran 15 Hasil analisis kebutuhan siswa.....	135
Lampiran 16 Lampiran hasil wawancara	136
Lampiran 17 Lampiran hasil ovservasi	137
Lampiran 18 Dokumentasi	138
Lampiran 19 Hasil plagiasi.....	139
Lampiran 20 Surat bebas plagiasi	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang dapat memunculkan sumber daya manusia yang unggul. Salah satu faktor yang memengaruhi kemajuan bangsa adalah kualitas sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan. Melalui pendidikan, peserta didik memperoleh informasi, keterampilan, dan pengetahuan yang mereka butuhkan di masa depan. Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk fondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Selain itu, pendidikan dasar juga berperan penting dalam membentuk karakter, nilai moral, serta kemampuan sosial peserta didik sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan manusia yang berkualitas dan berdaya saing (Zahro., 2024). Oleh karena itu, proses pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar perlu dirancang secara optimal agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kontekstual sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam hal ini adalah IPAS, yang merupakan integrasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. IPAS bertujuan untuk memberikan pemahaman secara holistik kepada peserta didik mengenai keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial di lingkungan sekitarnya, sehingga siswa mampu berpikir kritis serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Purnawati et al., 2025). Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman yang sangat pesat, pendidikan di Indonesia semakin dituntut mengikuti perkembangan zaman melalui proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi (Shabrina et al., 2025). Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif adalah multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi penyampaian informasi secara interaktif kepada penggunanya (Puspitasari et al., 2024). Salah satu bentuk media pembelajaran yang dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dikemas secara menarik serta memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan media. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini faiza bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif melalui integrasi berbagai representasi informasi (Olvah et al., 2024). Tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, multimedia interaktif juga memberikan berbagai keunggulan yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

Keuntungan dari multimedia interaktif terkait penyampaian dan penerimaan informasi, yaitu bersifat lebih komunikatif karena informasinya menggunakan gambar, teks, video, audio dan animasi menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan dengan informasi yang dibuat dengan cara lain (Andriani, 2024). Selain itu, multimedia interaktif juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Pembelajaran yang memanfaatkan multimedia interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, sehingga proses pembelajaran menjadi

lebih efektif (Ali et al., 2025). Meskipun memiliki berbagai keunggulan, pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala sehingga belum sepenuhnya diterapkan secara optimal.

Namun, pada kenyataannya implementasi penggunaan multimedia pembelajaran di beberapa sekolah dasar masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 25 April 2025 yang dilakukan di SDN Mojoroto 2 Kediri, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi kegiatan ekonomi masyarakat kelas 5, guru masih cenderung menyampaikan materi melalui buku paket dari sekolah tanpa didukung oleh multimedia yang interaktif. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, pada saat guru membacakan dan menjelaskan materi peserta didik cenderung ramai sehingga kurang fokus dalam memahami materi yang menyebabkan hasil belajar kurang optimal. Hasil observasi menggunakan *need assessment* kepada 28 peserta didik kelas 5 menunjukkan bahwa 64,3% peserta didik mengaku pernah mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran dan 60,7% peserta didik sering merasa bingung ketika mempelajari materi baru. Selain itu, 71,4% peserta didik menyatakan bahwa mereka kesulitan memahami materi apabila hanya dijelaskan secara lisan tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih belum optimal. Sebanyak 71,4% peserta didik menyatakan guru jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, 67,9% peserta didik merasa bosan apabila pembelajaran hanya menggunakan buku paket. Di sisi lain, 85,7% peserta didik menyatakan bahwa contoh, gambar, atau ilustrasi dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.

Hasil tersebut diperkuat dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 89,3% peserta didik merasa lebih mudah belajar menggunakan media pembelajaran dan 92,9% peserta didik menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hasil ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pengembangan multimedia interaktif yang mampu memadukan teks, gambar, video, audio, dan kuis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta membantu mereka memahami materi Kegiatan Ekonomi

Masyarakat di Jawa Timur secara lebih optimal. Hasil wawancara dengan guru kelas 5, ibu Rika Fitriani S.Pd menunjukkan sebanyak 75% (21 peserta didik) belum memenuhi nilai KKTP pada materi kegiatan ekonomi masyarakat, hanya sebanyak 25% (7 peserta didik) memenuhi nilai KKTP. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran yang perlu segera diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kurangnya penggunaan multimedia pembelajaran yang interaktif berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik khususnya pada materi kegiatan ekonomi masyarakat. Guru tidak menggunakan multimedia interaktif. Padahal, multimedia interaktif yang dirancang secara menarik dapat memfasilitasi peserta didik dalam menguasai materi. Di sekolah tersedia fasilitas yang mendukung pemanfaatan multimedia interaktif seperti proyektor LCD, WiFi sekolah, dan pengeras suara. Keterbatasan waktu dan sumber daya menjadi kendala padahal sekolah sudah memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pengintegrasian multimedia interaktif. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka salah satu solusi yang bisa diambil adalah dengan melakukan pengembangan multimedia interaktif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan multimedia interaktif tersebut perlu dirancang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik agar dapat memberikan manfaat yang maksimal dalam pembelajaran.

Penelitian ini memiliki unsur kebaruan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Kebaruan tersebut terletak pada pengembangan multimedia interaktif KEMAS tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks saja, tetapi juga dirancang lebih menarik melalui desain visual yang interaktif serta dilengkapi lagu pembuka pembelajaran, materi berupa teks disertai gambar, video pembelajaran dan kuis pembelajaran yang bisa diakses melalui slide presentasi dalam satu media menjadikan multimedia interaktif ini lebih komprehensif dibandingkan multimedia pada penelitian sebelumnya yang umumnya hanya digunakan sebagai media penyampai materi. Dengan demikian, multimedia interaktif KEMAS yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan. Kebaruan tersebut sekaligus menjadi dasar penting bagi peneliti untuk mengembangkan produk yang relevan dengan kebutuhan

pembelajaran di SDN Mojoroto 2 Kediri.

Dari penjabaran diatas, tampak jelas dibutuhkan implementasi penggunaan multimedia interaktif yang bertujuan untuk menunjang efektivitas dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri khususnya pada materi kegiatan ekonomi masyarakat. Judul penellitian yang akan dilakukan yaitu **“Pengembangan Multimedia Interaktif KEMAS pada Materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Jawa Timur Kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri”**

B. Batasan Masalah

Batasan penelitian digunakan untuk memperjelas arah dan fokus kajian permasalahan, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang pengembangan multimedia interaktif guna membantu meningkatkan hasil belajar pada materi kegiatan ekonomi masyarakat.
2. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mojoroto 2 Kediri khususnya peserta didik kelas 5 pada materi kegiatan ekonomi masyarakat.
3. Penelitian ini ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, keefektifan dari multimedia interaktif KEMAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat yang dikembangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif KEMAS pada materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Jawa Timur Kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif KEMAS pada materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Jawa Timur Kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif KEMAS pada materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Jawa Timur Kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri?
4. Bagaimana proses pengembangan Multimedia interaktif KEMAS pada materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Jawa Timur Kelas 5 SDN

Mojoroto 2 Kediri dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Mendeskripsikan kevalidan multimedia interaktif KEMAS pada materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Jawa Timur Kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri?
2. Mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif KEMAS pada materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Jawa Timur Kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri?
3. Mendeskripsikan keefektifan multimedia interaktif KEMAS pada materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Jawa Timur Kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri?
4. Mendeskripsikan proses pengembangan Multimedia interaktif KEMAS pada materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Jawa Timur Kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis (bagi guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti) sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi ilmiah untuk peneliti lain, khususnya yang berfokus pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur. Secara umum penelitian ini memberikan tambahan pengetahuan peserta didik pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Multimedia interaktif KEMAS dapat menjadi media bantu dalam menyampaikan materi yang kompleks secara lebih menarik, visual, dan mudah dipahami peserta didik. Guru juga dapat menggunakan multimedia interaktif sebagai sumber belajar tambahan yang mendukung

pembelajaran aktif dan menyenangkan, serta sebagai inspirasi untuk mengembangkan media lainnya.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui penggunaan multimedia interaktif KEMAS, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan dunia digital mereka. Siswa akan lebih mudah memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur melalui animasi, suara, gambar, dan video, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Pemanfaatan multimedia interaktif KEMAS dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah. Sebagai referensi penyediaan sarana belajar.

d. Bagi peneliti

Memberikan wawasan pengetahuan dan mengembangkan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran serta sebagai pengalaman dalam menghadapi suatu permasalahan yang ada dalam bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N., Anastasia, S., & Adrias. (2025). *Transformasi Pembelajaran IPA ke IPAS dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47747>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 1–6.
- Andriani, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran Informatika Di Kelas Vii Smp Negeri 2 Motui Aynun. *Jurnal Pendidikan Teknologi*.
- Boediono. (2020). *Ekonomi Mikro*. Yogyakarta: BPFE.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer, New York.
- Deliviana, E. (2022). *Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 13(2), 145–156.
- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Multimedia Interaktif Sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306–317. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>
- Donna, R. Egok, A.S, R. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar., *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Faizah, H., Auzar, A., Yusma, M., & Yeni, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Papan Tulis Interaktif terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Faizah, H., & Rahmat, K. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Fernanda, S. S. & S. (2025). Pengembangan Media Visual Novel Berbasis Canva pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(2), 579–592
- Firdaus, R., Surur, M., & Seituni, S. (2023). *The Effectiveness of Using Interactive Multimedia in Solving Problems for Class VIII MTS Nurul Jadid Students in Informatics Learning*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 9(3). <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.50554>
- Fitriya et, A. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *jurnal penelitian dan ilmu pendidikan*. 2(3), 306–312. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal*

Basicedu, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>.
- Liandari, V., & Desyandri, D. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Kahoot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Bagi Peserta Didik Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 5.
- Nurmadani, N., Sutrisno, J. A., & PGRI Bandar Lampung, S. (n.d.). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*. Retrieved <http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/>
- Olvah, M., Alfian, M., Nusantara, T., Suyitno, I., & Anggraini, A. E. (2024). *Pemanfaatan Berbagai Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Siswa dalam Perspektif Multimodal Literacy*. 7, 6391–6398.
- Pratiwi, R., Masnur, A., Rahmayanti, E., & Amilia, W. (2023). Analisis Hasil Uji Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Biologi di SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Purnawati, A., & Yakin, N. (2025). *Implementasi Kemampuan Literasi Sains Pembelajaran IPA Terintegrasi di Sekolah Dasar dalam*.
- Purwaningrum, S., Imron, I. F., Basori, M. 2022. Pengembangan Media Game Edukasi Quiz Parampa IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. Volume 6. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2937>
- Purwanti, S., & P.A, R. Z. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Hots Pada Tema 6 Materi Membandingkan Siklus Makhluh Hidup Kelas Iv Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 155–160. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1080>
- Puspitasari, H., & Informasi, P. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 11, 487–497.
- Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 01–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Rahmania, T., Zakiyyah, N., & Sekarani, F. (2023). *Analisis Permasalahan Penerapan Pendekatan, Model, Metode, dan Strategi Pembelajaran IPA Inovatif di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i1.77>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Resmini, N., Satriani, I., & Rafianti, D. (2022). *Pelatihan Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Pengabdian*

kepada Masyarakat, 6(3), 321–329.

- Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., Pgri, S., Trunojoyo, A. J., Barat, G., Batuan, K., & Sumenep, K. (2025). *Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. I*(April), 120–131.
- Syahbani, N., Nisa, K., Jalal, M., Nurhasanah, A., Junaidi, M., & Ansori, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1186–1196. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6462>
- Sofnidar, S., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 257–275. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6761>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukirno, S. (2021). *Pengantar Teori Ekonomi Mikro*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sulistiyono, S. W. (2021). *Analisis Pergeseran Kegiatan Ekonomi Jawa Timur melalui Penguatan Kearifan Lokal*. *Jurnal Ilmu Ekonomi (JIE)*, 5(2), 382–392.
- Susyanti, J., & Pardiman. (2022). *Pengembangan Ekonomi Kreatif di Jawa Timur*. *Jurnal Pusat Studi Jawa Timur*, 1(2).
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Wahyuningtiyas, K. P., & Bachri, S. (2024). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 141–149. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p141-149>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). *The Effect of Using Kahoot! for Learning – A Literature Review*. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wilis, W., Ramadhani, C. F., Asrianti, G. N., Wati, L. Z., & Marhadi, H. (2024). Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa pada Aspek Kognitif di SDN 147 Pekanbaru. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1004. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3519>
- Zikrulloh, M., Srihartini, Y., Humairo, S. S., & Yulistiani, S. A. (2025). Konsep Dasar Mengenai Teori Belajar Kognitif Serta Tahapannya Menurut Para Ahli dan Implikasinya Didalam Pembelajaran. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(1), 60–68. <https://doi.org/10.56672/attadris.v4i1.452>