

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

by Turnitin Arise

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.

⁶⁹ Sering dengan perkembangan zaman yang sangat pesat, pendidikan di Indonesia semakin dituntut mengikuti perkembangan zaman melalui proses pembelajaran. ³² Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi (Shabrina et al., 2025). Media pembelajaran dapat ³⁰ membantu menyampaikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. ²⁴ 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 ⁷ memenuhi fungsi penyampaian informasi secara interaktif kepada penggunanya (Puspitasari et al., 2024). Salah ⁷⁵ satu bentuk media pembelajaran yang dinilai efektif dalam ³⁷ 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 ² interaksi antara pengguna dan media. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat ⁶⁷ meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini faiza bahwa pembelajaran berbasis multimedia ³¹ 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 ⁷ 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). ²² 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 ¹⁹ memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, ¹⁸ 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 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. Untuk memperkuat data observasi, telah dilakukan angket *need assessment* kepada 28 peserta didik kelas 5. 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

⁶⁴ 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 ³³ 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 ³³ dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri khususnya pada materi kegiatan ekonomi masyarakat. Judul penelitian yang akan dilakukan yaitu **“Pengembangan Multimedia Interaktif KEMAS ¹¹ 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, ⁴⁴ ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang pengembangan multimedia interaktif guna membantu ⁷⁰ 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.

40

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

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk:

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

45

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

1. Bagi Guru

Multimedia interaktif KEMAS dapat menjadi media bantu dalam menyampaikan materi yang kompleks secara ⁷⁴ 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.

2. Bagi Peserta Didik

Melalui penggunaan multimedia interaktif KEMAS, ⁵⁷ 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, ⁵⁴ sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Pemanfaatan multimedia interaktif KEMAS ⁶⁶ dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah. Sebagai referensi penyediaan sarana belajar.

4. 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.

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses Pertukaran informasi antara pendidik dengan peserta didik. Definisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada proses bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran menjadi bagian penting dalam pendidikan karena menentukan kualitas hasil belajar peserta didik.

Menurut Faizah et al., (2024), pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar melalui pemanfaatan berbagai sumber dan lingkungan belajar. Pernyataan ini menegaskan bahwa pembelajaran bukan hanya sekadar penyampaian materi, tetapi juga melibatkan proses interaksi aktif yang terencana. Selain itu, Lubis et al.,(2024) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk membantu peserta didik dalam mengolah informasi dan membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik aktif dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang membangun pemahamannya sendiri. Lebih lanjut, Zikrulloh et al., (2025) dalam teori kognitivisme menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses mental yang melibatkan aktivitas berpikir, memahami, dan mengingat informasi. Proses ini terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungan serta pengalaman yang dimiliki, sehingga pembelajaran bersifat aktif dan konstruktif.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terencana dan sistematis antara pendidik dan peserta didik, yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

b. Jenis-jenis Pembelajaran

Jenis-jenis pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran Konvensional merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered), di mana guru menjadi sumber utama informasi sedangkan peserta didik lebih banyak menerima materi melalui metode ceramah. Menurut Rahmania et al. (2023), pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis maupun keterampilan memecahkan masalah.
- 2) Pembelajaran Blended (*Blended Learning*) Blended learning adalah kombinasi antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran daring, yang memanfaatkan kelebihan dari kedua metode tersebut.
- 3) Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan pembelajaran yang mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rahmania et al. (2023), pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling membantu, bertukar ide, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama.
- 4) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*) Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang menggunakan

masalah nyata sebagai titik awal dalam proses belajar. Menurut Rahmania et al. (2023), model ini mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan, mencari informasi, menganalisis penyebab masalah, kemudian menentukan solusi yang tepat berdasarkan hasil diskusi dan kajian yang dilakukan.

- 5) Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) merupakan pembelajaran yang menekankan penyelesaian suatu proyek sebagai bagian dari proses belajar. Menurut Rahmania et al. (2023), pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merancang, melaksanakan, hingga mempresentasikan hasil proyek secara mandiri maupun kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Pilihan metode pembelajaran yang tepat sering kali tergantung pada konteks, tujuan, serta karakteristik siswa dan guru. Kombinasi beberapa metode juga sering digunakan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

c. Pembelajaran IPAS

Hal mendasar pada Kurikulum Merdeka salah satunya adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Rahmawati et al., 2023). Tujuan penggabungan ini adalah agar dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pembelajaran IPAS sebagai mata pelajaran yang baru pada kurikulum merdeka memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengetahui kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pada pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan rasa ingin tahu untuk mengetahui fenomena yang ada di sekitar hidup mereka. Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah

mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Agustin et al., 2025). Menurut pendapat Susanto (dalam Purwaningrum, Imron, dan Basori, 2022), bahwa di tingkat sekolah dasar terdapat satu mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjelaskan mengenai konsep dasar disiplin ilmu sosial yang mampu membentuk siswa menjadi manusia yang baik dan kritis.

Dalam Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran (CP) untuk elemen pemahaman pada mata pelajaran IPAS fase C kelas 5 sekolah dasar berfokus pada kompetensi memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Pembelajaran IPAS perlu memberikan peserta didik kesempatan untuk melakukan eksplorasi dan investigasi serta mengembangkan pemahaman terkait lingkungan disekitarnya. Pada fase ini, peserta didik diharapkan memahami kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Capaian pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya memahami pengertian kegiatan ekonomi saja, tetapi juga mengaitkan kegiatan ekonomi masyarakat dengan aktivitas di lingkungan sekitar mereka khususnya di wilayah Jawa Timur.

Tabel 2.1 CP & TP IPAS Fase C

Elemen	Pemahaman IPAS
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memahami kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar.
Tujuan Pembelajaran	1. Peserta didik mampu menyebutkan pengertian kegiatan ekonomi masyarakat 2. Peserta didik mampu menentukan jenis dan pelaku ekonomi masyarakat 3. Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri khas kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur 4. Peserta didik mampu menganalisis macam-macam kegiatan ekonomi kreatif

Dapat disimpulkan bahwa penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengintegrasikan pemahaman peserta didik

terhadap lingkungan alam dan sosial secara holistik. Secara khusus, pada fase C kelas 5 SD, capaian pembelajaran IPAS menekankan pemahaman tentang kegiatan ekonomi masyarakat, termasuk ekonomi kreatif, yang relevan dengan konteks lokal seperti di wilayah Jawa Timur. Hal ini mendukung tercapainya Profil Pelajar Pancasila yang mandiri, bernalar kritis, dan berwawasan lingkungan.

2. Kegiatan Ekonomi Masyarakat

a. Pengertian ²⁶ Kegiatan Ekonomi Masyarakat

Kegiatan ekonomi masyarakat adalah segala bentuk aktivitas yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik secara individu maupun kelompok melalui kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Menurut Sukirno (2021), kegiatan ekonomi merupakan segala aktivitas manusia yang bertujuan untuk memperoleh barang dan jasa dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Materi ini menjadi bagian penting

Dalam pembelajaran IPAS karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa dan lingkungan sosialnya. Menurut Kemendikbudristek (2022), materi kegiatan ekonomi masyarakat bertujuan membekali siswa agar memahami peran masyarakat dalam sistem ekonomi, mengenali jenis pekerjaan di lingkungan sekitar, dan menyadari pentingnya kegiatan ekonomi lokal dan nasional dalam kehidupan bangsa. Maka, kegiatan ekonomi tidak hanya sebatas proses jual beli, tetapi juga menyangkut sistem sosial dan budaya yang memengaruhi pola konsumsi dan produksi masyarakat.

b. Jenis-jenis Kegiatan dan Pelaku Ekonomi

Secara umum, kegiatan ekonomi masyarakat terbagi menjadi tiga jenis utama yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Produksi adalah kegiatan menghasilkan barang atau jasa. Contoh: petani menanam padi, nelayan menangkap ikan, pengrajin membuat gerabah. Pelaku dalam kegiatan produksi disebut produsen.

- 2) Distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang atau jasa dari produsen ke konsumen. Contoh: pedagang menjual hasil pertanian ke pasar, sopir truk mengangkut barang ke toko. Pelaku dalam kegiatan distribusi disebut distributor.
- 3) Konsumsi adalah kegiatan menggunakan atau menghabiskan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan. Contoh: siswa membeli alat tulis, ibu rumah tangga membeli beras. Pelaku dalam kegiatan konsumsi disebut konsumen.

Ketiga kegiatan ini saling terkait dan membentuk suatu rantai kegiatan ekonomi yang terjadi secara berulang dan berkelanjutan. Oleh karena itu, jenis kegiatan dan pelaku ekonomi memiliki peranan yang saling melengkapi dalam menciptakan keseimbangan dan pertumbuhan ekonomi masyarakat.

c. Ciri khas Kegiatan Ekonomi Masyarakat Jawa Timur

Menurut Sulistyono (2021), kegiatan ekonomi di Jawa Timur mencerminkan pola agraris-maritim, di mana sebagian besar penduduk menggantungkan hidup dari lahan pertanian dan hasil laut. Sedangkan Susyanti dan Pardiman (2022) menyebutkan bahwa Jawa Timur memiliki sentra industri kecil dan menengah yang berkembang pesat, terutama di bidang kerajinan, makanan olahan, dan batik." Dalam konteks lokal seperti di Jawa Timur, kegiatan ekonomi masyarakat sangat beragam dan dipengaruhi oleh kondisi geografis serta budaya daerah setempat. Beberapa ciri khas kegiatan ekonomi di daerah ini antara lain:

- 1) Pertanian dan Perkebunan: daerah seperti Kediri, Blitar, dan Jember dikenal sebagai sentra penghasil padi, tebu, kopi, dan tembakau.
- 2) Perikanan: daerah pesisir seperti Banyuwangi dan Lamongan banyak masyarakat yang bekerja sebagai nelayan.
- 3) Peternakan: masyarakat di wilayah dataran tinggi seperti Malang dan Tulungagung banyak mengembangkan peternakan sapi perah.

- 4) Industri Kecil dan Kerajinan: seperti batik di Madura, kerajinan anyaman bambu di Trenggalek, serta makanan khas seperti keripik tempe dan sambal pecel.

Dengan demikian, kegiatan ekonomi masyarakat Jawa Timur tidak hanya beragam, tetapi juga memperlihatkan adaptasi dan kekuatan lokal yang khas dalam mendukung pembangunan daerah.

d. Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi yang mengandalkan ide, kreativitas, dan inovasi dari seseorang atau kelompok untuk menghasilkan produk atau jasa untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Berikut adalah contoh ekonomi kreatif yang sering ditemui di lingkungan sekitar:

- 1) Kuliner Inovatif: Warung yang menyajikan menu tradisional dengan sentuhan modern, camilan unik, atau makanan kemasan dengan branding menarik.
- 2) Kerajinan Tangan (Kriya): Pembuatan pot bunga dari sabut kelapa, kerajinan tangan dari plastik bekas, furnitur unik, dan kerajinan anyaman
- 3) Fashion dan Aksesori: Desainer independen, usaha sablon kaos kustom, pakaian daur ulang, dan produksi hijab dengan desain khas.
- 4) Fotografi dan Videografi: Jasa foto produk untuk UMKM, fotografer pernikahan, atau pembuat konten video untuk media sosial.
- 5) Produk Digital dan Kreatif: Pembuatan desain grafis (logo/brosur), konten kreator di YouTube/TikTok, dan dropshipper atau affiliate marketing.
- 6) Jasa Perbaikan Teknologi: Layanan servis komputer, laptop, dan handphone.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik. Keberadaan media pembelajaran ¹⁰ tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan bermakna. Media pembelajaran mampu membantu guru dalam menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret.

Menurut Rahmawati dan Suryadi (2024), media pembelajaran ⁹ adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pendapat ini menegaskan bahwa media pembelajaran ¹⁰ tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Tafonao (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Media yang digunakan secara tepat akan membantu siswa dalam menerima, mengolah, dan mengingat informasi dengan lebih baik.

Lebih lanjut, dalam konteks perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada alat konvensional, tetapi telah berkembang menjadi media berbasis digital yang lebih interaktif. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, aktif, dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, atau teknologi yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi pembelajaran agar

lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, serta mampu meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memberikan berbagai manfaat yang signifikan, baik bagi guru maupun peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Fitriya et al.,(2024) media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Hal ini penting terutama bagi siswa sekolah dasar yang cenderung mudah bosan apabila pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, Wahyuningtiyas et al.,(2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena materi disajikan secara lebih jelas dan mudah dipahami. Media membantu siswa dalam menghubungkan konsep abstrak dengan situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Secara lebih rinci, manfaat media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa Media yang menarik dapat memusatkan perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Mempermudah pemahaman materi Materi yang sulit atau abstrak dapat disajikan secara lebih konkret melalui media pembelajaran.
- 3) Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa
- 4) Media interaktif memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

- 5) Menyediakan pengalaman belajar yang lebih bermakna Pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena siswa dapat melihat keterkaitan materi dengan kehidupan nyata.
- 6) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu Media dapat menampilkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan secara langsung di dalam kelas.
- 7) Mendukung berbagai gaya belajar siswa Media dapat mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik. Pemilihan media yang tepat akan sangat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Puspitasari et al. (2024), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti gambar, foto, diagram, grafik, dan poster. Media ini sangat efektif digunakan untuk membantu siswa memahami konsep yang bersifat visual.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang mengandalkan indera pendengaran, seperti rekaman suara, radio, dan podcast. Media ini cocok digunakan untuk melatih kemampuan mendengar dan memahami informasi secara verbal.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan gabungan antara media visual dan audio, seperti video pembelajaran dan film edukasi. Media ini lebih menarik

karena melibatkan dua indera sekaligus, sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

- 4) Multimedia, yaitu media yang memadukan elemen visual dan audio dalam format digital, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan media tersebut.

Sejalan dengan itu, Dewi et al., (2024) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang paling efektif digunakan saat ini karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur media sekaligus, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Selain itu, multimedia interaktif juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media berbasis multimedia interaktif sangat relevan karena sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai pembelajaran yang menarik, visual, dan interaktif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta perkembangan teknologi agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

4. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Firdaus et al., (2023) dalam bidang pendidikan, multimedia interaktif membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami melalui teks atau gambar statis saja. Penggunaan simulasi, video interaktif, dan animasi yang interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Konten interaktif juga memungkinkan adanya umpan balik langsung yang memberikan informasi mengenai kemajuan belajar.

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dengan

memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dan konten. Dalam konteks pendidikan, multimedia interaktif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Lestari & Sulistyowati, 2022).

Multimedia interaktif dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat bekerja sesuai dengan desain yang ada, sehingga pengguna dapat menentukan tindakan secara mandiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Khairunnisa, 2022). Pada multimedia interaktif dapat memperbesar benda yang kecil atau memperkecil benda dengan ukuran yang terlalu besar yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah pada saat pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan materi. Dalam konteks pembelajaran materi kegiatan ekonomi masyarakat, multimedia interaktif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui tampilan yang menarik dan kontrol yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan belajar masing-masing. Selain itu, media ini juga mampu menyajikan objek-objek ekonomi yang tidak mungkin dihadirkan langsung di kelas, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata, menyenangkan, dan bermakna.

b. Macam-macam Aplikasi Multimedia Interaktif

Macam-macam aplikasi multimedia interaktif untuk membuat media pembelajaran sangat beragam. Menurut Resmini et al., 2022 biasanya aplikasi multimedia interaktif dirancang untuk menampilkan hasil tertentu dan memberikan umpan balik dengan cepat, tergantung pada bentuk penghubung yang diakses oleh pengguna multimedia interaktif tersebut. Berikut macam-macam aplikasi multimedia interaktif;

1) *Canva*

Platform *Canva* merupakan salah satu aplikasi desain grafis digital yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai media penyampaian materi ajar yang lebih kreatif dan komunikatif. *Canva* juga menyediakan fitur untuk membuat slide presentasi yang interaktif dan menarik. Menurut Nurhayati (2023), *Canva* sangat membantu guru dalam merancang konten pembelajaran yang estetik, profesional, dan mudah diakses secara daring. *Canva* juga menyediakan berbagai template edukatif yang dapat dikustomisasi sesuai dengan materi.

2) *Powtoon*

Platform *Powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis video animasi yang interaktif dan dinilai sangat efektif dalam mendukung proses belajar siswa sekolah dasar karena menggabungkan elemen visual, audio, dan narasi animatif. *Powtoon* adalah platform yang memungkinkan pembuatan video animasi dengan tampilan menarik, penuh warna, dan dinamis Deliviana (2022). Platform ini sering digunakan dalam pendidikan karena kemampuannya menyampaikan konsep secara visual dan naratif yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

3) *Kahoot!*

Salah satu bentuk media interaktif yang berkembang pesat dan banyak digunakan di lingkungan pendidikan adalah Kahoot!, sebuah platform kuis berbasis digital yang menggabungkan unsur permainan dengan proses pembelajaran. Menurut Wang & Tahir (2020), *Kahoot!* membantu siswa SD untuk lebih fokus dan aktif mengikuti pelajaran karena fitur-fiturnya yang menyenangkan dan tidak membosankan. Anak-anak lebih mudah memahami materi karena disajikan dalam bentuk kuis pilihan ganda bergambar, yang sangat mendukung gaya belajar visual-auditori mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi multimedia interaktif seperti Canva, Powtoon, dan Kahoot! memiliki

peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Ketiga aplikasi tersebut menawarkan keunggulan masing-masing, mulai dari penyajian materi yang estetik dan komunikatif, visualisasi konsep melalui animasi yang menarik, hingga peningkatan partisipasi siswa melalui aktivitas kuis interaktif.

Secara keseluruhan, pemanfaatan multimedia interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, dan mempermudah pemahaman materi, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih dan mengintegrasikan aplikasi multimedia interaktif secara tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

c. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif

Berbagai kelebihan yang dimiliki multimedia interaktif sangat memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia interaktif dalam dunia pendidikan memiliki peran penting dalam menunjang efektivitas pembelajaran. Menurut Putra & Wulandari (2020), multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membuat siswa tidak cepat bosan, karena mereka dapat langsung berinteraksi dengan materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa unsur interaktivitas memberikan stimulasi aktif bagi siswa, sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Selaras dengan itu, Damayanti dan Prasetyo (2019) menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Namun, di samping kelebihannya, multimedia interaktif juga memiliki keterbatasan. Seperti yang diungkapkan oleh Fadilah & Cahyono

(2021), kelemahan utama dari multimedia interaktif terletak pada ketergantungan terhadap infrastruktur teknologi yang memadai, yang belum tentu tersedia secara merata di semua sekolah. Dari kelemahan tersebut peneliti menyesuaikan multimedia tersebut cocok dikembangkan pada sekolah yang infrastrukturnya sudah memadai untuk diberikan media pembelajaran multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan beragam gaya belajar siswa. Keunggulan ini menjadikan multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa di kelas. Namun demikian, pemanfaatan multimedia interaktif juga menghadapi tantangan, terutama terkait ketersediaan infrastruktur teknologi. Oleh karena itu, optimalisasi penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memerlukan dukungan sarana yang memadai.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar menggambarkan perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diperoleh melalui interaksi dengan guru, lingkungan belajar, maupun media pembelajaran. Perubahan tersebut tidak hanya berupa peningkatan pengetahuan, tetapi juga mencakup perkembangan sikap dan keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil belajar menjadi tolok ukur ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus dasar bagi guru dalam melakukan evaluasi terhadap efektivitas proses pembelajaran.

Menurut Willis et al., (2024), hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk perubahan pengetahuan. Penilaian hasil belajar dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, khususnya pada aspek kognitif yang berkaitan dengan penguasaan konsep dan pemahaman materi. Hasil belajar merujuk pada pencapaian, perubahan perilaku, atau peningkatan pengetahuan yang terjadi sebagai hasil dari suatu proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar menunjukkan bahwa strategi, model, maupun media pembelajaran yang digunakan belum mampu memfasilitasi peserta didik secara optimal sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Selain itu, Syahbani et al., (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar menjadi gambaran mengenai kualitas proses pembelajaran sekaligus kualitas kompetensi yang berhasil dicapai peserta didik. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan ¹⁶ peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Jawa Timur pada mata pelajaran IPAS.

b. Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup tiga ranah utama yang dikembangkan dalam proses pembelajaran, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut saling berkaitan dalam membentuk kompetensi peserta didik secara utuh.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual peserta didik dalam memahami, mengingat, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan suatu konsep. Pada Kurikulum

Merdeka, ranah kognitif menjadi fokus utama dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran melalui asesmen formatif maupun sumatif. Penilaian kognitif dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perubahan sikap, minat, motivasi, tanggung jawab, disiplin, serta nilai-nilai yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Perkembangan aspek afektif sangat penting karena berpengaruh terhadap semangat belajar dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu keterampilan atau tindakan berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari. Pada mata pelajaran IPAS, keterampilan tersebut dapat berupa kemampuan mengamati, menyajikan hasil pengamatan, melakukan eksperimen sederhana, maupun menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Secara umum, faktor tersebut dibedakan menjadi ¹⁶ faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi kemampuan intelektual, motivasi belajar, minat belajar, kesiapan belajar, kondisi, kesehatan, perhatian dan konsentrasi belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi dan minat belajar tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang kurang termotivasi.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, meliputi kompetensi guru, metode pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan sekolah, dukungan keluarga, sarana dan prasarana pembelajaran. Salah satu faktor eksternal yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan uraian mengenai pengertian hasil belajar, ranah hasil belajar, dan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ¹⁶ merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sebagai wujud tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

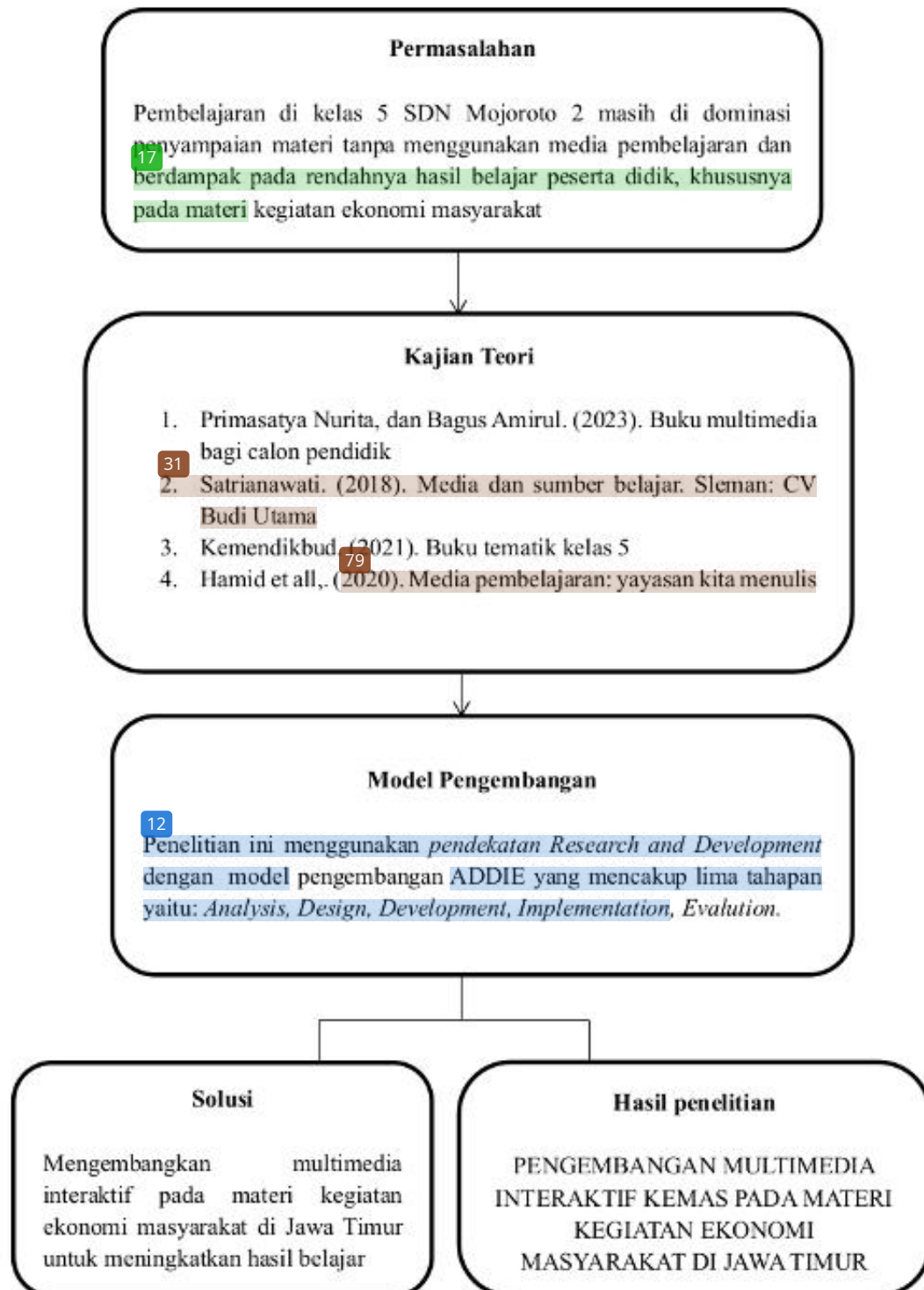
Tinjauan terhadap penelitian-penelitian yang relevan diperlukan untuk memberikan gambaran mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun beberapa penelitian yang dianggap relevan disajikan berikut ini:

Tabel 2.2 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Penulis	Judul	Relevansi	Perbedaan
1.	Ni Made Sistha Cahyani (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi	Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 92,50% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 95,36% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan persentase hasil uji kelayakan produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi dikategorikan sangat baik.	Penelitian oleh Ni Made Sistha Cahyani menggunakan aplikasi <i>articulate stotyline</i> 3 untuk meningkatkan pemahaman siswa sedangkan pada penelitian ini menggunakan Canva sebagai media slide presentasi untuk meningkatkan hasil belajar.
2.	Rama Donna, Asep Sukenda Egok, (2021)	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 dinyatakan valid oleh ahli media dan ahlin materi dengan perolehan skor	Perbedaan terletak pada materi tematik kelas 5 sedangkan penelitian ini fokus pada IPAS materi kegiatan Ekonomi Masyarakat

No.	Penulis	Judul	Relevansi	Perbedaan
			0,78 termasuk dalam kategori cukup tinggi	
3.	Liandari & Desyandri, (2022)	Pengembangan Multimedia Interaktif Kahoot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Bagi Peserta Didik Kelas 5 SD	Pengembangan Multimedia Interaktif Kahoot telah di uji kelayakan oleh tiga kategori yaitu ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media memperoleh persentase keseluruhan 87,3% dengan kategori sangat valid.	Perbedaan terletak pada materi tematik terpadu kelas 5 sedangkan penelitian ini fokus pada IPAS materi kegiatan Ekonomi Masyarakat
4.	Fernanda & suprayitno (2025)	Pengembangan Media Visual Novel Berbasis Canva pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar	Dari segi kevalidan, media ini media ini dinilai "sangat valid" dengan skor rata-rata sebesar 88,5% menunjukkan bahwa media layak digunakan	Produk berupa visual novel Canva, bukan multimedia interaktif yang terintegrasi canva-powtoon-kahoot

D. Kerangka Berpikir



METODE PENELITIAN

A. MODEL PENGEMBANGAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan tujuan utama mengembangkan sebuah media pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan arah penelitian, yaitu menciptakan media pembelajaran yang valid, menarik, serta efektif dalam membantu peserta didik kelas 5 sekolah dasar memahami materi.

Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, yang mencakup lima tahapan inti: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki alur yang sistematis dan fleksibel, sehingga memungkinkan proses pengembangan media dilakukan secara terstruktur dan bertahap.



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE

Berikut ini adalah penjabaran pengembangan model ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*) menurut Robbert Maribe Branch 2015:

1. *Analysis* (Analisis):

Pada tahap analisis dalam model ADDIE merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami secara mendalam kesenjangan kinerja yang terjadi, yaitu perbedaan antara kondisi aktual dengan kondisi yang diharapkan.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain dalam model ADDIE merupakan fase yang bertujuan untuk merancang secara sistematis spesifikasi pembelajaran yang akan dikembangkan, dengan menitikberatkan pada kesesuaian antara tujuan, strategi, dan evaluasi pembelajaran.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan (development) dalam model ADDIE merupakan fase yang bertujuan untuk menghasilkan sekaligus memvalidasi media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti merealisasikan rancangan menjadi produk nyata.

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi (*implementation*) dalam model ADDIE merupakan fase yang bertujuan untuk menerapkan produk pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan lingkungan belajar serta memastikan kesiapan siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi dalam model ADDIE merupakan fase yang bertujuan untuk menilai kualitas produk pembelajaran serta proses pelaksanaannya, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sekaligus mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk. kebutuhan peserta didik, kondisi pembelajaran di kelas, serta analisis kurikulum dan materi kegiatan ekonomi masyarakat

B. *Prosedur Pengembangan*

Prosedur pengembangan merupakan tahapan-tahapan yang tersusun secara sistematis dan dijalankan oleh pengembang pada proses pengembangan dalam menciptakan suatu produk. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah multimedia interaktif KEMAS yang digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi kegiatan ekonomi masyarakat.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE. Menurut Hamzah (2019), pendekatan ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan fondasi utama dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap tingkat pemahaman awal mengenai kegiatan ekonomi masyarakat. Kedua, peneliti akan mengkaji kurikulum dan modul ajar yang berlaku untuk materi kegiatan ekonomi masyarakat, memastikan pengembangan media dilakukan berdasarkan pada capaian dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ketiga, analisis kebutuhan guru akan dilakukan untuk memahami tantangan yang dihadapi dalam menyampaikan materi ini secara efektif di kelas. Keempat, peneliti menganalisis kendala dan potensi sumber daya yang tersedia, termasuk ketersediaan perangkat keras seperti LCD dan proyektor, serta lingkungan belajar di sekolah. Hasil dari tahap analisis ini akan menjadi dasar kuat untuk pengembangan multimedia interaktif yang relevan dan sesuai kebutuhan.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap kedua, yaitu desain digunakan oleh peneliti untuk merancang multimedia interaktif yang relevan dengan materi pembelajaran, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Tampilan multimedia interaktif dibuat semenarik mungkin agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan konten video animasi yang disajikan telah disesuaikan dengan materi kegiatan ekonomi masyarakat mata pelajaran IPAS kelas 5 sekolah dasar.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dalam model pengembangan ADDIE merupakan proses mewujudkan hasil rancangan pada tahap desain menjadi produk nyata. Setelah multimedia interaktif KEMAS selesai dikembangkan,

dilakukan validasi ahli materi oleh dosen pengampu matakuliah yang mengajar pada materi yang berkaitan dengan mata pelajaran IPAS dan validasi ahli media oleh dosen yang mengampu matakuliah berkaitan dengan multimedia untuk menilai kelayakannya.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

.Setelah .tahap .pengembangan .produk selesai dilaksanakan, langkah berikutnya adalah tahap implementasi atau penerapan. Tahap implementasi merupakan langkah lanjutan setelah multimedia interaktif divalidasi atau dinyatakan layak oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini, multimedia interaktif yang telah dikembangkan mulai diimplementasikan pada pembelajaran di kelas. Tujuan utama dari tahap implementasi adalah untuk menguji sejauh mana multimedia interaktif yang dikembangkan dapat diterapkan secara efektif di kelas, serta mengamati respon peserta didik terhadap penggunaannya.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan guna mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan atau masih memerlukan revisi. Evaluasi ini juga mencakup penerimaan saran, masukan, maupun komentar dari para validator berdasarkan data yang diperoleh melalui instrumen penilaian yang telah diisi.

Evaluasi dalam model pengembangan ADDIE dilakukan secara menyeluruh pada setiap tahap untuk memastikan kualitas dan keberhasilan media pembelajaran. Pada tahap analisis, evaluasi bertujuan memastikan bahwa permasalahan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan karakteristik peserta didik telah diidentifikasi dengan tepat. Jika terdapat informasi yang kurang atau tidak sesuai, maka dilakukan revisi terhadap hasil analisis. Selanjutnya, pada tahap desain, evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan rancangan awal media, mencakup alur isi, tampilan, pemilihan media, dan metode penyampaian. Validasi dari ahli atau rekan sejawat dapat membantu mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki sebelum tahap pengembangan. Saat memasuki tahap pengembangan, media yang telah

dibuat dievaluasi melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas isi, tampilan, dan keterpahaman. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi agar multimedia interaktif menjadi lebih efektif. Pada tahap implementasi, media diuji coba secara terbatas kepada peserta didik melalui kelompok kecil dan uji coba secara luas kepada peserta didik melalui kelompok besar. Evaluasi dilakukan dengan mengamati respon peserta didik, efektivitas penggunaan multimedia interaktif, serta masukan dari guru untuk melakukan perbaikan lanjutan. Terakhir, pada tahap evaluasi, penilaian difokuskan pada dampak multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Data yang dikumpulkan menjadi dasar untuk menilai keberhasilan multimedia interaktif secara keseluruhan dan memberikan rekomendasi untuk penggunaan lebih lanjut di masa depan.

C. Desain Pengembangan

Penelitian ini berfokus pada pembuatan multimedia interaktif yang divisualisasikan dalam slide presentasi disertai video pembelajaran dan kuis yang bisa diakses dalam satu media. Media pengembangan yang dihasilkan berupa slide presentasi interaktif pada materi kegiatan ekonomi masyarakat. Multimedia interaktif ini menyajikan materi tentang kegiatan ekonomi masyarakat untuk peserta didik kelas 5, dengan tampilan visual yang menarik serta disertai cuplikan video pendek guna menjaga minat dan perhatian peserta didik selama proses belajar. Tujuan dari pengembangan multimedia interaktif ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar, serta materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami. Selain itu, melalui multimedia interaktif KEMAS diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengingat kembali materi tentang kegiatan ekonomi masyarakat dengan lebih efektif.



Gambar 3. 2 Draf media yang akan dikembangkan

D. Tempat dan Waktu Perancangan

Tempat yang di pilih untuk penelitian adalah SDN Mojoroto 2 yang terletak di Jalan Mojoroto gang 2 No. 6, Kecamatan Mojoroto. Pemilihan sekolah ini dikarenakan memang diperlukan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, SDN Mojoroto 2 memang masih minim terhadap penggunaan multimedia interaktif dan juga guru yang nyaman diajak berdiskusi untuk merealisasikan tujuan pembelajaran. Dukungan dari pihak sekolah, terutama guru kelas 5 yang bersikap terbuka dan kooperatif selama proses pengambilan data, menjadi salah satu faktor pendukung yang memperkuat alasan pemilihan lokasi ini. Dengan demikian, SDN Mojoroto 2 dinilai tepat sebagai tempat penelitian dalam rangka mengembangkan multimedia interaktif KEMAS pada pembelajaran IPAS untuk peserta didik kelas 5. Waktu perancangan pada penelitian ini berlangsung mulai bulan Januari hingga Juli 2026, mencakup seluruh tahapan kegiatan pada penelitian. Berikut ini adalah waktu perancangan multimedia interaktif KEMAS

Tabel 3.1 Waktu Perancangan

No.	Keterangan	Bulan						
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1.	Analisis kebutuhan	M1						
2.	Rancangan produk KEMAS		M3					
3.	Pembuatan produk KEMAS				M2			
4.	Validasi ahli					M3		
5.	Implementasi KEMAS					M4		
6.	Laporan Penelitian						M1	
7.	Evaluasi produk KEMAS							

Keterangan :

M1 = Minggu pertama

M2 = Minggu kedua

M3 = Minggu ketiga

M4 = Minggu keempat

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pembelajaran serta mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan. Instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana bagi peneliti untuk memperoleh data yang nantinya dijadikan acuan dalam menarik kesimpulan, Sugiyono (2019). Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen utama yang dikembangkan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif.

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian

Data	Instrumen	Responden
Kevalidan	Angket validasi ahli materi	Ahli materi
	Angket validasi ahli media	Ahli media
Kepraktisan	Angket respon guru	Guru
	Angket respon siswa	Siswa
Keefektifan	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Siswa

1. Angket

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, penelitian ini mengandalkan angket sebagai alat utama dalam menilai kevalidan multimedia interaktif KEMAS yang dikembangkan. Angket ini di berikan kepada validator ahli materi dan validator ahli media dengan tujuan memperoleh penilaian yang komprehensif dari berbagai aspek.

a. Angket untuk Validasi Ahli Materi

Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan CP dan TP kelas 5 SD
		Materi mencakup pokok bahasan kegiatan ekonomi masyarakat secara menyeluruh dan relevan

No.	Aspek	Indikator
2.	Ketepatan Konsep	Tidak terdapat kekeliruan konsep dalam penyampaian materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
		Penyajian teks, gambar, dan animasi sesuai dengan kaidah ilmiah dan kemampuan berpikir peserta didik SD
3.	Keterkaitan dengan Tujuan Pembelajaran	Materi dalam bahan ajar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sesuai materi kegiatan ekonomi masyarakat

Sumber modifikasi: (Nurmadani, 2024)

b. Angket untuk Validasi Ahli Media

Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator
2.	Audio	Backsound yang digunakan dalam video pembelajaran mendukung suasana pembelajaran dan tidak mengganggu konsentrasi peserta didik
1.	Format media	Tampilan multimedia interaktif KEMAS disusun secara sistematis dan mudah dipahami.
		Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>), ukuran, dan warna teks yang mudah dibaca oleh peserta didik kelas 5 SD
		Tata letak (<i>layout</i>) gambar, teks, dan tombol navigasi terlihat rapi dan konsisten
		Tombol navigasi berfungsi dengan baik
3.	Animasi	Gerakan animasi halus dan tidak terlalu cepat atau lambat
4.	Video	Durasi video sesuai dengan waktu pembelajaran
		Video memiliki kualitas jernih
5.	Kuis	Penyajian pilihan jawaban interaktif dan mudah diakses oleh siswa
		Sistem kuis responsif dan memberikan pengalaman interaktif yang baik

Sumber modifikasi: (Nurmadani, 2024)

c. Angket Respon Guru dan Angket Respon Siswa

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, penelitian ini mengandalkan angket sebagai alat utama dalam menilai kepraktisan multimedia interaktif KEMAS yang dikembangkan. Angket ini disebarkan kepada guru dan siswa.

Tabel 3.5 Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Materi	Materi sesuai dengan CP dan TP kelas 5 SD
		Materi kegiatan ekonomi masyarakat disampaikan secara tepat
		Materi disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami
		Gambar pada materi membantu peserta didik memahami isi materi
2	Aspek Multimedia Interaktif	Desain, warna, dan animasi dalam multimedia interaktif menarik perhatian peserta didik
		Tombol navigasi mudah dipahami
		Audio dan video dalam multimedia interaktif memiliki resolusi baik
3	Penggunaan	Multimedia interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran
		Durasi video sesuai dengan waktu pembelajaran yang tersedia
		Multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Sumber modifikasi: (Permata & Hapsari, 2021)

d. Angket Respon Siswa

Tabel 3.6 Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Materi	Materi dalam bahan ajar mudah dipahami
		Saya merasa terbantu dengan gambar pada materi yang diberikan
		Saya mudah memahami bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi
		Materi dijelaskan secara urut sesuai tujuan pembelajaran
2	Aspek Multimedia Interaktif	Bentuk tampilan gambar dan animasi menarik dan mudah dikenali
		Penjelasan dalam video membantu saya memahami materi
		Kuis dalam multimedia interaktif membantu meningkatkan pemahaman materi
3	Penggunaan	Saya merasa senang belajar dengan audio, video, dan kuis

		Multimedia interaktif membuat saya lebih semangat belajar IPAS
		Saya mengerti isi dari video tentang kegiatan ekonomi masyarakat

Sumber modifikasi: (Permata & Hapsari, 2021)

c. Kisi-kisi Soal Pretest Posttest

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, penelitian ini mengandalkan soal *Pretest Posttest* sebagai alat utama dalam menilai keefektifan multimedia interaktif KEMAS yang dikembangkan. Soal *Pretest Posttest* dibagikan kepada peserta didik.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal Pretest Posttest

No	Tujuan Pembelajaran	Ranah kognitif	Bentuk soal	Jumlah soal
1.	Peserta didik mampu menyebutkan pengertian kegiatan ekonomi masyarakat	C2	Pilihan Ganda	2
2.	Peserta didik mampu menentukan jenis dan pelaku ekonomi masyarakat	C2	Pilihan Ganda	3
3.	Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri khas kegiatan ekonomi masyarakat Jawa Timur	C3	Pilihan Ganda	2
4.	Peserta didik mampu menganalisis macam-macam kegiatan ekonomi kreatif	C4	Pilihan Ganda	3

E. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menerapkan beberapa teknik untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

a. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara dengan guru kelas 5 di SDN Mojoroto 2 Kediri. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden untuk memperoleh data yang lebih detail dan mendalam. Wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, khususnya terkait materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur, serta mengungkap kendala yang dialami peserta didik dalam memahami materi tersebut. Di samping itu, wawancara juga

dimanfaatkan untuk memperoleh informasi umum mengenai situasi kelas, dan sejauh mana pihak sekolah mendukung penerapan multimedia interaktif.

b. Observasi

Observasi dilaksanakan secara langsung selama kegiatan belajar mengajar di kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri, khususnya ketika guru menyampaikan materi tentang kegiatan ekonomi masyarakat. Tujuan dari kegiatan pengamatan ini adalah untuk mengamati pemahaman siswa terhadap materi. Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati perilaku atau aktivitas dalam konteks sebenarnya, yang bermanfaat untuk mendapatkan data deskriptif yang sesuai dengan situasi actual di lingkungan penelitian (Macmunah at al., 2021). Melalui observasi ini, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang muncul di kelas selama proses pembelajaran. Hasil dari observasi ini menjadi dasar penting dalam merancang pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas.

65

F. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif sesuai dengan jenis data yang diperoleh. Analisis kuantitatif di gunakan untuk mengolah data dari hasil angket dan hasil belajar peserta didik, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mengolah hasil penilaian dan saran dari ahli materi dan media.

1. Tahapan-tahapan Analisis Data

a. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari ⁶ lembar validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dinilai menggunakan skala likert. Skala Likert memungkinkan peneliti mengukur variable-variabel yang tidak dapat diukur secara langsung, seperti sikap, motivasi, atau kepuasan. Dengan demikian, skala ini memberikan hasil kuantitatif dari data kualitatif seperti opini atau persepsi.

Dalam skala likert, ahli media dan ahli materi diminta memberikan jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada setiap indikator pertanyaan sesuai dengan penilaian mereka terhadap produk yang dikembangkan. Selanjutnya hasil jawaban akan di analisis menggunakan langkah-langkah berikut.

- 1) Menjumlahkan total skor yang diperoleh dari lembar validasi ⁶ ahli materi dan ahli media menggunakan kriteria penilaian berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Penilaian Kevalidan

Kriteria Penilaian	Skors
³⁸ Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber : Purwanti & Putri, (2021)

- 2) Menghitung presentase nilai dari hasil validasi menggunakan rumus berikut.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber : Purwanti & Putri, (2021)

Keterangan:

V: Persentase Kevalidan

Tse: total skor empiris dari hasil penilaian validator

Tsh: total skor maksimal yang diharapkan

- 3) Mengubah skor validasi menjadi bentuk kuantitatif dengan mengacu pada pedoman penilaian skala likert yang telah ditentukan. Hasil akhir dinyatakan dalam bentuk persentase dan dikelompokkan ke dalam kriteria kelayakan sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan

Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

- 4) Menentukan hasil kevalidan media dan materi berlandaskan pada kriteria kevalidan produk

b. Kepraktisan

Data kepraktisan media dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Data kepraktisan diperoleh dari angket respon pengguna, yaitu guru dan peserta didik. Data yang diperoleh dari angket respon kemudian dianalisis dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal yang diharapkan. Persentase kepraktisan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V: Persentase Kepraktisan

Tse: total skor empiris dari hasil penilaian reponden

Tsh: total skor maksimal yang diharapkan

Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat kepraktisan untuk mengetahui apakah multimedia interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan

Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis

41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

c. Keefektifan

Data keektifan diperoleh melalui hasil evaluasi kemampuan peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif. Tes diberikan kepada peserta didik sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana tingkat efektivitas multimedia interaktif KEMAS saat tahap uji coba lapangan dilakukan. Data untuk menilai efektivitas berasal dari hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

- 1) Kelulusan di presentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa yang Lulus KKTP}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

- 2) Pencapaian skor diubah menjadi bentuk kualitatif, dengan mengacu kategori efektifitas sebagai berikut.

Tabel 3.11 Kriteria Keefektifan

Persentase Keefektifan (%)	Kategori
0% - 20%	Tidak efektif
21% - 40%	Kurang efektif
41% - 60%	Cukup efektif
61% - 80%	Efektif

Sumber: Sofnidar & Yuliana (2018)

Selain menganalisis efektivitas multimedia interaktif KEMAS berdasarkan hasil *pretest posttest*, penelitian ini juga menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Penggunaan uji N-Gain dipilih karena mampu menunjukkan besarnya peningkatan hasil belajar secara lebih objektif dengan mempertimbangkan skor awal yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dapat diukur secara lebih proporsional. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh peserta didik. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai N-Gain adalah sebagai berikut.

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Keterangan:

Posttest: nilai setelah pembelajaran

Pretest: nilai sebelum pembelajaran

Skor maksimal: nilai maksimum yang dapat dicapai

Nilai N-Gain yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat peningkatan hasil belajar sebagai berikut.

Tabel 3.12 Kriteria Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

(Sumber: Hake dalam Wahab et al., 2021)

Berdasarkan nilai N-Gain tersebut, dapat diketahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan.

2. Norma Pengujian

- Multimedia interaktif KEMAS dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, dengan

persentase skor antara 71% hingga 85%, yang termasuk dalam kategori layak hingga sangat layak digunakan. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen skala Likert 1–5 yang mencakup aspek kesesuaian isi materi kegiatan ekonomi masyarakat dengan capaian pembelajaran, ketepatan informasi, serta kualitas tampilan visual dan desain interaktif media.

b. Multimedia interaktif KEMAS dinyatakan praktis apabila hasil tanggapan dari guru dan siswa terhadap penggunaan media menunjukkan persentase minimal 61%, yang tergolong dalam kategori praktis. Penilaian ini mencakup aspek materi, aspek multimedia interaktif, dan aspek penggunaan.

c. Multimedia interaktif KEMAS dinyatakan efektif apabila hasil belajar siswa menunjukkan pemenuhan kriteria ketuntasan secara klasikal, memperoleh nilai di atas atau sama dengan KKTP 75 setelah mengerjakan soal *pretest* dan *posttest*. Jika rata-rata nilai siswa meningkat secara signifikan mencapai KKTP tersebut, maka multimedia interaktif dianggap efektif digunakan dalam pembelajaran.

G. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk

1. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan sebuah media pembelajaran, yaitu multimedia interaktif KEMAS. Media ini dikembangkan secara sistematis agar dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur untuk peserta didik kelas 5 SD. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada tahapan ADDIE, yang mencakup lima tahap utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dilaksanakan secara bertahap dan terstruktur untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Metode R&D dipilih karena memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan budaya serta potensi lokal, sehingga tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dalam menyampaikan materi IPAS. Dengan pendekatan ini, media KEMAS

diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kegiatan ekonomi serta memperkuat literasi sosial dan kognitif siswa secara optimal.

⁶⁰ 2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan setelah multimedia interaktif KEMAS selesai divalidasi oleh para ahli. Terdapat dua tahap dalam pelaksanaan uji coba, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilaksanakan dengan melibatkan sejumlah kecil peserta didik kelas 5 untuk melihat apakah media dapat digunakan sebagaimana mestinya. Hasil dari tahap ini dianalisis untuk mengetahui kendala awal dalam penggunaan media dan dilakukan revisi jika diperlukan.

Setelah media dinyatakan layak dan mendapat saran perbaikan dari ahli, dilanjutkan dengan uji coba secara luas yang melibatkan seluruh peserta didik kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri. Tujuan dari uji coba luas adalah menilai efektivitas multimedia KEMAS dalam konteks pembelajaran sesungguhnya serta melihat dampaknya terhadap pemahaman materi dan keaktifan siswa dalam proses belajar.

b. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri yang berjumlah 28 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan praktis dan kondisi kelas. Partisipasi siswa juga memberikan data penting terkait respons terhadap media, minat belajar, serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran selama uji coba menjadi salah satu indikator awal keberhasilan media yang dikembangkan.

3. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan untuk memastikan bahwa multimedia interaktif KEMAS yang dikembangkan benar-benar sesuai digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Validasi dilakukan oleh dua pihak yang kompeten di bidangnya, yaitu ahli materi dan ahli media dari kalangan dosen

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Nusantara PGRI Kediri. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai aspek kesesuaian materi, ketepatan konsep, dan keterkaitan dengan tujuan pembelajaran

Sementara itu, validasi oleh ahli media difokuskan pada aspek format media, audio, animasi, video, dan kuis. Saran dan masukan dari kedua validator digunakan untuk menyempurnakan media sebelum diimplementasikan pada pembelajaran di kelas. Dengan demikian, produk akhir yang dihasilkan memenuhi syarat valid secara isi dan layak digunakan secara praktis dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN**A. Data Produk Hasil Pengembangan****1. Analysis (Analisis)**

Tahap **analisis** dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan di kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi masyarakat. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need assessment*) sebagai berikut.

a. Analisis Kinerja (*performance analysis*)

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran IPAS di kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran juga masih berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS masih sangat terbatas. Guru hanya menggunakan buku paket dan penjelasan lisan saat menyampaikan materi kegiatan ekonomi masyarakat. Sebagian peserta didik terlihat kurang fokus saat guru menjelaskan materi dan cenderung ramai pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rika Fitriani, S.Pd., selaku guru wali kelas 5 diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi sehingga pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional, penyampaian materi hanya melalui buku paket dari sekolah yang dibacakan oleh guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran, kurang fokus terhadap materi yang disampaikan, dan lebih sering ramai sendiri saat kegiatan belajar

berlangsung. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi kegiatan ekonomi masyarakat masih rendah yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Pemilihan mata pelajaran IPAS sebagai fokus penelitian ⁷² didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SDN Mojoroto 2 Kediri. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat masih berlangsung secara konvensional, yaitu guru menyampaikan materi dengan membacakan isi buku paket tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, suasana kelas sering kali menjadi kurang kondusif karena beberapa peserta didik berbicara dengan teman sebangku, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap materi yang disampaikan.

Hasil wawancara dengan guru kelas 5 juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi masyarakat masih sangat terbatas. Guru lebih sering mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama karena keterbatasan media yang tersedia. Padahal, materi kegiatan ekonomi masyarakat memuat berbagai konsep yang akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui gambar, video, animasi, maupun contoh-contoh kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Kurangnya variasi media pembelajaran mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara optimal serta menurunkan motivasi belajar mereka.

Kondisi pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Kurangnya minat dan perhatian siswa selama pembelajaran menyebabkan pemahaman terhadap materi kegiatan ekonomi masyarakat belum maksimal, sehingga masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KKTP). Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran berupa pengembangan Multimedia Interaktif KEMAS yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Melalui penggunaan multimedia interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, video, serta kuis digital, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif mengikuti pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik pada materi kegiatan ekonomi masyarakat.

b. Analisis Kebutuhan (*Need Assesment*)

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penyebaran angket kepada peserta didik kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Sebagian besar siswa menyatakan lebih menyukai pembelajaran yang memadukan gambar, video, animasi, suara, dan kuis edukatif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket.

Selain itu, peserta didik mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat membantu mereka memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat dengan lebih mudah karena informasi disajikan secara visual dan kontekstual. Siswa juga menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang dilengkapi kuis interaktif karena dianggap lebih menyenangkan. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan kebutuhan belajar peserta didik. Pembelajaran yang masih didominasi pembelajaran konvensional dan minim penggunaan multimedia interaktif menyebabkan siswa kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat secara optimal.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia interaktif yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Multimedia Interaktif KEMAS (Kegiatan Ekonomi Masyarakat) pada materi kegiatan ekonomi masyarakat untuk siswa kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri. Multimedia interaktif ini dirancang untuk menyajikan materi secara menarik melalui perpaduan teks, gambar, audio, video, animasi, kuis interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. *Design (Desain)*

Pada tahap desain dalam penelitian ini berupa rancangan Multimedia Interaktif KEMAS yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat secara lebih mudah dan menarik. Rancangan multimedia ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap desain meliputi penentuan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang sesuai dengan materi kegiatan ekonomi masyarakat. Berikut Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) IPAS Fase C Kelas 5.

Tabel 4.1 CP dan TP IPAS Fase C

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pemahaman IPAS	Peserta didik mampu memahami kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar.	1. Peserta didik mampu menyebutkan pengertian kegiatan ekonomi masyarakat 2. Peserta didik mampu menentukan jenis dan pelaku ekonomi masyarakat 3. Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri khas kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur 4. Peserta didik mampu menganalisis macam-

		macam kegiatan ekonomi kreatif
--	--	--------------------------------

Selanjutnya dilakukan penyusunan materi secara sistematis yang mencakup pengertian kegiatan ekonomi masyarakat, jenis-jenis kegiatan ekonomi, pelaku ekonomi, ciri khas kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur, serta macam-macam kegiatan ekonomi kreatif.

Selain itu, pada tahap desain ditentukan penggunaan berbagai elemen multimedia sebagai berikut:

- a. Pada slide 1 terdapat pembukaan berupa judul materi
- b. Pada slide 2 terdapat petunjuk penggunaan multimedia interaktif berupa fungsi tombol navigasi
- c. Pada slide 3 terdapat menu berupa petunjuk penggunaan, CP & TP, lagu pembuka, materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis KEMAS, dan profil pengembang yang bisa diakses secara interaktif
- d. Pada slide 4 terdapat CP & TP IPAS Fase C berupa teks
- e. Pada slide 5 terdapat lagu pembuka berupa video dan audio berisi lagu tentang kegiatan ekonomi masyarakat
- f. Pada slide 6 terdapat apersepsi berupa gambar ilustrasi urutan kegiatan ekonomi masyarakat dan pertanyaan terkait gambar
- g. Pada slide 7 terdapat teks yang mengarah pada permasalahan berkaitan dengan materi kegiatan ekonomi masyarakat yang bisa diuraikan oleh peserta didik
- h. Pada slide 8-14 terdapat materi urut dengan tujuan pembelajaran berupa teks dan gambar ilustrasi
- i. Pada slide 15 terdapat video pembelajaran berupa video penjelasan materi
- j. Pada slide 16 terdapat kuis yang bisa diakses melalui tautan maupun pemindaian barcode

- k. Pada slide 17 terdapat profil pengembang berisi identitas pengembang disertai foto diri
- l. Pada slide 18 terdapat halaman penutup berisi ucapan terimakasih dan kata-kata tetap semangat belajar

3. *Development* (Pengembangan)

a. Deskripsi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa Multimedia Interaktif KEMAS yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri. ¹⁰ Multimedia interaktif ini dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, animasi, tombol navigasi interaktif, dan video pembelajaran menggunakan powtoon, serta evaluasi berbasis kuis menggunakan aplikasi kahoot. Pengembangan multimedia ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tampilan awal multimedia interaktif KEMAS diawali dengan halaman pembuka yang memuat judul materi kegiatan ekonomi masyarakat. Halaman ini dirancang menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan materi sehingga mampu menarik perhatian peserta didik sejak awal pembelajaran. Setelah halaman pembuka, peserta didik diarahkan menuju halaman petunjuk penggunaan yang berisi informasi mengenai fungsi setiap tombol navigasi dalam multimedia. Petunjuk tersebut bertujuan membantu pengguna memahami cara mengoperasikan multimedia sehingga dapat digunakan secara mandiri maupun dengan pendampingan guru.

Pada halaman berikutnya terdapat menu utama yang menjadi pusat navigasi seluruh isi multimedia. Menu utama ini terdiri atas beberapa pilihan, yaitu petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran (CP dan TP), lagu pembuka, materi pembelajaran, video

pembelajaran, kuis KEMAS, serta profil pengembang. Seluruh menu dirancang menggunakan tombol interaktif sehingga peserta didik dapat mengakses setiap bagian multimedia dengan mudah sesuai kebutuhan pembelajaran.

Multimedia interaktif KEMAS juga dilengkapi dengan halaman capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk teks. Halaman ini berfungsi untuk memberikan gambaran kepada peserta didik mengenai kompetensi yang harus dicapai setelah mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, multimedia menyajikan lagu pembuka berupa video dan audio yang berisi lagu tentang kegiatan ekonomi masyarakat. Lagu tersebut digunakan untuk membangun motivasi belajar peserta didik sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sebelum memasuki materi inti.

Sebelum mempelajari materi, peserta didik diberikan kegiatan apersepsi yang disajikan melalui gambar ilustrasi mengenai urutan kegiatan ekonomi masyarakat. Pada halaman ini juga terdapat beberapa pertanyaan pemantik yang bertujuan menggali pengetahuan awal peserta didik dan menghubungkannya dengan materi yang akan dipelajari. Setelah kegiatan apersepsi, peserta didik diarahkan pada suatu permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi masyarakat. Permasalahan tersebut disajikan dalam bentuk teks dan ⁶ **dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mengidentifikasi serta menguraikan solusi berdasarkan pemahaman yang dimiliki.**

Materi pembelajaran disajikan pada beberapa halaman yang tersusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi memuat konsep-konsep kegiatan ekonomi masyarakat yang dilengkapi dengan gambar ilustratif untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Penyajian materi dilakukan secara bertahap sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti alur pembelajaran. Selain materi dalam bentuk teks dan gambar, multimedia ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang berisi penjelasan materi kegiatan ekonomi

masyarakat. Kehadiran video pembelajaran bertujuan memperkuat pemahaman peserta didik melalui penyajian audio visual yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Sebagai sarana evaluasi, multimedia interaktif KEMAS menyediakan kuis yang dapat diakses melalui tautan maupun pemindaian barcode. Kuis tersebut dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Penggunaan kuis berbasis digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan karena peserta didik dapat langsung berpartisipasi dalam kegiatan evaluasi.

Pada bagian akhir multimedia terdapat halaman profil pengembang yang memuat identitas pengembang beserta foto diri. Halaman ini bertujuan memberikan informasi mengenai pihak yang mengembangkan produk multimedia interaktif KEMAS. Selanjutnya, multimedia ditutup dengan halaman penutup yang berisi ucapan terima kasih dan pesan motivasi untuk tetap semangat belajar. Halaman penutup tersebut menjadi akhir dari rangkaian pembelajaran dalam multimedia interaktif KEMAS.

Secara keseluruhan, Multimedia Interaktif KEMAS terdiri atas 18 slide yang saling terhubung melalui tombol navigasi interaktif. Produk ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat secara lebih mudah, menarik, dan menyenangkan melalui perpaduan berbagai unsur multimedia yang mendukung terciptanya pembelajaran aktif, interaktif, dan bermakna.

b. Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa Multimedia Interaktif KEMAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri. Multimedia interaktif ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Produk memadukan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, tombol navigasi interaktif, serta

evaluasi berbasis digital. Adapun deskripsi setiap tampilan multimedia interaktif KEMAS adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Produk multimedia interaktif KEMAS

Gambar	Keterangan
	Pada slide ke-1 terdapat halaman pembuka yang menampilkan judul multimedia interaktif, yaitu Multimedia Interaktif KEMAS. Halaman ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik menggunakan ilustrasi yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi masyarakat sehingga mampu menarik perhatian peserta didik sebelum memasuki materi pembelajaran.
Slide 1 Halaman Pembuka	
	Slide ke-2 berisi petunjuk penggunaan multimedia interaktif. Pada halaman ini dijelaskan fungsi setiap tombol navigasi yang digunakan dalam multimedia, seperti tombol beranda, tombol kembali, tombol berikutnya, dan tombol menuju menu utama. Petunjuk ini bertujuan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan multimedia.
Slide 2 petunjuk penggunaan	
	Slide ke-3 merupakan halaman menu utama yang dapat diakses secara interaktif. Pada halaman ini tersedia beberapa menu, yaitu petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran (CP & TP), lagu pembuka, materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis KEMAS, dan profil pengembang. Setiap menu dilengkapi dengan tombol navigasi yang menghubungkan pengguna ke halaman yang dipilih.

Gambar	Keterangan
Slide 3 menu utama	
	Slide ke-4 memuat Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) IPAS Fase C yang disajikan dalam bentuk teks. Halaman ini bertujuan memberikan gambaran kepada peserta didik mengenai kompetensi yang harus dicapai setelah mengikuti pembelajaran.
Slide 4 CP & TP	
	Slide ke-5 berisi lagu pembuka berupa video dan audio yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi masyarakat. Lagu ini digunakan untuk membangun motivasi belajar peserta didik sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik.
Slide 5 lagu pembuka	
	Slide ke-6 berisi kegiatan apersepsi yang disajikan melalui gambar ilustrasi mengenai urutan kegiatan ekonomi masyarakat. Selain itu, terdapat beberapa pertanyaan pemantik yang bertujuan menggali pengetahuan awal peserta didik serta menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan materi yang akan dipelajari.
Slide 6 apersepsi	
	Slide ke-7 menyajikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut disajikan dalam bentuk teks dan dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mengidentifikasi dan

Gambar	Keterangan
	menguraikan solusi berdasarkan pemahaman awal yang dimiliki.
Slide 7 permasalahan	
	Slide ke-7 hingga ke-12 berisi materi pembelajaran yang disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi disajikan menggunakan kombinasi teks dan gambar ilustratif yang menarik. Penyajian materi yang terstruktur membantu peserta didik mempelajari materi secara bertahap dan berkesinambungan.
Slide 8 materi TP pertama	
	Slide ke-9 berisi materi dari TP kedua yaitu jenis dan pelaku ekonomi masyarakat
Slide 9 materi TP kedua	
	Slide ke-10 berisi materi dari TP ketiga yaitu ciri khas kegiatan ekonomi masyarakat Jawa Timur

Gambar	Keterangan
Slide 10 materi TP ketiga	
	Slide ke-11 berisi materi dari TP ketiga yaitu ciri khas kegiatan ekonomi masyarakat Jawa Timur
Slide 11 materi TP ketiga	
	Slide ke-12 berisi materi dari TP ketiga yaitu ciri khas kegiatan ekonomi masyarakat Jawa Timur
Slide 12 materi TP ketiga	
	Slide ke-14 berisi materi dari TP keempat yaitu macam-macam kegiatan ekonomi kreatif
Slide 13 materi TP keempat	
	Slide ke-15 memuat video pembelajaran yang berisi penjelasan mengenai materi kegiatan ekonomi masyarakat. Video ini berfungsi sebagai penguatan materi yang telah dipelajari sebelumnya dan membantu peserta didik memahami

Gambar	Keterangan
	konsep melalui penyajian audio visual yang lebih konkret.
Slide 14 video pembelajaran	
	Slide ke-16 berisi evaluasi pembelajaran berupa Kuis KEMAS yang terhubung dengan platform digital. Peserta didik dapat mengakses kuis melalui tautan maupun dengan memindai barcode yang tersedia pada halaman tersebut. Kuis ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.
Slide 15 kuis	
	Slide ke-17 berisi profil pengembang multimedia yang memuat identitas pengembang disertai foto diri. Halaman ini bertujuan memberikan informasi mengenai pihak yang mengembangkan multimedia interaktif KEMAS.
Slide 16 profil pengembang	
	Slide ke-18 merupakan halaman penutup yang berisi ucapan terima kasih kepada pengguna serta pesan motivasi berupa kata-kata penyemangat belajar. Halaman ini menjadi penutup dari keseluruhan rangkaian multimedia interaktif KEMAS.

Gambar	Keterangan
Slide 17halaman penutup	

c. Hasil Validasi

1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi materi. Proses validasi ini melibatkan dosen yang memiliki keahlian di bidang materi IPAS, khususnya pada materi kegiatan ekonomi masyarakat pada jenjang sekolah dasar. Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Muhamad Basori, M.Pd., selaku dosen ahli materi pada tanggal 20 Mei 2026. Peneliti memilih beliau sebagai validator karena memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sehingga dinilai mampu memberikan penilaian terhadap kesesuaian isi materi yang dikembangkan dalam multimedia interaktif.

Pada tahap validasi, validator diberikan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, soal evaluasi, dan instrumen penilaian beserta lembar validasi ahli materi yang telah disiapkan oleh peneliti. Validator diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan kriteria yang tersedia. Selain memberikan skor penilaian, validator juga diminta memberikan komentar, masukan, dan saran sebagai bahan perbaikan terhadap materi yang terdapat pada perangkat pembelajaran

Aspek yang dinilai dalam validasi materi meliputi kesesuaian materi, ketepatan konsep, keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan dilaksanakannya validasi ahli materi yaitu untuk mengetahui apakah materi kegiatan ekonomi masyarakat yang disajikan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri. Berikut adalah hasil angket validasi ahli materi.

Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Materi

Jumlah Skor	24
Skor Maksimal	25
Presentasi Skor	96%

Berdasarkan tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Materi diperoleh persentasi skor sebesar 96% penilaian dari validator ahli materi yang termasuk dalam kategori “sangat valid” menunjukkan bahwa materi pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Penyajian materi, penggunaan bahasa, dan isi materi sesuai untuk peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Komentar dan saran dari validator ahli materi dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk peneliti dalam penyempurnaan materi pembelajaran agar lebih optimal. ³⁴ Dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 91

2) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia interaktif dari format media, audio, animasi, video, dan kuis. Kegiatan validasi media dilakukan oleh dosen yang memiliki kompetensi di bidang teknologi dan pengembangan media pembelajaran. Validator ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Guruh Sukma Hanggara, S.Pd, M.Pd., selaku dosen validator ahli media pada tanggal 20 Mei 2026. Peneliti memilih beliau sebagai validator karena memiliki pengalaman dan kompetensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis digital serta evaluasi kualitas media pembelajaran.

Pada proses validasi, validator diberikan produk multimedia interaktif beserta lembar validasi ahli media yang telah disusun oleh peneliti. Validator diminta untuk memberikan penilaian dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang tersedia sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Selain memberikan penilaian, validator juga diminta memberikan komentar, kritik, dan saran terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan agar media dapat diperbaiki dan disempurnakan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut

adalah hasil angket validasi ahli media.

Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Media

Jumlah Skor	41
Skor Maksimal	50
Presentasi Skor	82%

Berdasarkan tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Materi diperoleh persentasi skor sebesar 82% penilaian dari validator ahli media yang termasuk dalam kategori “sangat valid” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Komentar dan saran dari validator ahli media dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk peneliti dalam penyempurnaan materi pembelajaran agar lebih optimal. Dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 87

B. Data Hasil Uji Coba

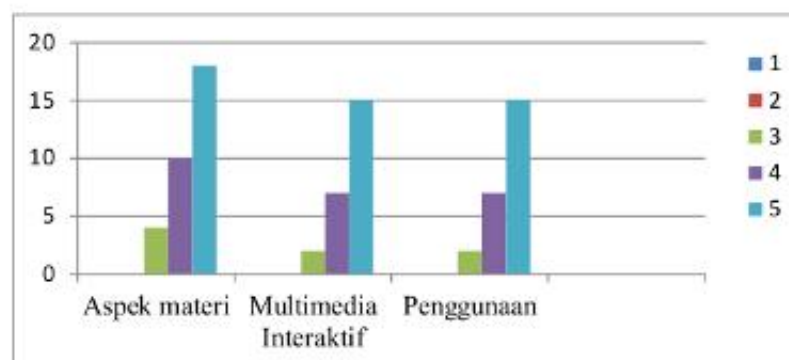
Uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Berikut data hasil uji coba terbatas dan uji coba luas pada peserta didik kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri.

1. Uji Coba Terbatas

a. Data Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas meliputi kelompok kecil yang berjumlah 8 peserta didik kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri yang di pilih secara acak pada tanggal 25 Mei 2026. Pada uji coba terbatas, peneliti membagikan soal *pretest* sebelum menggunakan multimedia interaktif dan soal *posttest* setelah menggunakan multimedia interaktif untuk mengukur keefektifan penggunaan multimedia interaktif kemudian membagikan angket respon untuk peserta didik untuk mengukur kepraktisan penggunaan multimedia interaktif. Berikut hasil pada uji coba terbatas.

DIAGRAM ANGKET RESPON SISWA UJI COBA TERBATAS



Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

Jumlah	360
Skor Maksimal	400
Persentase	90%

Berdasarkan tabel 4.5 hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas mendapatkan persentase sebesar 90% termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Kemudian angket respon guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan multimedia interaktif dari aspek materi, aspek multimedia interaktif, dan aspek penggunaan dalam membantu proses pembelajaran IPAS di kelas 5 sekolah dasar. Pelaksanaan uji kepraktisan multimedia interaktif dilakukan pada tanggal 26 Mei 2026 kepada guru kelas 5 yaitu Ibu Rika Fitriani, S.Pd. Pada lembar angket respon, guru memberikan penilaian dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada setiap aspek yang dinilai sesuai dengan kondisi multimedia interaktif yang digunakan. Berikut merupakan hasil angket respon guru terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

Tabel 4.6 Angket Respon Guru

Jumlah	46
Skor Maksimal	50
Persentase	92%

Berdasarkan tabel 4.5 hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas mendapatkan persentase sebesar 92% termasuk dalam kategori

“sangat praktis”.

Data keefektifan multimedia interaktif KEMAS diukur melalui hasil soal *pretest* dan *posttest* yang dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai siswa di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba terbatas.

Tabel 4.7 Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Terbatas

No.	Nama	KKTP	Pretest	Keterangan	Posttest	Keterangan
1.	ALD	75	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
2.	DRS	75	40	Tidak Tuntas	100	Tuntas
3.	ACA	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
4.	FTR	75	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas
5.	NMZ	75	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
6.	KNY	75	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
7.	RHN	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
8.	DFA	75	70	Tidak Tuntas	100	Tuntas

Kemudian di hitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa yang Lulus KKTP}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

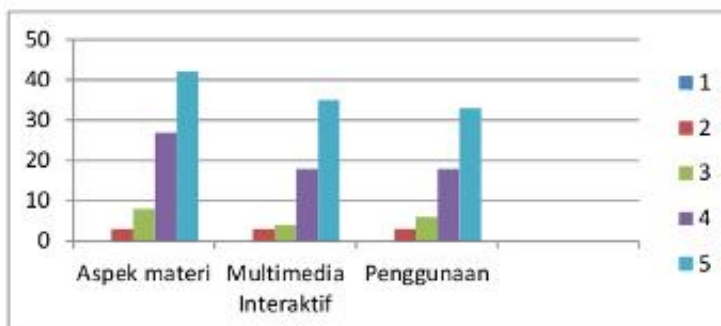
$$KBK = \frac{8}{8} \times 100\% = 100\%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif KEMAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat dikatakan efektif pada uji coba terbatas.

b. Uji Coba Luas

Uji coba luas dilaksanakan pada peserta didik kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri yang berjumlah 20 peserta didik. Kegiatan uji coba luas dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2026 untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran secara lebih menyeluruh. Berikut merupakan hasil dari pelaksanaan uji coba luas.

DIAGRAM ANGKET RESPON UJI COBA LUAS



Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Uji Coba Luas

Jumlah	900
Skor Maksimal	1000
Persentase	90%

Berdasarkan tabel 4.6 hasil angket respon siswa pada uji coba luas mendapatkan persentase sebesar 90% termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Data keefektifan multimedia interaktif KEMAS diukur melalui hasil soal *pretest* dan *posttest* yang dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai siswa di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba luas.

Tabel 4.9 Nilai Hasil Uji Coba Luas

No	Nama	KKTP	Pretest	Keterangan	Posttest	Keterangan
1.	RSM	75	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
2.	ARM	75	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
3.	BGS	75	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas
4.	MTA	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
5.	FRD	75	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
6.	FJR	75	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
7.	CYN	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
8.	TYO	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
9.	EMA	75	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
10.	HNF	75	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
11.	NDA	75	20	Tidak Tuntas	90	Tuntas
12.	RSQ	75	70	Tidak Tuntas	100	Tuntas
13.	FTO	75	80	Tuntas	100	Tuntas
14.	ALF	75	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas

No	Nama	KKTP	Pretest	Keterangan	Posttest	Keterangan
15.	KRN	75	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
16.	PTR	75	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas
17.	FRH	75	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
18.	SYF	75	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas
19.	ZRA	75	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
20.	NSA	75	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas

Kemudian di hitung menggunakan rumus sebagai berikut

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa yang Lulus KKTP}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif KEMAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat dikatakan efektif pada uji coba luas.

Data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Perhitungan N-Gain dilakukan menggunakan rumus:

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Kriteria interpretasi N-Gain yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Kriteria Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

(Sumber: Hake dalam Wahab et al., 2021)

Hasil perhitungan N-Gain pada uji coba terbatas yang melibatkan 8 peserta didik dan diuji coba luas melibatkan 20 peserta didik disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Hasil Perhitungan N-Gain Uji Coba Terbatas

No.	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1.	ALD	50	90	0.8	Tinggi
2.	DRS	40	100	1	Tinggi
3.	ACA	60	90	0.75	Tinggi
4.	FTR	70	80	0.33	Sedang
5.	NMZ	50	90	0.8	Tinggi
6.	KNY	40	80	0.67	Sedang
7.	RHN	60	90	0.75	Tinggi
8.	DFA	70	100	1	Tinggi
Rata-rata		55	90	0.76	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebesar 55, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 90. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 0,76 dan termasuk dalam kategori tinggi.

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan N-Gain Uji Coba Luas

No.	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1.	RSM	50	100	1	Tinggi
2.	ARM	40	80	0.67	Sedang
3.	BGS	40	90	0.83	Tinggi
4.	MTA	60	90	0.75	Tinggi
5.	FRD	50	100	1	Tinggi
6.	FJR	40	80	0.67	Sedang
7.	CYN	60	90	0.75	Tinggi
8.	TYO	60	90	0.75	Tinggi
9.	EMA	40	80	0.67	Sedang
10.	HNF	60	90	0.75	Tinggi
11.	NDA	20	90	0.88	Tinggi
12.	RSQ	70	100	1	Tinggi
13.	FTO	80	100	1	Tinggi
14.	ALF	50	90	0.8	Tinggi
15.	KRN	60	80	0.5	Sedang
16.	PTR	40	90	0.83	Tinggi
17.	FRH	50	100	1	Tinggi
18.	SYF	70	90	0.67	Sedang
19.	ZRA	60	80	0.5	Sedang

No.	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
20.	NSA	50	90	0.8	Tinggi
	Rata-rata	52,5	90	0.79	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.10, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebesar 52,5 sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 90. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 0.79 dan termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba luas, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0.78 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi masyarakat kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri. Keefektifan multimedia interaktif juga di dukung oleh hasil ketuntasan belajar peserta didik.

C. Analisis Data

1. Evaluasi Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari hasil angket validasi yang telah di isi oleh validator ahli media dan validator ahli materi terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Guruh Sukma Hanggara, S.Pd, M.Pd., pada tanggal 20 Mei 2026. Berikut merupakan hasil validasi media yang telah di uji kevalidan.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total validasi}}{\text{Total skor}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$$

Berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media, multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi masyarakat memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa ¹⁰ multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan gambar 4.1, validator ahli media juga memberikan saran perbaikan kepada peneliti. Saran yang diberikan yaitu

perbaikan *hyperlink* pada tombol navigasi.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Muhamad Basori, M.Pd pada tanggal 20 Mei 2026. Berikut merupakan hasil validasi ahli materi.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total validasi}}{\text{Total skor}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{24}{25} \times 100\% = 96\%$$

Pada validasi materi kegiatan ekonomi masyarakat mendapat skor 96% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan gambar 4.2 validator ahli materi memberikan komentar bahwa bisa digunakan untuk pembelajaran.

Mengacu pada kriteria kevalidan produk, persentase tersebut berada pada rentang 81%-100% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, multimedia interaktif KEMAS dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Evaluasi Kepraktisan

Data kepraktisan multimedia interaktif KEMAS diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik di kelas 5 SDN Mojototo 2 Kediri.

a. Respon Guru

Data respon guru di kelas 5 SDN Mojototo 2 Kediri terhadap multimedia interaktif KEMAS dilakukan pada tanggal 26 Mei 2026 oleh Ibu Rika Fitriani, S.Pd., Berikut adalah hasil data yang diperoleh.

1. Hasil Angket Respon Guru

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Dari hasil angket respon guru, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif KEMAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat dikatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Respon Peserta Didik

Data respon peserta didik terhadap multimedia interaktif KEMAS dilakukan pada tanggal 25 Mei 2026 dan 26 Mei 2026 di kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri. Berikut hasil data yang diperoleh.

1. Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Terbatas

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{360}{400} \times 100\% = 90\%$$

2. Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Luas

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{900}{1000} \times 100\% = 90\%$$

Dari hasil respon guru, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif KEMAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat dikatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Evaluasi Keefektifan

Data keefektifan multimedia interaktif KEMAS diukur melalui hasil soal *pretest* dan *posttest* yang dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai siswa di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba luas. Kemudian di hitung menggunakan rumus sebagai berikut.

KBK =	$\frac{\text{Jumlah siswa yang Lulus KKTP}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}}$	× 100%
-------	---	--------

$$KBK = \frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif KEMAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat dikatakan efektif pada uji coba luas.

D. Revisi Produk

1. Saran Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi kegiatan ekonomi masyarakat pada Multimedia Interaktif KEMAS yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh Bapak Muhamad Basori, M.Pd, pada tanggal 18 Mei 2026. Validator ahli materi memberikan komentar dan saran untuk penyempurnaan materi. Saran tersebut meliputi sektor pariwisata perlu ditambahkan terkait kegiatan ekonomi masyarakat. Berikut komentar dan saran dari validator ahli materi.

Gambar 4.1 komentar dan saran



Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi, peneliti melakukan perbaikan atau revisi sebagai berikut :

Tabel 4.13 hasil saran dari validator ahli materi

No	Komentar/Saran	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Sektor pariwisata perlu ditambahkan terkait kegiatan ekonomi masyarakat		

2. Saran Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif dari aspek tampilan, audio, animasi, kuis, Validasi media dilakukan oleh Bapak Guruh Hanggara S.Pd, M.Pd. pada tanggal 20 Mei 2026. Penilaian ini mencakup aspek format media, audio, animasi, video, dan kuis. Validator ahli media memberikan komentar dan saran untuk penyempurnaan media. Saran tersebut meliputi perbaikan hyperlink pada tombol navigasi dan bisa digunakan setelah perbaikan hyperlink. Berikut komentar dan saran dari validator ahli media.

Gambar 4.2 komentar dan saran



Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media, peneliti melakukan perbaikan atau revisi sebagai berikut :

Tabel 4.14 hasil saran dari valdator ahli media

No	Komentar/Saran	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Perbaikan pada <i>hyperlink</i> tombol		

E. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif KEMAS yang telah dikembangkan. Ketiga aspek tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif KEMAS berupa web canva yang dibuat menggunakan aplikasi canva sebagai media slide

presentasi interaktif, powtoon sebagai video pembelajaran, dan kahoot sebagai media evaluasi. Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berikut hasil analisis dari ketiga aspek kevalidan, kepraktisan, keefektifan.

1. Analisis Kevalidan

Kevalidan merupakan aspek yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian para ahli sebelum media digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidangnya untuk menilai kesesuaian isi materi, tampilan media, kebahasaan, serta aspek teknis lainnya. Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Fitria et al. (2024) menjelaskan bahwa validasi media dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yang memiliki kompetensi pada bidang IPAS sekolah dasar. Penilaian mencakup aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, sistematika penyajian, penggunaan bahasa, dan kebermanfaatan materi. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur yang disajikan dalam multimedia interaktif KEMAS telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Selanjutnya, validasi media dilakukan oleh ahli media yang memiliki kompetensi dalam bidang teknologi dan pengembangan media pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, desain visual, navigasi, interaktivitas, kualitas video pembelajaran, serta kemudahan penggunaan media. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase

sebesar 82% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif KEMAS memiliki kualitas desain dan fitur yang baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Persentase tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif KEMAS memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur. Temuan ⁶ ini sejalan dengan penelitian Fitria et al. (2024) yang menyatakan bahwa media interaktif dengan persentase validitas tinggi menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kualitas isi dan desain pembelajaran.

2. Analisis Kepraktisan

Kepraktisan menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan multimedia interaktif oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Pratiwi et al. (2023), uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, efisiensi, daya tarik, serta kebermanfaatan multimedia interaktif dari sudut pandang pengguna. Multimedia yang memperoleh respon positif dari pengguna menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan dan mampu mendukung kegiatan pembelajaran secara optimal.

Kepraktisan multimedia interaktif KEMAS diukur melalui angket respon guru dan angket respon siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon guru, multimedia interaktif KEMAS memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam pembelajaran, membantu guru menyampaikan materi, serta meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Selanjutnya, hasil angket respon siswa pada tahap uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Siswa menilai bahwa multimedia interaktif KEMAS memiliki tampilan menarik, mudah dioperasikan, serta membantu mereka memahami materi kegiatan

ekonomi masyarakat dengan lebih baik. Pada tahap uji coba luas, hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 90% yang juga termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan multimedia interaktif KEMAS. Adanya kombinasi teks, gambar, video Powtoon, dan kuis Kahoot membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil analisis angket respon guru dan siswa, multimedia interaktif KEMAS dapat dikategorikan sebagai media yang sangat praktis. Temuan⁶ ini sejalan dengan penelitian Donna et al. (2021) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif yang memperoleh respon positif dari pengguna menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi sehingga dapat mendukung pembelajaran secara praktis.

3. Analisis Keefektifan

Keefektifan multimedia interaktif KEMAS ditentukan berdasarkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar serta membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, Faizah et al. (2024) menjelaskan bahwa efektivitas media dapat diketahui melalui tingkat ketuntasan belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran.

Pada tahap uji coba terbatas, hasil analisis menunjukkan bahwa multimedia interaktif KEMAS memperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 100% dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mampu mencapai kriteria ketuntasan pembelajaran setelah menggunakan multimedia interaktif KEMAS. Selanjutnya, pada tahap uji coba luas, multimedia interaktif KEMAS juga memperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 100% dengan kategori sangat efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif KEMAS mampu membantu siswa memahami materi kegiatan

ekonomi masyarakat di Jawa Timur secara optimal.

Keberhasilan tersebut didukung oleh integrasi berbagai unsur multimedia berupa teks, gambar, animasi, video pembelajaran Powtoon, serta evaluasi interaktif menggunakan Kahoot yang mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba luas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif KEMAS memenuhi kriteria sangat efektif karena mampu mencapai ketuntasan belajar sebesar 100%. Dengan demikian, multimedia interaktif KEMAS layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif KEMAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur untuk siswa kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Multimedia interaktif KEMAS dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk pengembangan multimedia interaktif KEMAS mampu mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran menggunakan multimedia interaktif KEMAS.

Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa multimedia interaktif KEMAS memperoleh persentase sebesar 96% dari ahli materi dengan kategori sangat valid dan memperoleh persentase sebesar 82% dari ahli media dengan kategori sangat valid, menunjukkan bahwa multimedia interaktif KEMAS telah memenuhi aspek kelayakan materi, kebahasaan, tampilan, navigasi, dan desain pembelajaran sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia interaktif KEMAS memperoleh persentase sebesar 92% berdasarkan angket respon guru dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 90%, sedangkan pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 90% yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif KEMAS mudah digunakan oleh guru maupun siswa, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa multimedia interaktif KEMAS memperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 100% pada uji coba terbatas maupun uji coba luas dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut

menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif KEMAS mampu membantu siswa memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur sehingga seluruh siswa dapat mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif KEMAS yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas produk pengembangan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur untuk siswa kelas 5 sekolah dasar.

8

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan multimedia interaktif KEMAS sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur. Penggunaan multimedia interaktif KEMAS dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta Didik diharapkan dapat memanfaatkan multimedia interaktif KEMAS secara optimal sebagai sarana belajar mandiri maupun pendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Melalui penggunaan multimedia interaktif KEMAS, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami berbagai kegiatan ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan multimedia interaktif KEMAS dalam kegiatan pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat komputer, LCD proyektor, akses internet, dan fasilitas teknologi lainnya. Dukungan tersebut diperlukan agar

penggunaan multimedia interaktif dapat berjalan secara optimal dan memberikan manfaat yang maksimal bagi proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan multimedia interaktif KEMAS pada materi IPAS lainnya atau mengintegrasikan fitur-fitur yang lebih inovatif, seperti permainan edukatif, simulasi interaktif, maupun teknologi berbasis kecerdasan buatan. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan subjek yang lebih luas sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

5. Bagi Pengembang Media

Pengembang media pembelajaran diharapkan dapat menjadikan multimedia interaktif KEMAS sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Pengembangan media yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, video, animasi, dan evaluasi interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

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

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

2 Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya

Student Paper

3 Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

4 repository.unpkediri.ac.id

Internet Source

5 conference.upgris.ac.id

Internet Source

6 Kasidah Solin, M. Naswir, Asmiyunda Asmiyunda, Yusnidar Yusnidar, Kriswantoro Kriswantoro. "Pengembangan e-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Faktor Laju Reaksi Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik", JURNAL PENDIDIKA MIPA, 2026

Publication

7 ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

8 repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

9 123dok.com

Internet Source

10 ijins.umsida.ac.id

Internet Source

11 www.mediaarrahan.com

Internet Source

12 repository.unissula.ac.id

Internet Source

13 eprints.unugha.ac.id

Internet Source

-
- 14 e-journal.unmuhkupang.ac.id
Internet Source
-
- 15 journal.unpas.ac.id
Internet Source
-
- 16 Submitted to Universitas Negeri Medan
Student Paper
-
- 17 e-theses.iaincurup.ac.id
Internet Source
-
- 18 Eka Purnama, Rusi Rusmiati Aliyyah. "Implementasi Pendekatan Konstruktivisme melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pembelajaran PKN Materi Musyawarah di Kelas \ SDN 22 Mentok Kab. Bangka Barat", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2026
Publication
-
- 19 docplayer.info
Internet Source
-
- 20 publisherqu.com
Internet Source
-
- 21 jurnal.unimed.ac.id
Internet Source
-
- 22 Butsiarah Butsiarah. "Efektivitas Strategi Pembelajaran Olahraga Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2026
Publication
-
- 23 Serlina Bano, Selviana Abuk Solu, Melani Sara Betty, Kenedi Kenedi. "Efektivitas LKPD IF Berbasis Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDK Santo Yoseph 3 Kupang", Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research, 2026
Publication
-
- 24 eprints.umg.ac.id
Internet Source
-
- 25 eprints.uny.ac.id
Internet Source
-
- 26 www.biotifor.or.id
Internet Source
-
- 27 www.paud.id
Internet Source
-
- 28 Nadia Pusita Anggraeni. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2022
Publication

29 text-id.123dok.com

Internet Source

30 Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

31 eprints.umm.ac.id

Internet Source

32 jurnal.abulyatama.ac.id

Internet Source

33 eprints.unm.ac.id

Internet Source

34 repository.umsu.ac.id

Internet Source

35 kimianondik2017.blogspot.com

Internet Source

36 Sofiana, Imam Ghozali, Andang Firmansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas III SDN 3 Pontianak Selatan", Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, 2025

Publication

37 Agus Satria, Isha Nayna Sidni, Meilin Uswatun Khasanah, Nur Hayati, Habib Krisna Nugroho, Abdul Azis. "Pemanfaatan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran PAI", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2026

Publication

38 Submitted to IAIN Purwokerto

Student Paper

39 etd.iain-padangsidempuan.ac.id

Internet Source

40 repository.uir.ac.id

Internet Source

41 www.jbasic.org

Internet Source

42 Ella H Tumaloto, Al Ilham, Sulasikin Sahdi Kadir, Haerul Ikhsan. "Pelatihan Senam Kreas Daerah Bitya di SD Negeri 75 Kota Tengah: Upaya Revitalisasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Penjas", Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi, 2025

Publication

43 Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

44 repository.um-palembang.ac.id
Internet Source

45 seskripsi.blogspot.com
Internet Source

46 bank-elektronika.blogspot.com
Internet Source

47 core.ac.uk
Internet Source

48 ipa.fmipa.um.ac.id
Internet Source

49 proceedings.radenintan.ac.id
Internet Source

50 Submitted to LL Dikti IX Turnitin Consortium
Student Paper

51 Muhammad Supri Yanto, Sari Yustiana. "Pengembangan Media Digital Interaktif Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SDN Tegalarum 1", Jurnal Lensa Pendas, 2025
Publication

52 Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Semarang
Student Paper

53 digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source

54 digitallib.iainkendari.ac.id
Internet Source

55 id.123dok.com
Internet Source

56 journal.upy.ac.id
Internet Source

57 sanurbsd-tng.sch.id
Internet Source

58 Julinda Siregar, Hendra Wijaya, Sri Vamiati, Lita Aryati Oktiani, Yova Bella, Dwi Feriwanti "Pengaruh Psikologi Pembelajaran Kognitivistik dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Akademik Siswa", Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 2025
Publication

59 Naydia Noviyanti, Ade Salahudin Permadi, Muhammad Noor Fitriyanto. "Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Simulasi Pada Mata Pelajaran IPAS Tata Surya di SMI Negeri 4 Palangkaraya", Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 2025

Publication

60 Purwanti Suci Muji Daryanti, Fitriani Fitriani, Raudhatul Fadhilah. "PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS PREDICT-OBSERVE-EXPLAIN(POE) PADA SUB MATERI SIFAT SENYAWA ION DAN KOVALEN UNTUK KELAS X FARMASI SMK PANCA BAHKTI SUNGAI RAYA", AR-RAZI Jurnal Ilmiah, 2018

Publication

61 arhaz-arhaz.blogspot.com

Internet Source

62 e-journal.unizar.ac.id

Internet Source

63 ejournal.radenintan.ac.id

Internet Source

64 penggerak-simpkb.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com

Internet Source

65 repository.ar-raniry.ac.id

Internet Source

66 repository.metrouniv.ac.id

Internet Source

67 repository.unp.ac.id

Internet Source

68 suaraguru.wordpress.com

Internet Source

69 zombiedoc.com

Internet Source

70 Nora Cahyani Aprilia Upa, Silverster Taneo, Treesly Y. N Adoe. "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Website Wordwall dalam Pembelajaran tentang Macam-macam Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran II di Kelas V SD GMIT Oebobo", ARZUSIN, 2025

Publication

71 digilib.unila.ac.id

Internet Source

72 ojs.iainbatusangkar.ac.id

Internet Source

73

pt.scribd.com

Internet Source

74

repo.undiksha.ac.id

Internet Source

75

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

76

repository.upstegal.ac.id

Internet Source

77

Edwin Gabril Sitepu, Tiur Malasari Siregar. "Development of Learning Animation Videos Using the Sparkol Videoscribe Application to Improve Students' Understanding of Mathematical Concepts at SMPs Sultan Iskandar Muda", *Formosa Journal of Multidisciplinary Research*, 2023

Publication

78

Purwanto, Guntur Dwi. "Inovasi Pendidikan Vokasi Pada Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Pesantren di Kabupaten Cilacap.", *Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)*

Publication

79

Silvia Wulandari, Endang Surahman, Dwi Sulistyaningsih. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN SOFTWARE MODELLUS PADA POKOK BAHASAN GERAK PARABOLA", *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2022

Publication

Exclude quotes

On

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

On