

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SIKLUS AIR (SUIR)**

**PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD



OLEH :

**ANANDA FARID SHALEHUDIN**

NPM : 2014060252

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2024**

Skripsi oleh :

**ANANDA FARID SHALEHUDIN**

NPM : 20140600252

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SIKLUS AIR (SUIR)**

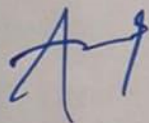
**PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD**

Telah disetujui untuk diajukan kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI KEDIRI

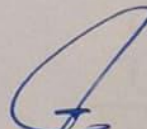
Tanggal : 5 Juli 2024

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.  
NIDN. 0724077901



Sutrisno Sahari, M.Pd.  
NIDN. 0713037304

Skripsi oleh:

**ANANDA FARID SHALEHUDIN**

NPM : 2014060252

Judul :

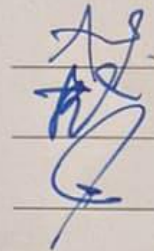
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SIKLUS AIR (SUIR)  
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi  
PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal : 16 Juli 2024

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
2. Penguji I : Rian Damariswara, M.Pd.
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, M.Pd.



Mengetahui

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd  
NIDN. 002486901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ananda Farid Shalehudin  
Jenis Kelamin : Laki - laki  
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 23 Mei 1999  
NPM : 2014060252  
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

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

Kediri, 17 Juli 2024

Yang Menyatakan



**ANANDA FARID SHALEHUDIN**

NPM. 2014060252

## **MOTTO**

“Sukses berjalan dari satu kegagalan ke kegagalan yang lain, tanpa kita kehilangan semangat”

(Abraham Lincoln)

“Orang positif saling mendoakan, orang negatif saling menjatuhkan. Orang sukses mengerti pentingnya proses, orang gagal lebih banyak protes”

(Farid Shalehudin)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur atas Rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kepada kedua orang tua saya, bapak Srijanto & ibu Farida Retno Palupi serta adik saya, yang telah membantu dengan dukungan dan mendo'akan penulis setiap hari sehingga skripsi ini terselesaikan.
2. Kepada bapak dosen pembimbing saya yang selalu sabar dan mengarahkan penulis agar bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada teman satu atap saya yang selalu menghibur dan menemani keseharian hidup di kota ini.
4. Kepada seluruh dosen PGSD yang telah mengajar dan memberikan ilmu kepada penulis sehingga penulis memiliki banyak pengalaman.

## ABSTRAK

**Ananda Farid Shalehudin** : Pengembangan Multimedia Interaktif Siklus Air (SUIR) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD, Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri, 2024

Kata kunci : multimedia interaktif siklus air (SUIR), media pembelajaran, siswa.

Dalam pembelajaran IPA khususnya materi siklus air yang bersifat abstrak, pembelajaran tidak akan mendapatkan hasil belajar yang baik apabila hanya membayangkan tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran efektif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan pengembangan media, untuk mengetahui respon siswa terhadap hasil media, dan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk multimedia interaktif siklus air (SUIR).

Fokus pembatasan dalam penelitian ini yaitu “pengembangan multimedia interaktif siklus air (SUIR) pada mata pelajaran IPA kelas V”. Sasaran penelitian diarahkan pada siswa kelas V di SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri pada tahun ajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *research and development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan *ADDIE*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket yang kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini diperoleh, 1) Validasi ahli materi sebesar 85%, validasi ahli media sebesar 90%, dan validasi dari ahli praktisi sebesar 100% sehingga multimedia interaktif siklus air (SUIR) dinyatakan sangat valid untuk digunakan. 2) Angket respon siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas berada pada rentang skor kuantitatif 81% - 100% sehingga dapat dinyatakan bahwa respon siswa terhadap multimedia interaktif siklus air sangat baik. 3) Pengujian hasil belajar siswa melalui pre test dan post test juga menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif siklus air (SUIR). Dengan demikian, multimedia interaktif siklus air (SUIR) dapat dijadikan sebagai media pendukung guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

Saran pada penelitian ini yaitu media dapat dikembangkan lagi dengan banyak kreatifitas agar menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi belajar yang ingin dicapai agar dapat membantu dalam proses pembelajaran.

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-nya kepada kita semua sehingga kita dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

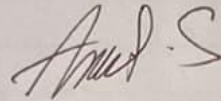
Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd., selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang senantiasa memberikan arahan kepada mahasiswa.
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi tepat waktu.
5. Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah yang senantiasa meluangkan waktu dan pemikiran selama bimbingan.
6. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku dosen validator ahli materi dari media pembelajaran.
7. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen validator ahli media pembelajaran.
8. Bapak dan ibu guru SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri.
9. Kedua orang tua yang senantiasa mendo”akan agar penulis lancer dalam menyusun skripsi tahun ini.
10. Teman-teman sejawat yang senantiasa mendukung dan memberi masukan dalam proses pengerjaan karya tulis ilmiah skripsi hingga selesai tepat waktu.



Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka diharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 17 Juli 2024



ANANDA FARID SHALEHUDIN

NPM. 2014060252

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Sistematikan Penulisan .....	9
BAB II LANDASAN TEORI .....	11
A. Landasan Teori .....	11
1. Media Pembelajaran .....	11
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	16
3. Multimedia Interaktif berbasis Aplikasi Android.....	17
4. Kompetensi Dasar IPA di SD .....	22

5. Pembelajaran IPA .....	22
B. Penelitian Yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	27
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>29</b>
A. Model Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan.....	31
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	31
2. Tahap Perencanaan ( <i>Design</i> ) .....	32
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	32
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	35
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	35
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	36
1. Lokasi Penelitian.....	36
2. Subjek Penelitian .....	36
D. Uji Coba Model/Produk.....	37
1. Desain Uji Coba.....	37
2. Subjek Uji Coba.....	37
E. Validasi Model/Produk .....	38
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
1. Pengembangan Instrumen.....	38
2. Validasi Instrumen .....	40
G. Teknik Analisis Data .....	44
1. Tahap analisis data.....	44
2. Norma Pengujian .....	48
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	49
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	49
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....	54
3. Desain Awal (draft) Model.....	55
B. Hasil Penelitian .....	57

1. Validasi Ahli dan Praktisi .....	57
2. Hasil Uji Respon Siswa .....	61
3. Uji Hasil Belajar Siswa.....	62
C. Validasi Model.....	64
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	64
2. Desain Akhir Model.....	66
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	68
1. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model.....	68
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Multimedia Interaktif Siklus Air (SUIR). .....	69
3. Kegunaan Penelitian .....	70
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	71
A. SIMPULAN .....	71
B. IMPLIKASI .....	72
C. SARAN .....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi dasar dan Indikator .....	22
Tabel 3. 1 Prototipe Mulltimedia Interaktif .....	33
Tabel 3. 2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi .....	41
Tabel 3. 3 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 3. 4 Lembar Angket Validasi Praktisi.....	42
Tabel 3. 5 Lembar Angket Respon Siswa.....	43
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan (Akbar, 2015) .....	45
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa .....	46
Tabel 3. 8 Kriteria Respon Siswa Terhadap Media (Akbar, 2015).....	46
Tabel 3. 9 Kategori Nilai rata-rata .....	48
Tabel 4. 1 Hasil Angket Kebutuhan Siswa .....	52
Tabel 4. 2 Nilai ulangan harian siswa .....	53
Tabel 4. 3 Desain awal multimedia.....	55
Tabel 4. 4 Hasil Angket Validasi Materi .....	58
Tabel 4. 5 Hasil Angket Validasi Media.....	59
Tabel 4. 6 Hasil Angket Validasi Praktisi.....	60
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa.....	61
Tabel 4. 8 Hasil Belajar Siswa Uji Skala Terbatas .....	63
Tabel 4. 9 Hasil Belajar Siswa Uji Skala Luas .....	64
Tabel 4. 10 Tabel Desain Akhir Media.....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Power Point .....	19
Gambar 2. 2 Gambar I-Spring.....	20
Gambar 2. 3 Website 2 APK Builder.....	21
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	30
Gambar 3. 2 Desain awal tombol media .....	32
Gambar 3. 3 Desain awal halaman menu.....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Pengajuan Judul .....	77
Lampiran 2 Berita Acara .....	79
Lampiran 3 Lembar Revisi .....	81
Lampiran 4 Surat Ijin Penelitian .....	84
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	85
Lampiran 6 Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	86
Lampiran 7 Angket Kebutuhan Siswa .....	87
Lampiran 8 Lembar Validasi Materi .....	89
Lampiran 9 Lembar Validasi Media .....	93
Lampiran 10 Lembar Validasi Praktisi .....	97
Lampiran 11 Lembar Perangkat Pembelajaran .....	100
Lampiran 12 Lembar Pre test .....	137
Lampiran 13 Lembar Post test .....	140
Lampiran 14 Lembar Hasil Uji Skala Terbatas .....	143
Lampiran 15 Lembar Hasil Uji Skala Luas .....	144
Lampiran 16 Lembar Angket Respon Siswa .....	145
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian .....	147
Lampiran 18 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk .....	148
Lampiran 19 Lembar Hasil Cek Plagiasi .....	149

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah usaha dalam memperbaiki kualitas kehidupan dari sebuah bangsa serta menciptakan generasi unggul dan berkualitas. Pendidikan adalah sarana ilmu untuk menunjang kemampuan intelektual bagi manusia. Pendidikan terbagi menjadi pendidikan formal dan non formal, pendidikan formal memiliki struktur dan berjenjang, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas, sedangkan pendidikan non formal bersifat tidak terstruktur dan berada diluar pendidikan formal (Hasanah, 2020). Proses pendidikan tidak hanya menyangkut tentang pengetahuan, sikap, dan keterampilan saja, budi pekerti dan nilai lainnya harus ditingkatkan dalam proses pendidikan (Shalahudin et al., 2020). Untuk itu dalam menjalani kehidupannya manusia harus selalu berproses dan juga selalu belajar.

Dalam pendidikan di Indonesia, digitalisasi pendidikan telah membawa dampak positif yang besar dan sudah tidak dapat dipandang sebelah mata (Ngongo et al., 2019). Pada dasarnya digitalisasi dalam pendidikan telah membawa dampak tidak hanya mempermudah pekerjaan dilingkup sekolahan saja, hal ini juga berdampak dan memberikan banyak manfaat bagi guru maupun peserta didik sendiri. Manfaat dari digitalisasi dalam pendidikan ini dapat secara maksimal digunakan untuk menunjang proses pendidikan



khususnya dalam proses pembelajaran, guna membantu seorang guru dalam pengemasan dan penyajian informasi kepada peserta didik (Cristiana et al., 2021). Manfaat digitalisasi dalam pendidikan dapat diterapkan dalam bentuk pembuatan media pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan multimedia pembelajaran interaktif yang saat ini sudah sering digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Multimedia pembelajaran interaktif memiliki beragam jenis dari yang berupa teks, audio dan video yang saat ini banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang hasil belajar siswa (Trinawindu et al., 2016). Multimedia memiliki banyak kelebihan antara lain penggunaannya yang sangat mudah, lebih menarik dari pada hanya belajar menggunakan buku saja dan membuat kegiatan tidak monoton. Salah satu mata pelajaran yang sesuai dan dapat diterima dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah pembelajaran IPA, dimana mata pelajaran IPA sendiri memiliki berbagai macam materi yang abstrak sehingga diperlukan penggunaan media yang baik dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan dalam belajar, dan bahkan dapat mempengaruhi psikologi anak.

IPA merupakan pengetahuan yang mempelajari sikap dan pemikiran rasional dan obyektif tentang alam semesta dengan segala isinya (Untari et al., 2018). Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan bakat siswa dalam memahami gejala alam dengan memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa. Pembelajaran IPA

harus dilaksanakan sesuai dengan karakteristik materi IPA yang berhubungan dengan gejala alam, sehingga dapat dinyatakan berhasil jika semua tujuan pembelajaran sudah tercapai. Pelaksanaan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mengharapkan siswa dapat memahami keterampilan proses dasar IPA, sehingga siswa perlu belajar mengenai keterampilan proses IPA dengan menyesuaikan pada perkembangan tahap kognitif siswa Sekolah Dasar.

Pada mata pelajaran IPA yang diajarkan di kelas V Sekolah Dasar salah satunya yaitu materi siklus air. Siklus air adalah air yang berasal dari permukaan tanah dan laut menguap ke atmosfer dan mengalami berbagai proses hingga berubah menjadi awan, selanjutnya kembali bumi sebagai hujan (Putri et al., 2020). Sehingga dalam penyampaian materi tersebut dibutuhkan alternatif media untuk pengganti benda aslinya agar penyampaian materi siklus air dapat berjalan dengan efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut.

Berdasarkan pada kegiatan (*Campus On Duty*) dan observasi awal yang telah dilakukan di kelas V di SDN Tarokan 3, diperoleh informasi bahwa sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku bahan ajar guru. Dalam proses pembelajaran guru hanya menjelaskan secara lisan mengenai materi siklus air dan menggambarkan kerangka proses terjadinya hujan di papan tulis. Hal ini menyebabkan siswa yang kesulitan dalam mengimajinasikan proses terjadinya hujan menjadi bingung dan kurang termotivasi ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai ulangan harian dari 29 siswa yang mendapatkan rata-rata nilai 66. Tidak hanya itu ketika siswa diajak berdiskusi dan menjelaskan tentang urutan

siklus air mulai dari evaporasi, transpirasi, kondensasi, presipitasi, infiltrasi sering terbolak-balik urutannya dikarenakan menggunakan bahasa yang asing bagi siswa. Sebagian besar siswa (8) siswa dapat memahami ketika proses pembelajaran berlangsung, namun setelah beberapa hari atau pertemuan berikutnya peserta didik lupa dengan materi siklus air tersebut. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan kurang berkesan atau monoton dan hanya menggunakan media gambar yang ada pada bahan ajar saja.

Kurangnya kemampuan guru dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis digital seperti media presentasi, video animasi maupun multimedia interaktif menyebabkan siswa cenderung merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran ditambah dengan pembelajaran yang bersifat abstrak. Guru dalam melakukan proses pembelajaran haruslah inovatif sehingga dampak yang ditimbulkan pada hasil belajar siswa nantinya akan positif. Hal ini juga diperkuat dengan hasil ulangan harian siswa kelas V pada mata pelajaran IPA dengan nilai KKM yaitu 75 akan tetapi masih terdapat 20 siswa dari 29 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Indonesia memiliki nilai KKM Nasional yaitu 75 yang harus dipenuhi oleh peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang muncul tersebut salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk dapat menarik perhatian peserta didik yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar dari siswa dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis digital berupa multimedia pembelajaran interaktif.

Multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa unsur media lain, antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya, (Bardi & Jailani, 2015). Multimedia merupakan kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer, elektronik, atau alat rekayasa digital lainnya (Jumasa & Surjono, 2016). Multimedia interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran tentu memiliki kelebihan yaitu: (1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; (2) guru akan dituntut kreatif dan inovatif dalam mencari peluang lebih baik pada pembelajaran; (3) Teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dapat digabung menjadi suatu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (4) Motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar dapat bertambah hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; dan (6) melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, (Nazalin & Muhtadi, 2016).

Berdasarkan dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan media digital yang mengabungkan berbagai aspek media lain seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan interaktivitasnya menjadi satu kesatuan yang menjadikan multimedia akan dapat menarik minat siswa serta motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat menguasai materi dengan baik. Hal ini juga dibuktikan dengan

penelitian yang dilakukan oleh (Riyadi & Pardjono, 2014) menyatakan bahwa multimedia lebih efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa jika dibanding dengan pembelajaran konvensional. Multimedia adalah sebuah media yang mempunyai potensi sangat besar dalam membantu proses pembelajaran. (Putri & Muhtadi, 2018) juga berpendapat bahwa multimedia dalam meningkatkan capaian hasil belajar kognitif siswa terbukti efektif. Jadi berdasarkan pada penelitian terdahulu yang relevan tersebut disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa hal tersebut juga sudah dibuktikan oleh penelitian dari ahli terdahulu.

Berdasarkan dari uraian diatas maka dapat tujuan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini yaitu untuk mendeskripsikan rancang bangun dan validitas multimedia interaktif siklus air (SUIR) pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri tahun ajaran 2023/2024. Dengan menggunakan media digital berupa aplikasi siklus air (SUIR) dalam pelaksanaan proses pembelajar akan dijadikan sebagai alternatif untuk guru dalam mengembangkan dan menginovasikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada di SDN Tarokan 3, yaitu penggunaan sumber belajar yang terbatas pada buku guru atau buku cetak dalam

kegiatan pembelajaran membuat siswa kurang termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tidak hanya itu, kegiatan pembelajaran juga terasa monoton dikarenakan guru hanya menjelaskan secara lisan mengenai materi siklus air dan media yang digunakan hanya dari bahan ajar saja dimana media tersebut hanyalah gambar dengan banyak uraian tulisan materi. Dalam pembelajaran IPA dengan materi siklus air yang bersifat abstrak jika hanya membayangkan tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat maka pembelajaran yang berlangsung tidak akan mendapatkan hasil belajar yang baik, oleh dibutuhkan media pembelajaran yang tepat guna menunjang hasil belajar siswa. Pada penelitian ini penggunaan media pembelajaran yang tepat dan dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran IPA dengan materi siklus air adalah multimedia pembelajaran interaktif agar pembelajaran tidak terasa monoton atau membosankan. Dalam kenyataannya guru di SDN Tarokan 3 belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan sulit untuk membuat media pembelajaran yang mudah dipahami dan praktis dalam penggunaannya. Dari pernyataan di atas maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan masalah dengan memperhatikan aspek-aspek yang meliputi aspek komunikasi, estetika dan juga tepat sasaran pada materi siklus air.

### **C. Pembatasan Masalah**

Setelah melakukan identifikasi masalah dari berbagai aspek, maka didapatkan sebuah pembatasan dalam penelitian ini yaitu terfokus pada aspek

“pengembangan multimedia interaktif siklus air (SUIR) pada mata pelajaran IPA kelas V”. Sasaran dalam penelitian ini diarahkan pada siswa kelas V di SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri pada tahun ajaran 2023/2024.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, permasalahan yang menjadi kajian dalam penelitian dapat dirumuskan antara lain:

1. Bagaimanakah kevalidan multimedia interaktif siklus air (SUIR) pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN Tarokan 3?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap hasil produk multimedia interaktif siklus air (SUIR) pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN Tarokan 3?
3. Adakah peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk multimedia interaktif siklus air (SUIR) pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN Tarokan 3?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif siklus air (SUIR) pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN TAROKAN 3.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap hasil produk multimedia interaktif siklus air (SUIR) pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN TAROKAN 3.
3. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk multimedia interaktif siklus air (SUIR) pada mata

pelajaran IPA Kelas V SDN TAROKAN 3.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Memudahkan dan memotivasi guru dalam pembuatan sebuah media pembelajaran.
2. Meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar dengan adanya animasi gambar yang menarik dalam media pembelajaran tersebut.
3. Meningkatkan pemahaman bagi siswa dalam memahami materi dengan adanya media pembelajaran tersebut.

#### **G. Sistematikan Penulisan**

Sistematika dalam penulisan proposal pengembangan ini meliputi BAB I yang berisikan latar belakang masalah, indentifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan permasalahan, tujuan pengembangan dan sistematika penulisan.

Pada BAB II terdapat landasan teori yang berisikan penguraian kajian teoritik mengenai konsep, prinsip dan teori yang digunakan sebagai landasan pengembangan media yang diharapkan.

Pada BAB III terdapat paparan metode pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan produk. Pada bab ini menjelaskan tentang model pengembangan yang akan digunakan, prosedur, lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Pada BAB IV berisikan beberapa sub bab di antaranya adalah deskripsi,



interpretasi dan pembahasan. Pada sub bab ini memaparkan hasil dari studi pendahuluan, studi lapangan, hasil, desain awal (draft) model. Di sub bab berikutnya pengujian model terbatas yang memaparkan uji validasi ahli dan praktisi, uji coba lapangan terbatas dan uji coba luas.

Pada BAB V yakni kesimpulan, implementasi dan saran. Pada sub bab ini membahas tentang simpulan yang dipaparkan secara singkat tentang pokok-pokok hasil dari penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ariyani, N. K. A., & Ganing, N. N. (2021). Media Power Point Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Siklus Air Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 263-271.
- Arsyad, A. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada Emzir.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 4(3), 1-5.
- Bardi, B., & Jailani, J. (2015). Pengembangan multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran matematika bagi siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 49-63.
- Cristiana, D. I., Anjarini, T., & Purwoko, R. Y. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual Materi Suhu dan Kalor di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 2(2), 145-160.
- Darmawan, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Siklus Air Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 10(8), 762-776.
- Dzulkarnaen, R., & Kurniawan, R. (2019). Jurnal Aplikasi Pengelolaan Data Pasien Di Apotek Berbasis Android. *Buffer Informatika*, 5(2), 26-37.
- Fadhallah. 2021. Wawancara. Jakarta: UNJ PRESS
- Firly, N. (2018). *Create Your Own Android Application*. Elex Media Komputindo.
- Hana, U. S. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Mapel IPA Untuk Siswa Kelas V Di SDN Kuwaron 1. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5(5), 53-61.
- Hasanah, D. H. (2020). *Penerapan media pembelajaran quizizz untuk melatih kemampuan gramatika mahasiswa Jurusan Sastra Jerman Universitas Negeri Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Hisbullah, S. P., & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Penerbit Aksara Timur.

- Jumasa, M. A., & Surjono, H. D. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk pembelajaran teks recount di MTSN II Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 25-39.
- Nazalin, N., & Muhtadi, A. (2016). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran kimia pada materi hidrokarbon untuk siswa kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 221-236.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019, July). Pendidikan Di Era Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran : Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137.
- Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar*.
- Putri, A. I. V., Kuswandi, D., & Susilaningih, S. (2020). Pengembangan video edukasi kartun animasi materi siklus air untuk memfasilitasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377-387.
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38-47.
- Riyadi, S., & Pardjono, P. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika berbasis komputer untuk kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 165-177.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian pendidikan: jenis, metode dan prosedur*.
- Shalahudin, I., Saepulmillah, A., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2020). Analisis Kritik Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran PAI di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 170-188.

- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2 (2), 113-121. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2 (2), 113–121.
- Sugiyono. 2014. Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta
- Suryani, A., Basir, M., & R, R. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 1 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 1(1), 1–13.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Susatio, S. L. B., Hasbi, M., & Purnamawati, P. (2022). Peranan E-Learning Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 2(2), 126-132.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Trinawindu, I. B. K., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2016). Multimedia interaktif untuk proses pembelajaran. *Prabangkara: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 19(23), 35-35.
- Trisiana, A., Sutikno, A., & Wicaksono, A. G. (2020). Digital Media-based Character Education Model As A Learning Innovation in the Midst of A Corona Pandemic. *Webology*, 17(2).
- Untari, E., Rohmah, N., & Lestari, D. W. (2018). Model pembelajaran problem based learning (PBL) sebagai pembiasaan higher order thinking skills (HOTS) pada pembelajaran ipa di sekolah dasar. In *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)* (pp. 135-142).
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Wirantini, N. P. N., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 42-51.