

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SITAYA
(SISTEM TATA SURYA) UNTUK SISWA KELAS 6 DI SDN
KRATON KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

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



OLEH :

ELOK SULISTIYA NINGTIYAS

NPM : 2014060006

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS
NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:
ELOK SULISTIYA NINGTIYAS
NPM: 2014060006

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SITAYA (SISTEM
TATA SURYA) UNTUK SISWA KELAS 6 DI SDN KRATON
KABUPATEN KEDIRI**

**Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri**

Tanggal: 17 Juni 2019

Pembimbing I



Dr. Dhiat Dwi Nur Wenda, M.Pd.
NIDN. 0701058701

Pembimbing II



Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
NIDN.0719048206

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

ELOK SULISTIYA NINGTIYAS

NPM: 2014060006

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SITAYA (SISTEM
TATA SURYA) UNTUK SISWA KELAS 6 DI SDN KRATON
KABUPATEN KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

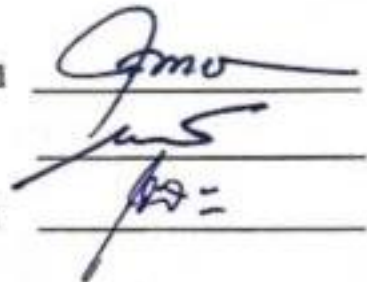
Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Tanggal: 15 Juli 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji :

- | | |
|---------------|----------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd |
| 3. Penguji II | : Frans Aditia Wiguna, S.Pd M.Pd |



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Elok Sulistiya Ningtiyas
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / Tgl. Lahir : Nganjuk, 25 September 2000
NPM : 2014060006
Fakultas / Jurusan / Prodi : FKIP / PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-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,

Yang menyatakan,



ELOK SULISTIYA N.
NPM. 2014060006

MOTTO

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapatkan (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”

(Q.S Al-Baqarah : 286)

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya”

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang luar biasa, memberi saya kekuatan. Atas karunianya serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Segala perjuangan sayang hingga berada dititik ini, saya mempersembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat menjalani dan mengerjakan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai ungkapan terima kasih. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya serta memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya.
2. Diri saya sendiri Elok Sulistiya Ningtiyas terima kasih sudah kuat dan bertahan berjuang sehingga dapat menyelesaikan pendidikan di bangku kuliah ini.
3. Ibu Siti Munawaroh, seseorang yang saya sebut Ibu seseorang yang sangat berarti di hidup saya. Terimakasih untuk segala do'a usaha dan semangat yang telah ibu berikan kepada penulis, ibu adalah seseorang yang selalu menerima bentuk keluh kesah penulis ketika mengerjakan skripsi. Dari segala bentuk semangat dan do'a yang ibu berikan kepada penulis terimakasih banyak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tersebut.
4. Bapak Much Suhur, seseorang yang saya sebut Ayah seseorang yang sangat berarti di hidup saya. Terimakasih untuk segala usaha dan do'a yang telah dilakukan oleh ayah kepada penulis. Terimakasih banyak untuk segala perjuangan yang telah dilakukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tersebut.
5. Kepada Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas dan tulus.
6. Kepada Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi dari

awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas dan tulus.

7. Seluruh Dosen Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu dan membimbing penulis selama menempuh gelar S1.
8. Kepada seseorang yang spesial bagi hidup saya yaitu Bagas Wahyu Anggriawan, terima kasih telah menjadi salah satu penyemangat dan selalu ada dalam suka maupun duka. Terima kasih banyak telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, menjadi pendengar yang baik, penasehat yang baik, serta selalu sabar dan senantiasa memberikan cinta dan semangat untuk pantang menyerah.
9. Teruntuk teman-teman yang lainnya, yang mungkin tidak bisa penulis sebutkan satu persatu disini terimakasih untuk segala usaha, semangat, waktu yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teruntuk teman-teman PGSD angkatan 2020 yang saling memotivasi menyemangati tanpa henti sehingga secara tidak langsung membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, terimakasih semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.

ABSTRAK

Elok Sulistiya Ningtiyas : Pengembangan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di SDN Kraton Kabupaten Kediri

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia, SITAYA (Sistem Tata Surya)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi sistem tata surya, masalah pertama adalah Buku ajar yang digunakan pada materi tata surya berupa buku guru dan buku siswa saja. Guru tidak memakai referensi buku lain yang dapat menambah wawasan siswa dalam mengidentifikasi serta memahami karakteristik anggota tata surya. Media kurang menarik dan efektif karena guru dalam pembelajaran menggunakan media gambar planet dalam tata surya. Media tersebut dianggap monoton bagi siswa. Pembelajaran dengan keterbatasan media tersebut menjadikan siswa kurang fokus dan tidak terdorong untuk berfikir kritis. Siswa lebih banyak menyimak penjelasan guru yang menyampaikan materi dengan buku ajar. Guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yang mampu menarik minat siswa. Hasil belajar siswa masih rendah yakni 10 siswa rata rata nilai yang diperoleh ialah 40. Dari seluruh siswa masih memiliki nilai dibawah KKM.

Rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini yakni : (1) Bagaimana kevalidan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di SDN Kraton Kabupaten Kediri? (2) Bagaimana kepraktisan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di SDN Kraton Kabupaten Kediri? (3) Bagaimana keefektifan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di SDN Kraton Kabupaten Kediri?

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni : (1) Untuk mengetahui kevalidan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di SDN Kraton Kabupaten Kediri. (2) Untuk mengetahui kepraktisan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di SDN Kraton Kabupaten Kediri. (3) Untuk mengetahui keefektifan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di SDN Kraton Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan metode (R&D) (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 6 SDN Kraton Kabupaten Kediri yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 84% dan validator materi mencapai persentase 86%. Maka hasil kevalidan dari multimedia interaktif sitaya (sistem tata surya) untuk siswa kelas 6 Di SDN Kraton Kabupaten Kediri memperoleh rata-rata persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil angket respon guru mencapai persentase 88% dan hasil angket respon siswa mencapai persentase 90%. Maka hasil kepraktisan dari multimedia interaktif sitaya (sistem tata surya) untuk siswa kelas 6 Di SDN Kraton Kabupaten Kediri memperoleh kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari analisis soal evaluasi (post-test) memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,7% dengan kriteria sangat efektif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif sitaya (sistem tata surya) untuk siswa kelas 6 Di SDN Kraton Kabupaten Kediri yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga pantas digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan Skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing 1 atas waktu yang diluahkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi.
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing 2 atas waktu yang diluahkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
7. Bagus Amirul Mukmin M.Pd selaku validator ahli materi dan perangkat pembelajaran.
8. Sutrisno Sahari, M. Pd. Selaku validator ahli media pembelajaran.
9. Towiyah, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Kraton Kabupaten Kediri
10. Dilon Yordania, S.Pd selaku wali kelas 6 SDN Kraton Kabupaten Kediri
11. Kepada kedua orang tua tercinta yang selalu mendoakan, emberikan dukungan sepenuh hari, dan bekerja keras untuk mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Seluruh Seluruh keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Kepada sahabat yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 27 Juni 2024

Elok Sulistiva Ningtivas
NPM : 2014060006

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang.....	2
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
DAFTAR PUSTAKA	12

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk mencapai kemajuan yang lebih baik dan mampu mengembangkan potensi manusia menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dari seorang pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk mendapatkan pengembangan kemampuan yang maksimal pelaksanaan pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga mampu mencetak pendidik yang berkualitas serta memiliki kepekaan terhadap lingkungan dan kehidupan bermasyarakat. Berbicara proses belajar mengajar tentunya tidak lepas dari interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran dikatakan berhasil jika guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik serta pelajaran yang disampaikan dapat dipahami siswa, sedangkan bagi siswa keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang baik. Dalam pembelajaran harus dilakukan secara interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik yang didasarkan pada

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1). Dalam hal ini, pembelajaran tak lepas dari media yang digunakan guna memotivasi peserta didik dalam proses belajar.

Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Sedangkan, menurut (Daniyati et al., 2023) media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran.

Media pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi memberikan nuansa yang baru dan menjadikan pembelajaran IPA di kelas menjadi lebih menarik. Sudah seharusnya perlu adanya inovasi untuk mengembangkan media belajar IPA berbasis teknologi digital. Salah satu inovasi media belajar IPA yang dapat dikembangkan adalah multimedia interaktif. Media tersebut dapat dikembangkan sebagai sarana media pembelajaran IPA di kelas. Multimedia interaktif sebuah alternatif media belajar yang digunakan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan aktivitas belajar peserta didik (Dewi et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi di kelas 6 SDN Kraton terdapat permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPA pada

materi sistem tata surya, masalah pertama adalah buku ajar yang digunakan pada materi tata surya berupa buku guru dan buku siswa saja. Guru tidak memakai referensi buku lain yang dapat menambah wawasan siswa dalam mengidentifikasi serta memahami karakteristik anggota tata surya. Media kurang menarik dan efektif karena guru dalam pembelajaran menggunakan media gambar planet dalam tata surya. Media tersebut dianggap monoton bagi siswa. Sehingga perlu inovasi dalam media untuk menunjang keberhasilan siswa dalam memahami materi.

Pembelajaran dengan keterbatasan media tersebut menjadikan siswa kurang fokus dan tidak terdorong untuk berfikir kritis. Siswa lebih banyak menyimak penjelasan guru yang menyampaikan materi dengan buku ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menyenangkan karena belum dapat menarik minat siswa sehingga pembelajaran tidak optimal. Selain observasi juga terdapat hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 6 di SDN Kraton di ketahui bahwa guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yang mampu menarik minat siswa, sedangkan siswa membutuhkan media yang menarik. Dari penelitian diatas pada tanggal 25 Mei 2023 mengenai materi sistem tata surya yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah yakni 10 siswa rata rata nilai yang di peroleh ialah 40. Dari seluruh siswa masih memiliki nilai dibawah KKM.

SDN Kraton Kabupaten Kediri memiliki fasilitas pendukung, seperti LCD proyektor, jaringan internet dan speaker. Hal ini sangat

memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif. Guru dan siswa di SDN Kraton Kabupaten Kediri sudah terampil dalam mengoperasikan komputer. Oleh karena itu, siswa kelas 6 SD Negeri Kraton sangat membutuhkan adanya inovasi baru pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk memudahkan siswa dalam memahami materi tata surya.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan yang akan di capai, serta tingkat kedalaman materi tersebut. Multimedia pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat digunakan dalam sistem pendidikan (Kurniawati & Nita, 2018). Pengembangan multimedia menjadi solusi pemilihan media yang sesuai. Multimedia pada muatan pelajaran IPA berupa gabungan teks, suara, gambar dan video secara bersamaan, sehingga pembelajaran IPA akan terasa menarik, efektif serta efisien agar dapat lebih mudah dipahami. Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran agar dapat membuat proses pembelajaran menjadi optimal, media juga memiliki peran untuk mengatasi kebosanan saat belajar (Wardani & Sudarwanto, 2020). Materi Sistem tata surya sangat perlu menggunakan media agar siswa juga tertarik dalam pembelajaran yang akan berlangsung.

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada

siswa dan meningkatkan antusias belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut (Manurung et al, 2021) Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Penggabungan multimedia interaktif dalam proses pendidikan berupaya untuk mengefektifkan penyebaran konten pendidikan kepada siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut (Manurung et al., 2021) Multimedia interaktif mengacu pada integrasi berbagai jenis media, seperti teks, foto, grafik, suara, animasi, video, dan interaksi, ke dalam file digital. File digital ini kemudian digunakan untuk mengkomunikasikan pesan kepada publik.

Menurut (Kusumawati et al., 2021) mengatakan bahwa bahwa multimedia interaktif memiliki manfaat dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, adanya interaksi dalam pembelajaran yang terjadi antara komputer dengan siswa, waktu pembelajaran lebih efisien, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan meningkatkan daya tarik siswa pada materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Manurung et al., 2021) menyatakan bahwa multimedia dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah sehingga berdampak pada hasil belajar. Penelitian yang dilakukan

oleh (Laknasa et al., 2021) menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Faradita, 2020) menyatakan bahwa penggunaan multimedia sebagai media belajar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Implikasi penelitian ini yaitu memberikan fasilitas media pembelajaran berupa multimedia yang membantu siswa dalam belajar karena dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Multimedia pembelajaran mampu meningkatkan kompetensi siswa dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif SITAYA (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di SDN Kraton Kabupaten Kediri”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang dapat membantu memberikan pemahaman dan menjadikan siswa lebih tertarik untuk belajar IPA khususnya tentang materi sistem tata surya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan ditemukan berbagai permasalahan, yaitu pada pembelajaran IPA sistem tata surya, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Buku ajar yang digunakan pada materi tata surya berupa buku guru dan buku siswa saja. Guru tidak memakai referensi buku lain yang dapat menambah wawasan siswa dalam mengidentifikasi serta memahami karakteristik anggota tata surya.

2. Media kurang menarik dan efektif karena guru dalam pembelajaran menggunakan media gambar planet dalam tata surya. Media tersebut dianggap monoton bagi siswa. Sehingga perlu inovasi dalam media untuk menunjang keberhasilan siswa dalam memahami materi.
3. Pembelajaran dengan keterbatasan media tersebut menjadikan siswa kurang fokus dan tidak terdorong untuk berfikir kritis. Siswa lebih banyak menyimak penjelasan guru yang menyampaikan materi dengan buku ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menyenangkan karena belum dapat menarik minat siswa sehingga pembelajaran tidak optimal.
4. Guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yang mampu menarik minat siswa, sedangkan siswa membutuhkan media yang menarik.
5. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM pada materi sistem tata surya.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif SITAYA (sistem tata surya) untuk siswa kelas 6 di SDN Kraton Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif SITAYA (sistem tata surya) untuk siswa kelas 6 di SDN Kraton Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif SITAYA (sistem tata surya) untuk siswa kelas 6 di SDN Kraton Kabupaten Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang dapat dicapai melalui penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan multimedia interaktif SITAYA (sistem tata surya) untuk siswa kelas 6 di SDN Kraton Kabupaten Kediri.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif SITAYA (sistem tata surya) untuk siswa kelas 6 di SDN Kraton Kabupaten Kediri.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan multimedia interaktif SITAYA (sistem tata surya) untuk siswa kelas 6 di SDN Kraton Kabupaten Kediri.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan multimedia interaktif guna mempermudah penyampaian materi SITAYA (Sistem Tata Surya).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan masukan untuk penyempurnaan atau perluasan Multimedia Interaktif khususnya kelas 6 guna meningkatkan pemanfaatan informasi dan teknologi sebagai sarana pengajaran.

- b. Bagi guru

Menambahkan keberagaman dalam proses pembelajaran dapat membantu guru tetap kreatif dan menginspirasi mereka untuk

merancang dan menggunakan media baru untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mengikuti kemajuan teknologi.

c. Bagi Siswa

Memfasilitasi perolehan pengetahuan dan memberikan siswa beragam pengalaman pendidikan yang menyenangkan dan bermakna.

F. Definisi Oprasional

Definisi oprasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang valid, praktis dan efektif.
2. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan suatu materi pelajaran kepada siswa agar siswa lebih mudah dalam memahami suatu mebelajaran serta tertarik dalam mengikuti pembelajaran.
3. Multimedia interaktif merupakan media yang memanfaatkan banyak ragam media seperti teks, gambar, audio,vidio animasi yang berisikan materi sistem tata surya. Media ini di rancang untuk memberikan pengalaman baru kepada siswa.
4. Suatu produk dianggap asli bila penciptaannya didasarkan pada teori dan semua komponennya saling berhubungan secara konsisten. Validasi ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan didasarkan pada kurikulum atau justifikasi teoretis yang kuat dan menunjukkan koherensi di antara berbagai elemennya. Validitas ini dapat ditentukan

dengan memberikan kuesioner yang telah dievaluasi oleh para ahli di bidang belajar mengajar serta para ahli di bidang materi pelajaran.

5. Produk dianggap praktis jika ramah pengguna bagi pengguna akhir, seperti instruktur dan siswa. Kepraktisan dinilai dengan memanfaatkan lembar kuesioner untuk mengukur efektivitasnya. Lembar kuesioner terdiri dari jawaban pengguna yang diberikan oleh guru dan siswa, yang mencakup indikasi yang akan dievaluasi.
6. Produk dikatakan efektif yaitu suatu produk dikatakan efektif apabila nilai rata-rata kelas 6 mendapatkan nilai diatas KKM maka produk dianggap efektif, namun apabila mendapatkan nilai dibawah KKM maka dianggap tidak efektif. KKM yang diterapkan di kelas 6 adalah 75. Menurut Nieveen dalam (Rochmad, 2012), sebuah penelitian pengembangan di bidang pembelajaran menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat digunakan untuk menentukan seberapa efektif penggunaan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Asela, S., Unik Hanifah Salsabila, Lestari Puji, N. H., Amalia Sihati, A., & Ririh, P. (2020). PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI GAYA BELAJAR SISWA VISUAL. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 599–597.
- Ardiyanti, W., & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPA materi tata surya untuk kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 1968-1980.
- Aulia, W., & Mintohari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(1).
- Belajar IPA SMP [Analysis of the Role of Learning Video Media in Improving Middle School Science Learning Outcomes]. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA Indonesia (JPPIPA)*, 2(1), 7–12.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Dewi, N. L. R. A., Lasmawan, I. W., & Gading, I. K. (2022). pengembangan instrumen keterampilan belajar dan berinovasi (4C) pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 65-74.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95-104.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Dewi, L. K., Mustaji, & Fatirul, A. N. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pemrograman Web untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 11(2), 72–80. <https://doi.org/10.21067/jip.v11i2.5305>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020).

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesh*, 8, 33–48. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>

- Daryanto, J. (2018). Penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan pemahaman tentang macapat dalam pembelajaran bahasa daerah pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 8-15.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Faradita, M. N. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Ipa di SD Tawang Sari. *Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Millennial*, 309–317.
- Fadloli, M., Kusuma, E., & Kasmui, K. (2019). The pengembangan model pembelajaran blended learning berbasis edmodo untuk pembelajaran kimia yang efektif. *Chemistry in Education*, 8(1), 7-12.
- Gusdiana, P., & Egok, A. S. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau. *Linggau Journal of elementary school education*, 1(2), 41-50.
- Hayati, A. N. (2018). *Game Pengenalan TATA SURYA Menggunakan Metode Neural Network Backpropagation Dalam Menentukan Level Skripsi*.
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi*.
- Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26).
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *AL-mirah: JURNAL pendidikan islam*, 4(8.5.2017), 2003–

2005.

- Jayusman, J. (2019). Pelatihan dan Pendampingan untuk Pembuatan dan Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Saintifik dalam Pembelajaran Sejarah pada Mgmp Sejarah Kabupaten Rembang. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 141–146. <https://doi.org/10.15294/panjar.v1i2.29723>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2019, October). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Website pada Prodi Teknik Informatika UNIPMA. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 135-140).
- Kusumawati, L. D., Sugito, & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 73–84. <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58–64. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Laknasa, D. P. A., Abdullah, A. W., Pauweni, K. A. Y., Usman, K., & Kaluku, A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model Discovery Learning. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 103–108. <https://doi.org/10.34312/euler.v9i2.11100>
- Manurung, R., Sadjiarto, A., & Sitorus, D. S. (2021). Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online dan Dampaknya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(3), 729-739.
- Maharani, P., Dafrita, I. E., & Sari, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Doratoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Indonesian Journal of Mathematics, Science dan Education Mathematics, Science*, 2(1), 22-32.
- Mutia. (2021). *CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION*. 3, 114–131.
- Melinda, V. A., Sambung, D., Ningrum, D. E. A. F., Imroatul, Erfantinni, H., & Febriani, R. O. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Pokok Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI SD. *Madrasah Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(1).

- Nurfadhillah, S., Dzakiyyah Shadiqa, C., Reki Refaldi, R., Nindy Hasri, T., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Visual Sebagai Upaya Menyampaikan Materi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri Muncul 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 177–197.
- Napitupulu, R. M. (2021). Peningkatan Pemahaman Teknologi Informasi Dalam Mendukung Pembelajaran Daring. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 121-132.
- National Education Association (NEA) Media mengacu pada objek berwujud atau tidak berwujud yang dapat diubah, diamati, didengarkan, dibaca,
- Panggabean, R., & Manurung, H. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intelektual) Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 4 Berbagai Pekerjaan di SD Negeri 095141 Siopat Suhu Siantar. *Pande Nami Jurnal (PNJ)*, 1(2), 171-177.
- Prianggi, Y., I Ketut, B. A., & I Gede, S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Bola Voli Kelas X SMAN 1 Tegaldlimo. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 10(3), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jjp.v10i3.52544>
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. (2021). Analisis Peran Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 148.
- Rochmad, R. (2012). Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59-72.
- Roostafa, E. N. S., Kharisma, e. P., & Abdul, a. H. (2022). *Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.
- Rahmadina, S. W., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis HOTS menggunakan Macromedia Flashpada Materi Bumi dan Alam Semesta di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7281–7291.

- Sugiyono, P. D. (2010). Metode Peneliian. *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Sutrisna, N., & Gusnidar. (2022). Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri Pada Materi IPA Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2859–2868.
- Salamah, A. N., Warmi'anah, W., & Setiawan, A. M. (2023). Penggunaan Alat Peraga Pada Materi Bumi Dan Tata Surya Untuk Meningkatkan Pemahaman Ipa Kelas Vii-D Smp Negeri 1 Gedangan. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(2), 178–184. <https://doi.org/10.33369/pendipa.7.2.178-184>
- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi permasalahan pembelajaran ipa pada siswa kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Sintya, Y. R., Sutadji, E., & Djatmika, E. T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(8), 1105. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i8.13905>
- Tegeh, I. M., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan Media Strip Comic Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sari Mekar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 245-255.
- Wardani, Y., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jual Terhadap Kompetensi Siswa Kelas Xii Pemasaran Di Smk Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(1).
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Wulandari, H. A., Sumarmi, & Sunaryanto. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).