

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GERHANA
MATAHARI DAN BULAN (GETABU) UNTUK SISWA KELAS VI SDN
TALANG**

SKRIPSI

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



OLEH :

EVILIA RINDAYATI

NPM : 2014060254

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

TAHUN 2024

Skripsi oleh :

EVILIA RINDAYATI

2014060254

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GERHANA
MATAHARI DAN BULAN (GETABU) UNTUK SISWA KELAS VI SDN
TALANG**

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

Tanggal : 1 Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Aan Nurfahrudianto, M. Pd.

NIDN. 0724077901

Pembimbing II



Sutrisno Sahari, M. Pd.

NIDN. 0713037304

Skripsi oleh :

EVILIA RINDAYATI

2014060254

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GERHANA
MATAHARI DAN BULAN (GETABU) UNTUK SISWA KELAS VI SDN
TALANG**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 15 Juli 2024

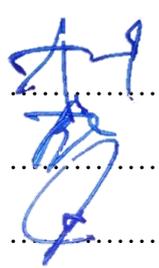
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

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. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Evilia Rindayati
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl lahir : Nganjuk/ 5 April 2001
NPM : 2014060254
Fakultas/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri, 3 Juli 2024

Yang Menyatakan



EVILIA RINDAYATI

NPM. 2014060254

MOTTO

Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha

-BJ. HABIBIE-

Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja Lelah-lelah itu. Lebarkan lagi sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.

-Boy Candra-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan. Atas segala perjuangan saya sehingga titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

1. Teristimewa kedua orangtua saya. Bapak Darwoto dan Ibu Daryati yang telah menjadi motivator, penyemangat, psikolog dan ucapan terimakasih kepada bapak dan ibu atas jasa, iringan doa dan penyemangat yang tak henti-hentinya dari kecil hingga sekarang. Semoga Rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupan mu yang barokah dan senantiasa diberi Kesehatan
2. Herlinna, adik kandung saya yang selalu membersamai meniti pahitnya kehidupan hingga usia saya sekarang. Menjadi teman bercerita senang dan sedih menjalani kehidupan.
3. Dosen pembimbing skripsi saya Bapak Dr Aan Nurfahrudianto, M. Pd dan Bapak Sutrisno Sahari, M. Pd terimakasih atas bimbingan, kritik, dan saran serta telah banyak meluangkan waktu dengan sangat sabar dan pengertian dalam membantu proses pengerjaan skripsi saya ini.
4. Teruntuk teman-teman kelas E, sahabatku tim *ODGJ* (orang dalam genetika jawa). Terimakasih telah menjadi bagian perjalanan hidup saya selama masa-masa perkuliahan.
5. Terima kasih untuk diri sendiri, karena sudah mampu bertahan sampai ditahap skripsi ini. Di dunia yang terkadang sering tidak berpihak, namun tetap berusaha bangkit dan melanjutkan hidup walaupun terkadang suka kehilangan arah. Semoga selalu kuat dan tumbuh menjadi Perempuan yang bisa membanggakan orang tua di manapun berada.

ABSTRAK

Evilia Rindayati : Pengembangan Multimedia Interaktif Gerhana Matahari Dan Bulan (Getabu) Untuk Siswa Kelas VI SDN Talang, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Gerhana Matahari dan Bulan

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Guru di dalam proses pembelajaran lebih sering menggunakan modul ajar dan LKS. Guru dalam menyampaikan pembelajaran lebih banyak mendominasi kelas. SDN Talang belum maksimal dalam menggunakan sarana dan prasarana sekolah, salah satunya yaitu penggunaan chromebook dan proyektor. Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni: (1) mengetahui kevalidan multimedia interaktif Gerhana Matahari dan Bulan (GETABU) Untuk Siswa Kelas VI SDN Talang. (2) mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif (GETABU). (3) Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif (GETABU).

Gerhana matahari dan bulan adalah salah satu materi yang terdapat pada Pelajaran IPA. Materi pada kelas VI ini membahas bagaimana proses terjadinya gerhana matahari dan bulan. Penggunaan media sangat membantu dalam proses pembelajaran, media adalah alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Peneliti ini mengembangkan multimedia yang dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi IPA gerhana matahari dan bulan. multimedia ini menggabungkan beberapa media diantaranya visual, audio, dan audio visual (video animasi pembelajaran).

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Dan Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Talang yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan. (1) hasil validasi yang diperoleh dari validator materi 94%, validator media 90%, dan praktisi 95%. Maka hasil kevalidan multimedia interaktif (GETABU) memperoleh rata-rata presentase 93% dengan kriteria sangat valid. (2) hasil angket respon peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif (GETABU) 94% dengan kategori sangat baik. (3) hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif (GETABU) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hitungan N-gain sebesar 0,6 dengan kriteria sedang.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT, Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan.

Penyusunan laporan ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan guru sekolah dasar (PGSD). Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa
2. Dr. Agus Widodo, M. Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd., selaku ketua prodi PGSD UN PGRI Kediri
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M. Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi berlangsung.
5. Sutrisno Sahari, M. Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi berlangsung.
6. Bu Farida Nurlaila Zunaidah, M. Pd., selaku validator materi pada multimedia interaktif GETABU
7. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M. Pd., selaku validator media pada multimedia interaktif GETABU
8. Para dosen PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dalam perkuliahan
9. Kepala sekolah dan guru SDN Talang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
10. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan doa dengan sepenuh hati
11. Sahabat saya yang telah membantu, menemani, dan mendengarkan cerita-cerita selama perkuliahan sampai dengan penyelesaian laporan penelitian ini.
12. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan penyusunan laporan penelitian ini.

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

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi Samudra luas.

Kediri, 28 juni 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Evilia Rindayati', written in a cursive style.

Evilia Rindayati

NPM. 2014060254

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Hakikat Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Jenis -Jenis Media Pembelajaran	11
3. Fungsi Media Pembelajaran	14
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	16
B. Multimedia Interaktif	18
1. Pengertian Multimedia Interaktif	18
2. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	19
3. Kelemahan Multimedia Interaktif	21
C. Inspiring Suite	22

1. Pengertian Power Point	22
2. Ispring Suite	23
3. Kelebihan Power Point Berbasis Ispring Suite.....	24
4. Kekurangan Inspiring Suite.....	25
5. Karakteristik <i>Inspiring Suite</i>	26
D. Hakikat Pembelajaran IPA	26
E. Tinjauan Konsep Materi Gerhana	27
F. Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Inspiring Suite</i> pada Materi ...	30
G. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	31
H. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENGEMBANGAN	35
A. Model Pengembangan.....	35
B. Prosedur Pengembangan	36
1. Analysis (Tahap Analisis).....	37
2. Design (Desain)	38
3. Development (Pengembangan)	39
4. Implementation (Implementasi)	41
5. Evaluation (Evaluasi)	42
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	43
D. Uji Coba Model/Produk	43
1. Desain Uji Coba	43
2. Subjek Uji Coba	44
E. Validasi Model/Produk.....	44
F. Instrument Pengumpulan Data	45
1. Pengembangan Instrumen	45
2. Validasi Instrumen.....	46
G. Teknik Analisi Data.....	51
1. Tahap-Tahap Analisis Data	51
2. Norma Pengujian.....	55
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Studi Pendahuluan	56
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	56

2. Intepretasi Hasil Studi Pendahuluan	57
3. Desain Awal Produk.....	57
B. Pengujian Model Terbatas	59
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi.....	59
2. Uji Coba Lapangan (uji coba terbatas).....	64
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	66
C. Pengujian Model Perluasan.....	66
1. Deskripsi Uji Coba Luas	66
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	68
D. Validasi Model.....	69
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	69
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	70
3. Kevalidan kepraktisan, dan keefektifan model	70
4. Desain Akhir Model.....	71
D. Pembahasan Hasil Penelitian	74
1. Spesifikasi Produk.....	74
2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Produk.....	75
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk	76
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	78
A. Simpulan	78
B. Implikasi.....	79
C. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Prototipe Multimedia Interaktif.....	40
Tabel 3. 2 Kriteria Skor Multimedia Interaktif “GETABU”	47
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Angket Media	47
Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Angket Materi.....	48
Tabel 3. 5 Instrumen Validasi Angket Praktisi	49
Tabel 3. 6 Kategori Kevalidan	53
Tabel 3. 7 Kategori Respon Peserta Didik	54
Tabel 3. 8 Kategori Nilai Rata-Rata	55
Tabel 4. 1 Desain Awal.....	58
Tabel 4. 2 Hasil Revisi Validasi Materi.....	60
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi	61
Tabel 4. 4 Hasil Revisi Validasi Media	62
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Media	62
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	63
Tabel 4. 7 Hasil Respon Peserta Didik.....	65
Tabel 4. 8 Nilai Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
Tabel 4. 9 Angket Respon Peserta Didik.....	67
Tabel 4. 10 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68
Tabel 4. 11 Desain Akhir Model	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gerhana Bulan.....	28
Gambar 2. 2 Gerhana Matahari.....	29
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	36
Gambar 3. 2 Desain Awal.....	39
Gambar 3. 3 Desain Halaman Menu.....	39

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	34
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	85
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan	86
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	87
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	88
Lampiran 5 Surat Pemanfaatan Media	89
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi.....	91
Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Materi.....	93
Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Media	97
Lampiran 9 Lembar Validasi Praktisi.....	101
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Siswa.....	105
Lampiran 11 Hasil Pretest Siswa	108
Lampiran 12 Hasil Posttest Siswa.....	111
Lampiran 13 Perangkat Pembelajaran	114
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	137
Lampiran 15 Hasil Cek Plagiasi.....	140
Lampiran 16 Hasil Revisi	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman banyak sekali perubahan dalam kehidupan manusia. Salah satu perubahan yang terjadi yaitu pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengalami perkembangan semakin hari semakin canggih dan memberikan dampak bagi kehidupan manusia. Tidak dapat disangkal bahwa teknologi telah berkembang sangat cepat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Wisada et al., 2019). Berbagai macam pembaruan dilakukan di bidang Pendidikan untuk meningkatkan kualitas mutu serta kuantitas pembelajaran. Pembelajaran juga diharapkan selalu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, agar menjamin dan mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan tuntutan zaman dan karakter individu siswa. Salah satu pengembangan yang dilakukan di bidang Pendidikan adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dihasilkan dari pemanfaatan teknologi dapat berupa media visual, media audio, media audio visual maupun

multimedia. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan dapat terjadi interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam merancang media Pembelajaran memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang menarik. Sehingga meningkatkan minat dan keinginan tahu peserta didik dalam proses pembelajaran. Media merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dan informasi. Dalam konteks pembelajaran media digunakan sebagai alat komunikasi yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik agar dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik. Sehingga menciptakan pembelajaran yang terencana, terarah dan terkendali.

Media pembelajaran juga dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar, ketidak jelasan bahan dan kerumitan guru dalam menjelaskan dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran sebagai perantara. Media pembelajaran digunakan sebagai alat komunikasi dan penyebaran informasi dalam proses pembelajaran antara peserta didik dan pengajar (Hafiedz et al., n.d. 2023). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan keberagaman media yang tersedia, siswa memiliki kesempatan untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka, seperti visual, auditorial, atau kinestetik. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Sehingga, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berperan dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa. Materi pelajaran yang bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung dapat diinovasikan dengan memanfaatkan media sebagai alat komunikasi materi, agar dapat tersampaikan oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata Pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran IPA berhubungan dengan alam sekitar kita, mulai dari bumi, langit dan makhluk hidup. pembelajaran IPA bertujuan untuk mengenalkan siswa pada konsep dasar alam, meliputi sifat-sifat materi, fenomena alam, ekosistem, dan konsep ilmiah lainnya. Melalui pembelajaran IPA, siswa diharapkan dapat meningkatkan pemahamannya terhadap dunia sekitar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan ilmiah. Pembelajaran IPA dapat menggunakan sumber dan media pembelajaran, bahkan menciptakan media pembelajaran tersendiri yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Sehingga, pembelajaran lebih efektif dan relevan. Materi pembelajaran IPA ada yang bersifat abstrak dan sulit dijelaskan melalui lisan. Sehingga dalam proses pembelajaran IPA perlu dibutuhkannya media sebagai alat penyampaian materi agar dapat diterima siswa. Beberapa faktor yang menunjang keberhasilan dalam pembelajaran IPA adalah guru, guru harus membuat metode atau media pembelajaran yang menarik (Portanata et al., n.d. 2017).

Dalam pembelajaran IPA guru diharapkan dapat mengarahkan siswa mampu berfikir kritis dan kreatif. Salah satu mata Pelajaran yang diberikan

di sekolah dasar adalah materi gerhana. Gerhana merupakan materi IPA yang menjelaskan fenomena alam di luar angkasa. Pada materi ini siswa dituntut untuk paham dan mengerti proses terjadinya gerhana. Peristiwa gerhana dalam pembelajaran tata surya bersifat abstrak atau dianggap sebagai topik yang sulit dipahami. Pasalnya, saat terjadi gerhana tidak mungkin bisa melihat posisi bumi, bulan, dan matahari secara langsung. Materi ini dianggap sulit dijelaskan kepada siswa karena siswa tidak bisa melihat secara langsung proses terjadinya gerhana, sehingga dibutuhkan media agar siswa paham proses terjadinya gerhana.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN Talang mendapatkan hasil bahwa, kurangnya kemampuan siswa memahami materi yang bersifat abstrak seperti fenomena alam, sistem pencernaan dan daur air. Guru di dalam proses pembelajaran lebih sering menggunakan modul ajar dan LKS. Guru dalam menyampaikan pembelajaran lebih banyak mendominasi kelas. SDN Talang belum maksimal dalam menggunakan sarana dan prasarana sekolah, salah satunya yaitu penggunaan chromebook dan proyektor. Alasan guru jarang menggunakan chromebook karena belum mahirnya siswa menggunakannya. Serta dianggap menyulitkan dan membutuhkan waktu lama untuk memasang proyektor. SDN Talang sudah mengadakan materi computer yang dilakukan oleh siswa kelas IV-VI setiap dua minggu sekali. Guru meminta bantuan untuk membantu siswa dalam memahami materi menggunakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Guru menyarankan untuk mengambil data di kelas VI materi gerhana.

Dengan tujuan untuk membantu siswa dalam persiapan menghadapi ujian sekolah.

Dari beberapa pemaparan yang disampaikan di atas perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Media yang dapat membantu guru ketika proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pengembangan multimedia interaktif pada materi gerhana matahari dan bulan (GETABU) adalah salah satu solusi untuk mempermudah guru dalam memberikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari materi gerhana. Dalam materi gerhana terdapat penjelasan proses terjadinya gerhana, dimana pada materi tersebut seharusnya terdapat gambaran yang nyata atau tiruan dari proses terjadinya gerhana agar memudahkan siswa untuk memahami. Oleh karena itu peneliti memilih multimedia interaktif untuk digunakan dalam materi gerhana matahari dan bulan agar siswa mengerti dan mendapatkan gambaran secara nyata tentang proses terjadinya gerhana matahari dan gerhana bulan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nuraini & Narimo, 2019), mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *power point ispring* dapat mendukung proses pembelajaran, motivasi belajar siswa meningkat. Dibuktikan dengan nilai siswa di atas KKM. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhan & Suprayitno, 2023) , mengatakan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif

berbasis *articulate storyline* mendapatkan penilaian sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran serta penggunaan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2022), mengatakan bahwa multimedia interaktif pada materi gerhana sangat valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa hasil penelitian sebelumnya, multimedia interaktif memiliki nilai valid, praktis dan efektif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran gerhana yang dapat digunakan di handphone maupun laptop, dapat diputar ulang, dan dapat ditayangkan di proyektor dengan memanfaatkan saran dan prasarana yang ada di sekolah. Multimedia interaktif dirancang untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memberikan pengalaman yang lebih nyata dan memungkinkan pengguna untuk mengontrol atau mengendalikan sesuai dengan kebutuhan mereka. (Wisada et al., 2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran bagi guru dan siswa, khususnya membantu siswa dalam memahami proses terjadinya gerhana matahari dan bulan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Gerhana Matahari dan Bulan (GETABU) untuk Siswa Kelas VI SDN Talang”

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi potret pada pembelajaran IPA di SDN Talang. Selama proses pembelajaran, guru di dalam menyampaikan materi lebih banyak mendominasi kelas. Guru menggunakan bahan ajar buku cetak tematik dan LKS. Pembelajaran menggunakan media bahan ajar buku cetak dianggap sudah memadai untuk beberapa materi yang disampaikan, namun ada beberapa materi yang harus membutuhkan media tambahan agar memudahkan siswa menerima informasi yang disampaikan guru. Salah satunya yaitu pada materi gerhana yang tidak bisa dijelaskan jika guru hanya menjelaskan menggunakan modul ajar atau media visual.

Pembelajaran IPA khususnya materi gerhana adalah materi yang bersifat abstrak, karena tidak bisa diamati proses terjadinya secara langsung. Penggunaan media yang kurang tepat dapat membuat siswa sulit memahami dan tidak fokus saat pembelajaran berlangsung hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan ketika pembelajaran. Dari pemaparan potret SDN Talang, terdapat hal yang perlu dilakukan untuk membantu pemahaman siswa dalam materi gerhana. Perlunya media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan tetap memperhatikan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. sehingga dapat membantu siswa dapat lebih mudah memahami materi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diusulkanlah rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan produk Pengembangan Multimedia Interaktif Gerhana Matahari dan Bulan (GETABU) untuk Siswa Kelas VI SDN Talang?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan produk Pengembangan Multimedia Interaktif Gerhana Matahari dan Bulan (GETABU) untuk Siswa Kelas VI SDN Talang?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan produk Pengembangan Multimedia Interaktif Gerhana Matahari dan Bulan (GETABU) untuk Siswa Kelas VI SDN Talang?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa multimedia interaktif materi gerhana untuk siswa kelas VI. Tujuan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut. :

1. Mengetahui validitas produk Pengembangan Multimedia Interaktif Gerhana Matahari dan Bulan (GETABU) untuk Siswa Kelas VI SDN Talang

2. Mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan produk Pengembangan Multimedia Interaktif Gerhana Matahari dan Bulan (GETABU) untuk Siswa Kelas VI SDN Talang
3. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan produk Pengembangan Multimedia Interaktif Gerhana Matahari dan Bulan (GETABU) untuk Siswa Kelas VI SDN Talang

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Alifa, Nur. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 8 Pada Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah (Skripsi, UIN Jambi) Retrived from <http://repository.uinjambi.ac.id/8525/>
- Alti, R.M. 2022. *Media Pembelajaran*. (Tri Putri Wahyuni, Ed.). Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite. *Education and Development*, 8(2), 381–389
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan IliA Yuda S, A. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. In *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Issue 3).
- Desta Pramesti, P., Ketut Dibia, I., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point Dengan Fungsi Hyperlink. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 258–267. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Duratun, A. D., Rokhman, F., & Supriyadi. (2024). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Fase B Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Barat guna Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6600>
- Dwi Lestari, S., Istyadji, M., & Hafizah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Materi Gerhana untuk Siswa SMP. In *Indonesian Journal of Science Education and Applied Science* (Vol. 2, Issue 2).
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Hafiedz, R., Nurhamidah, D., Bahasa, P., Indonesia, S., Syarif, U., & Jakarta, H. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasiEmail>
- Himmah, F., Martini. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII*. *E-Journal Unesa*, 5(2), 73 - 82
- Hisbullah dan Nurhayati Selvi. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.

- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya Anggota IKAPI Daerah Jawa Timur.
- Kusuma, N. R., Mustami, M. K., & Jumadi, O. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas.
- Lestari, S. D. M. I., Istiyadji, M., & Hafizah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Materi Gerhana untuk Siswa SMP. *Indonesian Journal of Science Education and Applied Science*, 2(2)
- Lubis, I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(Desember).
- Nuraini, I., & Narimo, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 di Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta (1) (2) (3)*. 1. <https://doi.org/10.23917/varidika.v3i1vi2i.10220>
- Pratama, M. A., Sufyadi, S., & Satrio, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Ispring Suite 10 Di SMP Negeri 6 Banjarmasin*.
- Portanata, L., Lisa, Y., Sairo Awang STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, I., & Pertamina-Sengkuang, J. (2017). *Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Ipa Sd*.
- Purnama, M., & Ridwan, S. D. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan. In *Jurnal Penelitian Ipteks* (Vol. 5, Issue 2).
- Ramadhan, L. A. P., & Suprayitno. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar*.
- Ramli, (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin Kalimantan Selatan : IAIN Antasari Press.
- Riduwan. 2013. *Skala pengukuran variable-variable penelitian*. Bandung: alfabeta
- Rima, Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Sari, Imelda Helsy, Ririn Aisyah, Ferly.S. 2019. *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya

- Sumargono, Susanto, H., & Rachmedita, V. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan Ispring Suite 6.2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta* (Vol. 2, Issue 1). <http://repository.lppm.unila.ac.id/20125/1/34-Article%20Text-227-3-10-20190628%20%281%29.pdf>
- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia pembelajaran inovatif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tegeh, I Made. (2014). *model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter*. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuanta, F. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yusuf, B. B. (2018). konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1.