

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR* (SAC) MATERI EKOSISTEM DAN JARING-JARING MAKANAN SISWA KELAS 5 SD NEGERI TULUNGREJO BOJONEGORO

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH:

M. NASIKHUN AMIN

NPM: 2014060263

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

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR* (SAC) MATERI EKOSISTEM DAN JARING-JARING MAKANAN SISWA KELAS 5 SD NEGERI TULUNGREJO BOJONEGORO

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH:

M. NASIKHUN AMIN

NPM: 2014060263

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

M. NASIKHUN AMIN

NPM: 2014060263

Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR* (SAC) MATERI EKOSISTEM DAN JARING-JARING MAKANAN SISWA KELAS 5 SD NEGERI TULUNGREJO BOJONEGORO

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

Tanggal: 16 Juli 2024

Pembimbing I,



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

NIDN. 0725076201

Pembimbing II



Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0713037304

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

M. NASIKHUN AMIN

NPM: 2014060263

Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *SMART APPS CREATOR* (SAC) MATERI EKOSISTEM DAN JARING-JARING MAKANAN SISWA KELAS 5 SD NEGERI TULUNGREJO BOJONEGORO

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- 1.. Ketua : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
2.. Penguji I : Erwin Putera Permana, M.Pd.
3.. Penguji II : Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.



Mengetahui

Dekan FKIP



Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : M. Nasikhun Amin
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat, Tanggal Lahir : Bojonegoro, 20 Maret 2003
NPM : 2014060263
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Kediri, 16 Juli 2024
Yang Menyatakan



M. Nasikhun Amin
NPM. 2014060263

MOTTO

“Hidup ini seperti cermin. Jika anda tersenyum kepadanya, ia akan tersenyum padamu.”

(Jalaludin Rumi)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang telah mendoakan, merawat, mendidik, dan membesarkan saya;
2. Adik-adik yang selalu memberikan dukungan;
3. Kakek yang selalu memberikan doa;
4. Bibi dan paman yang telah merawat saya selama tinggal di Kediri;
5. Seluruh keluarga saya yang juga memberikan dukungan;
6. Teman-teman bimbingan yang saling memberi dukungan dan bersama-sama menyelesaikan skripsi;
7. Teman-teman sekelas yang bersama-sama berjuang; dan
8. Teman-teman satu angkatan yang juga telah berjuang.

ABSTRAK

M. Nasikhun Amin Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Materi Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan Siswa Kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro, Skripsi, PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri 2024.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Mnteraktif, Ekosistem, Jaring-Jaring Makanan.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan proses pembelajaran tidak ada media yang digunakan. Dalam menjelaskan materi guru hanya menggunakan buku ajar. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah dan mencatat, sehingga siswa cenderung bersikap pasif dalam pembelajaran. Siswa hanya mengamati gambar dan mendengarkan penjelasan dari guru. Akibatnya siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro kurang mampu untuk menguraikan ekosistem dan jaring-jaring makanan.

Permasalahan penelitian ini adalah Bagaimana kevalidan, kepraktisan, keefektifan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* materi ekosistem dan jaring-jaring makanan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro?. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE meliputi (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan evaluasi setiap tahapannya. Subjek penelitian ini adalah 6 siswa kelas V SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro pada uji coba terbatas, sedangkan subjek uji coba luas berjumlah 15 siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, angket, dan tes.

Hasil penelitian ini adalah (1) Multimedia interaktif berbasis SAC materi ekosistem dan jaring-jaring makanan dinyatakan sangat valid karena memperoleh rekapitulasi hasil validasi media, validasi materi, validasi perangkat pembelajaran, dan validasi soal dengan rata-rata persentase skor 86,75% dengan kriteria sangat valid., (2) Multimedia interaktif berbasis SAC materi ekosistem dan jaring-jaring makanan dinyatakan sangat praktis karena memperoleh rekapitulasi hasil respon guru, dan respon siswa dengan rata-rata persentase skor 90,5% dengan kriteria sangat praktis., (3) Multimedia interaktif berbasis SAC materi ekosistem dan jaring-jaring makanan memperoleh hasil uji coba terbatas dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Pada uji coba luas memperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% dan telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis SAC materi ekosistem dan jaring-jaring makanan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Materi Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan Siswa Kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UNP Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UNP Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UNP Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNP Kediri, sekaligus validator Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Materi Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan;
4. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini;
5. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini;
6. Nurlaila Zunaidah, S.Pd., M.Pd. selaku validator Materi Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan;
7. Bapak/Ibu dosen Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNP Kediri;
8. Kepala Sekolah serta Guru-Guru SD Negeri Tulungrejo; dan
9. Pihak-pihak lain yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 16 Juli 2024



M. Nasikhun Amin

NPM. 2014060263

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

A. Kajian Teori.....	8
1. Hakikat Media Pembelajaran	8
2. Multimedia Interaktif.....	10
3. Hakikat <i>Smart Apps Creator</i> (SAC)	13
4. Kompetensi Dasar IPA Kelas 5 SD	16
5. Hakikat Ekosistem	18
6. Hakikat Jaring-Jaring Makanan dan Rantai Makanan.....	20
7. Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Smart Apps Creator</i> (SAC) Materi Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro.....	23
B. Kajian Penelitian Terdahulu	24
C. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENGEMBANGAN	27
A. Model Pengembangan	27
B. Prosedur Pengembangan.....	28
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	37
1. Lokasi Penelitian.....	37
2. Subyek Penelitian	37
D. Validasi Model/Produk.....	38
E. Uji Coba Model/Produk	38
1. Desain Uji Coba	38
2. Subyek Uji Coba	40
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	40

1.	Pengembangan Instrumen	41
2.	Validasi Instrumen	44
G.	Teknik Analisis Data	51
1.	Tahap-Tahap Analisis Data	51
2.	Norma Pengujian	55
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN		57
A.	Hasil Studi Pendahuluan	57
1.	Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	57
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	57
3.	Desain Awal Multimedia Interaktif Berbasis SAC	58
B.	Hasil Uji Validasi	63
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi	63
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi	71
3.	Desain Akhir Multimedia Interaktif Berbasis SAC	72
C.	Hasil Uji Coba Terbatas	78
1.	Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas	78
2.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas	80
D.	Hasil Uji Coba Luas	80
1.	Deskripsi Hasil Uji Coba Luas	80
2.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	82
E.	Hasil Kepraktisan Media	82
1.	Hasil Respon Guru	82
2.	Hasil Respon Siswa	84

3. Intepretasi Hasil Kepraktisan Media	86
F. Pembahasan Hasil Penelitian	87
1. Kevalidan, Kepraktidan, dan Keefektifan	87
2. Spesifikasi Multimedia Interaktif Berbasis SAC Materi Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan	89
3. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, Kelemahan Multimedia Interaktif Berbasis SAC Materi Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan	90
4. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis SAC Materi Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan	91
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	92
A. Simpulan	92
B. Implikasi	94
C. Saran-Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Inti	16
Tabel 2. 2 Kompetensi Dasar	16
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3. 1 Angket Validasi Media	44
Tabel 3. 2 Angket Validasi Materi	45
Tabel 3. 3 Angket Validasi Perangkat Pembelajaran.....	46
Tabel 3. 4 Angket Validasi Soal	48
Tabel 3. 5 Angket Respon Guru.....	49
Tabel 3. 6 Angket Respon Siswa	50
Tabel 3. 7 Skor Penilaian Validasi Media dan Materi	52
Tabel 3. 8 Persentase Kevalidan	53
Tabel 3. 9 Skor Penilaian Respon Guru.....	53
Tabel 3. 10 Skor Penilaian Angket Respon Siswa.....	54
Tabel 3. 11 Persentase Kepraktisan	54
Tabel 3. 12 Persentase Keefektifan.....	55
Tabel 4. 1 Desain Awal Multimedia Interaktif Berbasis SAC	58
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media.....	64
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi	66
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	67
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Soal	70
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Validasi.....	71
Tabel 4. 7 Desain Akhir Multimedia Interaktif Berbasis SAC	73

Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Terbatas	79
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Luas	81
Tabel 4. 10 Hasil Respon Guru	83
Tabel 4. 11 Hasil Respon Siswa	85
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Media.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Smart Apps Creator	14
Gambar 2. 2 Tampilan SAC Pada PC	15
Gambar 2. 3 Tampilan SAC Pada Android	15
Gambar 2. 4 Jaring-Jaring Makanan	21
Gambar 2. 5 Rantai Makanan.....	22
Gambar 3. 1 Model ADDIE	28
Gambar 3. 2 Desain Loading Scane.....	30
Gambar 3. 3 Desain Bagian Awal.....	30
Gambar 3. 4 Desain Menu.....	31
Gambar 3. 5 Desain Petunjuk Penggunaan	31
Gambar 3. 6 Desain Profil	32
Gambar 3. 7 Desain Tujuan Pembelajaran	32
Gambar 3. 8 Desain Materi Ekosistem	33
Gambar 3. 9 Materi Jaring-Jaring Makanan.....	33
Gambar 3. 10 Desain Gambar Ekosistem.....	33
Gambar 3. 11 Desain Gambar Jaring-Jaring Makanan.....	33
Gambar 3. 12 Desain Vidio Ekosistem.....	34
Gambar 3. 13 Desain Vidio Jaring-Jaring Makanan.....	34
Gambar 3. 14 Desain Materi Hubungan Antara Komponen Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan	34
Gambar 3. 15 Desain Quiz	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran	98
Lampiran 2 Lembar Pengajuan Judul	99
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	101
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi.....	102
Lampiran 5 Hasil Validasi Media	104
Lampiran 6 Hasil Validasi Materi.....	108
Lampiran 7 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	111
Lampiran 8 Hasil Validasi Soal	115
Lampiran 9 Hasil Respon Guru.....	118
Lampiran 10 Hasil Respon Siswa	122
Lampiran 11 Perangkat Pembelajaran	123
Lampiran 12 Surat Keterangan Penelitian.....	153
Lampiran 13 Surat Pemanfaatan Produk	154
Lampiran 14 Berita Acara	155
Lampiran 15 Surat Keterangan Plagiasi	158
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang pengetahuan yang mempelajari atau mengkaji mengenai fenomena alam berdasarkan fakta, prinsip, konsep, serta hukum yang telah diuji kebenarannya melalui metode ilmiah (Purwanti, 2019). IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan, sehingga dapat memberikan peranan dan pengalaman bagi siswa. Dengan demikian pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri, alam sekitar serta materi yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran IPA dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan (Wisudawati, 2014). Dalam pembelajaran IPA siswa sebaiknya diajak mengalami secara langsung tentang kegiatan IPA dalam kehidupan sehari-hari agar siswa dapat memaknai manfaat matematika dalam kehidupan. Jadi, pemahaman yang didapat dari pengalaman dalam pembelajaran IPA sangat penting untuk diajarkan kepada siswa sekolah dasar.

Tujuan pembelajaran IPA di kelas 5 Sekolah Dasar Permendikbud nomor 37 tahun 2018 mencakup empat kompetensi, yaitu:

1. Kompetensi sikap spiritual, “Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya”;
2. Kompetensi sikap sosial, “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air”;
3. Kompetensi pengetahuan, “Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain”; dan
4. Kompetensi keterampilan, “Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia”.

Untuk mencapai tujuan tersebut, garis besar materi IPA kelas 5 SD sebagai berikut; 1) alat gerak pada hewan dan manusia, 2) organ pernafasan pada hewan dan manusia, 3) organ pencernaan pada hewan dan manusia, 4) organ peredaran darah pada hewan dan manusia, 5) ekosistem dan jaring-jaring makanan, 6) perpindahan kalor, 7) pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda, 8) siklus air, dan 9) materi (zat tunggal dan campuran).

Salah satu materi tersebut adalah ekosistem dan jaring-jaring makanan yang terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. Untuk mencapai KD tersebut, dapat diukur melalui indikator sebagai berikut; 3.5.1 menyebutkan komponen ekosistem di lingkungan sekitar, 3.5.2 menunjukkan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar, dan 3.5.3 menjelaskan hubungan antara komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro pada materi ekosistem dan jaring-jaring makanan

ditemukan bahwa, pada proses pembelajaran tidak ada media yang digunakan oleh guru. Dalam menjelaskan materi guru hanya menggunakan buku ajar dari Kemendikbudristek, sehingga siswa hanya menggunakan satu bahan ajar saja. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah dan mencatat, sehingga siswa cenderung bersikap pasif dalam pembelajaran. Siswa hanya mengamati gambar dan mendengarkan penjelasan dari guru. Akibatnya siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro kurang mampu untuk menguraikan ekosistem dan jaring-jaring makanan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil evaluasi yang menunjukkan 21 siswa kelas 5, sebanyak 13 siswa nilai yang diperoleh masih di bawah KKM.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan media yang menarik dan dapat membuat siswa aktif dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)*. Menurut Suryani (2018), "Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendakinya untuk proses selanjutnya". Media ini sangat cocok untuk digunakan karena memiliki tampilan yang menarik, dan dalam penggunaannya siswa terlibat atau berinteraksi langsung dengan media pembelajaran.

Multimedia interaktif dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*. Menurut Anwar (2022), "*Smart Apps Creator (SAC)* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis android dan iOS tanpa harus menggunakan kode pemrograman". SAC dapat digunakan untuk membuat

aplikasi sebagai media pembelajaran yang menarik, karena pada tampilan isi aplikasi yang dibuat dengan SAC memiliki keunggulan tersendiri, yaitu mudah dibuat, tersedia berbagai fitur-fitur menarik, tersedia kuis interaktif, dan bisa dihubungkan dengan *link/URL* serta *youtube*. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dipilihlah judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Materi Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan Siswa Kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pada proses pembelajaran tidak ada media yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi ekosistem dan jaring-jaring makanan.
2. Dalam menjelaskan materi guru hanya menggunakan buku ajar dari Kemendikbudristek, sehingga siswa hanya menggunakan satu bahan ajar saja.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah dan mencatat, sehingga siswa cenderung bersikap pasif dalam pembelajaran.
4. Nilai hasil belajar siswa rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dibuktikan dari hasil evaluasi yang menunjukkan 21 siswa kelas 5 sebanyak 13 siswa nilai yang diperoleh masih di bawah KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Validitas multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* materi ekosistem dan jaring-jaring makanan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro.
2. Tingkat kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* materi ekosistem dan jaring-jaring makanan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro.
3. Efektifitas multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* materi ekosistem dan jaring-jaring makanan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* materi ekosistem dan jaring-jaring makanan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* materi ekosistem dan jaring-jaring makanan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro?

3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi ekosistem dan jaring-jaring makanan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi ekosistem dan jaring-jaring makanan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro;
2. mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi ekosistem dan jaring-jaring makanan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro; dan
3. mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) materi ekosistem dan jaring-jaring makanan untuk siswa kelas 5 SD Negeri Tulungrejo Bojonegoro.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis SAC dalam pembelajaran matematika materi ekosistem dan jaring-jaring makanan pada siswa kelas 5 sekolah dasar.

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber bahan belajar para siswa dalam meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan masukan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Perpustakaan UNP Kediri

Hasil penelitian ini dapat menjadi arsip Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri dan dapat digunakan sebagai sumber referensi mahasiswa untuk memberikan tambahan informasi dan wawasan pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2018. *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hutagalung, R, A. 2010. *Ekologi Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jakarta. 2018. Permendikbud No. 37 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Jalinus, N., Ambiyar. 2016. *MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN*. Jakarta: Kencana
- Mawati, I. 2023. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) Pada Materi Siklus Air Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 02 Jember Tahun Ajaran 2022/2023*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Jember: FTIK UIN KHAS.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Prasetya, A, E. 2021. *Kumpulan Artikel Inovasi Guru*. Jakarta: Guepedia
- Prakoso, R, H. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator . Ilmu Pendidikan , 150-160*.
- Purnamasari, E. L. 2021. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Pada Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Tulungagung*. Tesis. Tidak diterbitkan. Tulungagung: SPS IAIN.
- Purwanti, E., E, Nurrohman., H, S, Pranita. 2019. *Kajian IPA Untuk Mahasiswa PGSD*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Qurrotul'Aini, R., Sukartiningsih, W. 2022. *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF C&T MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR 3 DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN SISWA KELAS I SD*. PGSD, 10 (2): 396-410.

- Rima, W, E. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmah, R, S. 2023. *Rangkuman Materi IPA (OSN IPA Tingkat SD Sesuai Modul 2023)*. Jakarta: Guepedia
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulistyanto, H., E, Wiyono. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumantoro., D, Hermana. 2009. *Ayo Belajar Ilmu Pengetahuan Alam: kelas IV SD*. Yogyakarta: Kanisius
- Suryani, N., A, Setiawan., A, Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Wisudawati, A, W., E, Sulistyowati. 2014. *METODOLOGI PEMBELAJARAN IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.