

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
APLIKASI *CONSTRUCT 2* PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN
MADURETNO**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD



OLEH
SITI ROCHMATUL HIDAYAH
NPM : 2014060235

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

SITI ROCHMATUL HIDAYAH

NPM : 2014060235

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
APLIKASI *CONSTRUCT 2* PADA MATERI BAGIAN TUBUH
TUMBUHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV SDN MADURETNO**

Telah disetujui untuk Diajukan kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 15 Juli 2024

MENYETUJUI

DOSEN PEMBIMBING I



NURITA PRIMASATYA, M.Pd

NIDN. 0722039001

DOSEN PEMBIMBING II



ITA KURNIA, M.Pd

NIDN.0701128306

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

SITI ROCHMATUL HIDAYAH

NPM : 2014060235

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
APLIKASI *CONSTRUCT 2* PADA MATERI BAGIAN TUBUH
TUMBUHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV SDN MADURETNO**

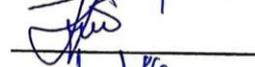
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | | |
|---------------|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Ketua | : Nurita Primasatya, M.Pd |  |
| 2. Penguji I | : Karimatus Saidah, M.Pd |  |
| 3. Penguji II | : Ita Kurnia, M.Pd |  |



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya

Nama : Siti Rochmatul Hidayah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Kediri/ 20 Februari 2001
NPM : 2014060235
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 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 daftar pustaka.

Kediri, 1 Juli 2024

Yang Menyatakan



Siti Rochmatul Hidayah

NPM. 2014060235

MOTTO

“Elingo dak hasil ilmu anging nem perkoro bakal tak critaake kumpule kanti pertelo
Rupane limpat lubo sobar ono sangune lan piwulange guru sing suwe mangsane”

Ingatlah... kalian tidak akan mendapatkan ilmu yang bermanfaat kecuali dengan 6 syarat, yaitu cerdas, semangat, sabar, punya uang, pengajaran dari guru, dan lama waktunya.

(ALALA bait 1-2)

ABSTRAK

Siti Rochmatul Hidayah. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi *Construct 2* pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Maduretno, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Construct 2*, Hasil Belajar, Bagian Tubuh Tumbuhan.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh siswa kelas IV SDN Maduretno memiliki hasil belajar yang rendah pada materi bagian tubuh tumbuhan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk 1) untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* yang digunakan, 2) untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* yang digunakan, 3) untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* yang digunakan.

Peneliti menggunakan metode *Research & Development (R&D)*. Pengembangan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* ini menggunakan model ADDIE. Tahap uji coba terbatas dilakukan pada kelas IV SDN Maduretno sebanyak 6 siswa dan uji coba luas dilakukan pada kelas IV SDN Maduretno sebanyak 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) uji kevalidan untuk mengetahui kevalidan dari multimedia dan materi pembelajaran, (2) uji kepraktisan dengan skala *likert* untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct*, (3) uji keefektifan dengan skala *likert* untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan angket dan tes.

Hasil dari penelitian ini adalah 1) multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* mendapatkan nilai rata-rata 90,8% dari validator materi dan multimedia, artinya multimedia interaktif yang dibuat sudah sangat valid untuk digunakan tanpa revisi, 2) Multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* memperoleh respon guru pada uji terbatas 92% dan pada uji luas 94% masuk dalam kategori sangat praktis, 3) Multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* dinyatakan efektif diperoleh dari rata-rata nilai siswa 89,2 siswa memenuhi KKTP. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi *Construct 2* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Maduretno” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Nurita Primasatya, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dalam penyusunan Skripsi yang telah memberikan ilmu kepada mahasiswa.
5. Ita Kurnia, M.Pd., Dosen Pembimbing II dalam penyusunan Skripsi yang telah memberikan ilmu kepada mahasiswa.
6. Jatmiko, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator multimedia dalam penyusunan Skripsi ini.
7. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator materi dalam penyusunan Skripsi ini.

8. Lilik Mutoliah, S.Pd, SD selaku kepala sekolah SDN Maduretno yang telah memberikan izin melakukan penelitian di SDN Maduretno.
9. Orang tua dan saudara-saudara saya yang selalu memberikan doa, dukkungan, semangat, dan nasihat baiknya.
10. Diri sendiri yang tetap semangat dan sabar dalam mencari ilmu, hingga pada saat ini.
11. Guru dan teman-teman yang ada di PP HM Lirboyo Papar yang selalu memberikan doa dan dukungan.
12. Orang-orang yang ada di sekitar saya yang selalu mendukung dan memotivasi saya.
13. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Yang Maha Sempurna, tetapi usaha maksimal telah penulis lakukan dalam penulisan skripsi ini.berharap, skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bago Ilmu Pengetahuan.

Kediri, 1 Juli 2024
Yang Menyatakan



Siti Rochimatul Hidayah
NPM. 2014060235

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan.....	7
E. Sistematika Penulisan	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Media	11
B. Pembelajaran.....	12
C. Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Fungsi Media Pembelajaran	13
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	14
D. Multimedia.....	15
1. Pengertian Multimedia	15
2. Jenis Multimedia	16
E. Multimedia Interaktif	17
1. Pengertian Multimedia Interaktif	17
2. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	18

4.	Prinsip Multimedia Interaktif	19
5.	Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif.....	20
6.	Kriteria Penilaian Kelayakan Multimedia Interaktif	21
F.	Aplikasi Construct 2.....	22
G.	Materi Bagian Tubuh Tumbuhan.....	24
1.	Akar	24
2.	Batang.....	26
3.	Daun	27
4.	Bunga.....	28
5.	Buah.....	29
H.	Penelitian Terdahulu	29
I.	Kerangka Berpikir.....	30
BAB III PENGEMBANGAN.....		35
A.	Model Pengembangan.....	35
B.	Prosedur Pengembangan	36
1.	Tahapan analisis (<i>Analysis</i>).....	36
2.	Tahapan Perencanaan (<i>Design</i>).....	38
3.	Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>).....	38
4.	Tahapan Implementasi (<i>Implementation</i>).....	39
5.	Tahapan Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	39
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian	40
1.	Lokasi Penelitian	40
2.	Subjek penelitian	40
D.	Uji Coba Produk.....	40
1.	Desain Uji Coba	41
2.	Subjek Uji Coba	41
E.	Validasi Produk.....	41
1.	Ahli Multimedia	42
2.	Ahli Materi	42
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	42
G.	Teknik Analisis Data.....	51
H.	Norma Pengujian.....	55
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....		55
A.	Hasil Studi Lapangan	55

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	55
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	55
3. Desain Awal (draft) Model.....	56
B. Pengujian Produk	59
C. Validasi Produk.....	78
D. Pembahasan Hasil Penelitian	86
1. Spesifikasi Model.....	86
2. Prinsip-prinsip, keunggulan, dan Kelemahan Media	86
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi	88
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	91
A. SIMPULAN	91
B. SARAN	92
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Multimedia Interaktif.....	16
Gambar 2.2	Multimedia Hiperaktif.....	17
Gambar 2.3	<i>Construct</i>	22
Gambar 2.4	Akar	25
Gambar 2.5	Akar Serabut	25
Gambar 2.6	Akar Tunggang.....	26
Gambar 2.7	Akar Gantung	26
Gambar 2.8	Akar Tunjang	26
Gambar 2.9	Batang	27
Gambar 2.10	Daun	27
Gambar 3.1	Tulang Daun Menyirip	28
Gambar 3.2	Tulang Daun Menjari	28
Gambar 3.3	Tulang Daun Melengkung	28
Gambar 3.4	Tulang Daun Sejajar	29
Gambar 3.5	Bunga	29
Gambar 3.6	Buah	30
Gambar 3.7	Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.8	Model Pengembangan ADDIE	36
Gambar 3.9	Desain Awal Cover.....	57
Gambar 3.10	Desain Awal Menu	57
Gambar 4.1	Desain Awal Pendahuluan	57
Gambar 4.2	Desain Awal Informasi	58
Gambar 4.3	Desain Awal Ayo Belajar	58
Gambar 4.4	Desain Awal Ayo Bermain	58
Gambar 4.5	Desain Awal Profil Pengembang	58
Gambar 4.6	Komentar Validator Ahli Multimedia.....	62
Gambar 4.7	Komentar Validator Ahli Materi	65
Gambar 4.8	Halaman Cover dan Menu	81

Gambar 4.9	Halaman Pendahuluan	81
Gambar 4.10	Halaman Informasi Multimedia	82
Gambar 5.1	Halaman Ayo Belajar	83
Gambar 5.2	Halaman Ayo Bermain	85
Gambar 5.3	Halaman Profil Pengembang	85
Gambar 5.4	Kode QR	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kelebihan Aplikasi <i>Construct 2</i>	22
Tabel 2.2	Intrumen Pengumpulan Data	43
Tabel 2.3	Pedoman Wawancara	44
Tabel 2.4	Pedoman Observasi	45
Tabel 2.5	Angket Ahli Multimedia	46
Tabel 2.6	Angket Ahli Materi	48
Tabel 2.7	Angket Respon Guru	49
Tabel 2.8	Kisi-kisi Soal	50
Tabel 2.9	Kriteria Validitas	52
Tabel 2.10	Kriteria Penilaian Kepraktisan	53
Tabel 3.1	Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan	53
Tabel 3.2	Kriteria Hasil Belajar	55
Tabel 3.3	Angket Validasi Ahli Multimedia	61
Tabel 3.4	Tampilan Multimedia Sebelum dan Sesudah Revisi	63
Tabel 3.5	Angket Validasi Ahli Materi	64
Tabel 3.6	Tampilan Multimedia Sebelum dan Sesudah Revisi	65
Tabel 3.7	Angket Respon Guru Kelas IV A	68
Tabel 3.8	Angket Respon Guru Kelas IV B.....	70
Tabel 3.9	Nilai <i>Pre-Test</i> Uji Terbatas	71
Tabel 3.10	Nilai <i>Post-Test</i> Uji Terbatas	72
Tabel 4.1	Nilai <i>Pre-Test</i> Uji Luas	74
Tabel 4.2	Nilai <i>Post-Test</i> Uji Luas.....	76
Tabel 4.3	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektivan	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.

1	: Lembar Pengajuan Judul	95
2	: Berita Acara Kemajuan Pembimbingan	98
3	: Surat Izin Melakukan Penelitian	101
4	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	103
5	: Surat Pemanfaatan Produk	105
6	: Surat Bebas Plagiasi	107
7	: Modul Ajar	109
8	: Instrumen Penilaian Multimedia Interaktif	124
9	: Instrumen Penilaian Materi Pembelajaran	128
10	: Lembar Kepraktisan Respon Guru Kelas IV A	132
11	: Lembar Kepraktisan Respon Guru Kelas IV B	136
12	: Nilai Hasil <i>Pre-Tes</i>	140
13	: Lembar Hasil Observasi	145
14	: Lembar Hasil Wawancara	147
15	: Dokumentasi.....	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada kurikulum merdeka IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. IPAS adalah sebuah disiplin ilmu yang berperan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila suatu negara dengan mencerminkan profil pelajar Indonesia (Rani, 2023). Ilmu pengetahuan alam dan sosial atau IPAS merupakan sebuah ilmu yang berkaitan dengan benda hidup dan benda mati yang terdapat pada alam semesta beserta dengan interaksinya, dan sebuah ilmu yang berkaitan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. “Cakupan mata pelajaran IPA di jenjang sekolah dasar ada di setiap fase A, B, dan C dengan sebaran, sebagai berikut fase A kelas 1 dan 2 IPAS dilebur dengan mata pelajaran lain, sedangkan untuk fase B kelas 3 dan 4, serta fase C kelas 5 dan 6 capaian pembelajaran IPAS dipisah dan disajikan dalam mata pelajaran bernama IPAS” (Andreani, 2022).

Tujuan pembelajaran mata pelajaran IPAS pada sekolah dasar menurut badan standar kurikulum, dan assessment pendidikan kemendikbud tahun 2022 yaitu “1) menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka terdorong untuk mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia, 2) berperan aktif dalam menjaga, merawat, dan melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan

bijaksana, 3) mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata, 4) memahami diri sendiri, mengenali lingkungan sosial tempat mereka berada, dan mengerti bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah seiring waktu, 5) memahami persyaratan yang diperlukan siswa untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan disekitarnya, dan 6) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam bidang IPS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari". Dari tujuan pembelajaran IPAS tersebut, salah satu yang terpenting yaitu pemahaman konsep. Hal ini dikarenakan pemahaman konsep siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Apabila pemahaman siswa baik pada mata pelajaran IPS maka kemungkinan hasil belajarnya juga baik.

Salah satu materi IPAS kelas IV yaitu bagian tubuh tumbuhan, materi ini terdapat dua tujuan pembelajaran, yaitu 1) mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan, 2) mendeskripsikan fungsi bagian tubuh tumbuhan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Maduretno diperoleh hasil dari 21 siswa kelas IV terdapat 12 siswa yang belum mampu mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsi bagian tubuh tumbuhan dengan nilai di bawah KKTP. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran pada kelas IV yaitu 75.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu menguasai materi bagian tubuh tumbuhan.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Maduretno yaitu kurangnya pemahaman konsep siswa. Menurut Ulfaeni (2017) penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan kurangnya pemahaman konsep siswa. Pada saat proses pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan guru menggunakan media berupa gambar bagian tubuh tumbuhan yang digambar di papan tulis dengan metode ceramah, tanya jawab singkat lalu dilanjutkan dengan penugasan sesuai dengan buku teks. Media yang pasif serta kurang interaktif dapat menyebabkan siswa pada saat pembelajaran bosan sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung ramai sendiri.

Selain media yang pasif, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV SDN Maduretno sudah terbiasa menggunakan handphone terutama pada kegiatan sehari-hari dalam mencari informasi dan siswa mengaku lebih suka bermain *game* di *handphone*. Menurut Astuti (2023) penggunaan teknologi digital memiliki peran penting dalam pembelajaran IPA karena membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran IPA. Teknologi digital memungkinkan akses mudah dan cepat dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. teknologi digital memungkinkan pembelajaran IPA menjadi lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas IV yang didalamnya terdapat *game* yang bisa mereka akses dimanapun dan memiliki tampilan yang menarik.

Salah satu solusi untuk meminimalisir permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SDN Maduretno adalah dilakukan pengembangan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2*. Multimedia yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan (Thofan, 2018). Multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah. Pertama, penggunaan multimedia interaktif menunjang proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hakim, 2016).

Kedua, multimedia interaktif yang dipadukan dalam pembelajaran mengubah persepsi siswa terhadap materi pelajaran yang dianggap sulit sehingga menjadikan siswa senang dan termotivasi belajar (Hakim, 2016). Ketiga, pembelajaran menggunakan multimedia interaktif membantu siswa memahami konsep IPA hal ini dikarenakan terdapat animasi (Novitasari, 2016). Penggunaan efek animasi dalam multimedia interaktif dapat memfasilitasi proses kognitif sehingga meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Dalam penelitian ini didukung beberapa penelitian sebelumnya yang relevan. Adapun penelitian tersebut adalah penelitian (Cris, 2019) yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. Penelitian ini menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu pada penelitian Jannah

(2022) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Construct 2* Pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dan pada penelitian Saifudin (2020) Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. Penelitian ini menunjukkan hasil valid dan layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi sumber energi.

Hal yang membedakan multimedia ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada *software* yang digunakan dalam membuat multimedia interaktif. Peneliti menggunakan *software* berupa *construct 2*. *Construct 2* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif. Kelebihan aplikasi ini menurut Janata (2022) selain dapat membuat multimedia interaktif, aplikasi ini juga dapat membuat *game* dua dimensi. Multimedia interaktif yang akan dikembangkan peneliti dirancang untuk dapat dioperasikan pada *android* sehingga multimedia interaktif mudah untuk diakses peserta didik dimanapun dan kapanpun karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara lebih dari 80% siswa sudah memiliki handphone sendiri sisanya 20% siswa memiliki *handphone* tetapi bersama orang tua. Multimedia interaktif peneliti juga terdapat game yaitu game *platformer*. Perbedaan lainnya terletak pada *layout* multimedia. Pada multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti menggunakan *layout* yang berhubungan dengan materi yaitu materi bagian tubuh tumbuhan yang didapat dari canva.

Atas permasalahan tersebut tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai solusi dalam pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan yaitu multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Construct 2*. Dari pemaparan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi *Construct 2* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Maduretno”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Maduretno diperoleh hasil

1. Dari jumlah seluruh siswa kelas IV terdapat 9 siswa yang mampu mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsi bagian tubuh tumbuhan dengan nilai diatas KKTP. Sementara 12 siswa belum mampu mengidentifikasi dan mendeskripsikan fungsi bagian tubuh tumbuhan.
2. Guru kurang maksimal dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran khususnya media yang berbasis teknologi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang diteliti oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Maduretno ?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Maduretno ?
3. Bagaimana keefektifan belajar dengan menggunakan multimedia interaktif pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Maduretno ?

D. Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian dilakukan dengan tujuan.

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Maduretno.
2. Untuk mengetahui kepraktisan terhadap multimedia interaktif pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Maduretno.
3. Untuk mengetahui keefektifan belajar dengan menggunakan multimedia interaktif pada materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Maduretno.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang pemilihan judul penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* pada materi bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Maduretno. Selain itu pada bab ini juga menjelaskan mengenai identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini dijelaskan mengenai konsep atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam mengembangkan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* diantaranya yaitu kajian teori media pembelajaran, multimedia interaktif, aplikasi *construct 2*, materi bagian tubuh tumbuhan, penelitian terdahulu serta kerangka berfikir.

BAB III Metode Pengembangan

Pada bab ini dipaparkan tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, dan instrumen pengumpulan data.

BAB IV Deskripsi, Interpretasi, dan Pembahasan

Pada bab ini meliputi studi pendahuluan yang terdiri dari deskripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil studi pendahuluan dan desain awal

model, pengujian model terbatas, uji coba lapangan, dan desain hasil uji coba terbatas.

BAB V Kesimpulan, Implikasi, dan Saran

Berisi simpulan secara singkat terkait pokok-pokok hasil penelitian sesuai rumusan dan tujuan penelitian, implikasi dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh.

F. Manfaat Penelitian

Seiring dengan pencapaian tujuan penelitian ini, diharapkan penelitian ini memberikan banyak manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat-manfaat tersebut dijelaskan pada penjelasan berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *Construct 2* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengembangan multimedia interaktif berbantuan aplikasi *construct* 2.

b Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan informasi dan memuaskan kepada guru mengenai media pembelajaran yang tepat untuk materi bagian tubuh tumbuhan dalam mata pelajaran IPAS.

c Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi sekolah maupun lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mutu sekolah.

d Bagi Pembaca

Diharapkan dapat menjadi sumber informasi tambahan bagi pembaca tentang pengembangan multimedia interaktif yang kreatif dan menyenangkan. Sehingga nanti dapat digunakan sebagai referensi dalam pendidikan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agusta, H. (2021). Pengenalan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Pada Objek Wisata Daerah Kota Bandar Lampung. *Jurnal Ilmu Data*, 1(1), 1–16. <http://ilmudata.org/index.php/ilmudata/article/view/15%0Ahttp://ilmudata.org/index.php/ilmudata/article/download/15/13>
- Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model Addie. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i1.2692>
- Andreani, D. (2022). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. *JPGSD*, 1841–1854. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54388>
- Anggraeni, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen. *Journal of Business Research*, 11(1), 1–15. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2013.07.020%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jannals.2010.10.008%0Ahttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:As+ciudades+e+territ?rios+do+conhecimento+na+?ptica+des+envolvimento+e+do+marketing+territorial#>
- Apriyanto. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 2(2), 64–72. <https://doi.org/https://jesik.web.id/index.php/jesik/article/view/53>
- Astut, I. A. D. (2023). Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran IPA: Study Literature Review. ... *Physics: Journal of ...*, 5(1), 34–43. <https://www.journal.unindra.ac.id/index.php/jpeu/article/view/1859>
- Cris, G. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(1), 33. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28934>
- Daryanto. (2010). Konsep Multimedia. *Gava Media*, 51.
- Fitria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144.
- Hakim, A. R. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD.

EduHumaniora / *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).
<https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>

- Hardiyanti, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Example Non Example Pada Geometri Smk. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 20, 1067–1074.
file:///C:/Users/user/Downloads/admin,+Journal+manager,+299.pdf
- Harsiwi, udi budi. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Herawadi, D. (2020). Struktur Fungsi dan Metabolisme Tubuh Tumbuhan. *Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO) Regional Centre for Quality Improvement of Teachers and Education Personnel (QITEP) in Science*, 1–75.
- Hidayat, F. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Janata, R., Thyo Priandika, A., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 286–294.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Jannah, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct Two Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Kelas Iv Sd. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 10–17.
<https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.5>
- Latip, A. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Smp Pada Tema Teknologi. *Edusains*, 7(2).
<https://doi.org/10.15408/es.v7i2.1761>
- Miftah, M. (2013). *Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa*. 95–105.
- Munir. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12).
https://doi.org/http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI._ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA%20Konsep%20%26%20Aplikasi%20dalam%20Pendidikan.pdf
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8.
<https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Palupi, E. (2018). Studi Morfologi Polen Tanaman Pekarangan di Perumahan Gn. Dubbs Balikpapan. *Journal Bioprospek*, 13(2), 16–21. <https://fmipa.unmul.ac.id/jurnal/index/Bioprospek>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purwaningtyas, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Connstruct 2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Organ Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SDN Ngasem 1. *International Journal of Technology*, 47(1), 100950. <https://doi.org/10.1016/j.tranpol.2019.01.002><https://doi.org/10.1016/j.cs.tp.2023.100950><https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2021.04.007><https://doi.org/10.1016/j.trd.2021.102816><https://doi.org/10.1016/j.tra.2020.03.015><https://doi.org/10.1016/j>
- Putri, A. dan. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2009, 13–64. <http://repository.unpas.ac.id/31153/>
- Rachmawati, J. (2022). morfologi tumbuhan. *Universitas Galuh Ciamis*, 01, 1–7. <http://repository.unigal.ac.id:8080/handle/123456789/2617>
- Rahman, firman ali. (2022). Buku Ajar Anatomi Tumbuhan. In *Repository.Uin-Suska.Ac.Id*. <http://repository.uin-suska.ac.id/26740/1/Haki> Buku Genealogi Intelektual Melayu Tradisi Pemikiran Islam Abad ke 19 di Kerajaan Riau Lingga.<http://repo.uinsatu.ac.id/48548/9/DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>
- Rani, N. (2023). *Peningkatan hasil belajar IPAS materi transformasi energi melalui model pembelajaran problem based learning pada kelas IV sekolah dasar*. 09, 589–590. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8056/3052>
- Rosmita. (2020). Efektifitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur TAHUN 2019/ 2020). *Energy for Sustainable Development: Demand, Supply, Conversion and Management*, 1–14. <https://repository.unja.ac.id/15985/>
- Saifudin, muhammad fahmi. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD Article History Keywords Multimedia Interaktif, Multimedia Tutorial, Sumber Energi. *Jktp*, 3(1), 68–77. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Saluky, S. (2016). Penerapan Aplikasi Mathematics Movie Terhadap Minat Belajar Matematika Dan Kemampuan Analogi Responden. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 57–73. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.574>

- Sholehah, lulu mar'atus. (2022). Penggunaan Media Berbasis Multimedia Linier Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Seram Bagian Timur. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1870–1875. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2865>
- Sukirman, S., Sarwahdi, S., & Handika, A. S. (2022). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Mengoperasikan Zoom Meeting Dan Mengelola Google Form Untuk Mendukung Proses Dan Evaluasi Belajar Dari Rumah (Bdr). *Jurnal Widya Laksana*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jwl.v11i1.30001>
- Surjono, herman dwi. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif*. <https://doi.org/https://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>
- Thofan, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran animasi. *Energies*, 6(1), 1–8. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>
- Uswatun, N. (2019). *media pembelajaran*. 41, 139–109. <https://doi.org/https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/upload/files/Artikel%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Wyn, N., Ananda, M., Jampel, N., & Suartama, I. K. (2014). *Pengembangan E-learning Berbasis Schoology pada Jurusan Teknologi Pendidikan , Fakultas Ilmu Pendidikan. 1.*
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.5>