

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN IPAS MATERI HARMONI DALAM EKOSISTEM  
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Imelda Oktariani<sup>1</sup>, Marhamah<sup>2</sup>, Arief Kuswidyanko<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang,  
[1imeldaoktarianioktariani@gmail.com](mailto:imeldaoktarianioktariani@gmail.com), [marhamah1904@gmail.com](mailto:marhamah1904@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[kuswidyankoarief@gmail.com](mailto:kuswidyankoarief@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This research aims to produce Canva-based interactive media products for students in class V of SD Negeri 229 Palembang as a learning resource in the learning process. This research is a type of research and development using the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. Data collection techniques in this research were observation and questionnaire sheets. The data analysis techniques in this research are validation data analysis and analysis of student responses. Based on the results of data analysis managed, this research produces interactive media material on harmony in an ecosystem that is valid and practical. The validity aspect was obtained through a validation sheet by 2 validators and 1 teacher, getting an average score of 92%. The practicality aspect was obtained based on the average student response questionnaire of 87.99%, so it can be said to be very practical. So it can be concluded that the interactive multimedia learning media that has been developed is valid and very practical.*

*Keywords: development, interactive media, canva*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media interaktif berbasis canva untuk siswa di kelas V SD Negeri 229 Palembang sebagai salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dan lembar angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data validasi, dan analisis respon peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data di kelola bahwa penelitian ini menghasilkan media interaktif materi harmoni dalam ekosistem yang valid dan praktis. Aspek kevalidan diperoleh melalui lembar validasi oleh 2 validator dan 1 guru mendapatkan nilai rata – rata sebesar 92 %. Aspek kepraktisan diperoleh berdasarkan angket respon siswa rata – rata sebesar 87,99 %, sehingga dapat dinyatakan sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media multimedia interaktif pembelajaran yang telah dikembangkan bersifat valid dan sangat praktis.*

*Kata Kunci: kata kunci: pengembangan, media interaktif, canva*

## **A. Pendahuluan**

Dunia pendidikan berkembang dengan sangat cepat, terutama dalam kegiatan belajar mengajar yang semakin maju berkat penggunaan teknologi yang canggih. Teknologi di bidang pendidikan memudahkan penyebaran informasi sebagai pendukung kegiatan belajar. Dengan menggunakan teknologi ini, Siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik dan lebih mudah, dan pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan tidak membosankan (Nurkholis, 2013).

Namun pemanfaatan teknologi digital untuk menunjang proses pembelajaran belum dilaksanakan secara maksimal karena beberapa kendala, seperti pemilihan atau desain lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis IT, dan lain-lain. Proses pembelajaran kurang menarik sehingga siswa kurang pengalaman belajar yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak maksimal (Dwiqi et al., 2020).

Dengan masuknya era modern dan kemajuan teknologi, konsep tentang penggunaan media pembelajaran, terutama yang

interaktif, pasti akan berkembang. Media pembelajaran interaktif adalah produk maupun layanan digital (multimedia) yang digunakan oleh guru untuk menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio, dan video game yang menarik minat siswa. Dengan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, pendidik memungkinkan peserta didik memperoleh keterampilan baru dan menciptakan sesuatu. Selain itu, kurikulum saat ini tidak bergantung pada buku atau guru sebagai satu-satunya media pembelajaran; itu melatih siswa untuk menjadi inovatif, kreatif, dan bekerja sama. seperti saat ini, di mana telah memasuki era revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, termasuk dalam pembelajaran (Gilang, 2022).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga mereka dapat melakukan proses belajar secara efektif dan terencana. Ini menghasilkan lingkungan belajar yang kondusif, yang membuat pembelajaran lebih cepat dipahami

siswa dan mendorong mereka untuk belajar lagi (Ernawati, 2017). Media pembelajaran dapat menjadi salah satu komponen pendukung dalam mengatasi masalah belajar di sekolah dasar. Pilihan media pembelajaran harus menarik bagi siswa dan interaktif, tetapi tidak mengurangi materi yang diajarkan. Jika guru ingin membantu siswa belajar, mereka harus mempertimbangkan penggunaan media di kelas.

Oleh karena itu, pendidik harus belajar bagaimana memilih dan menentukan metode pembelajaran yang paling efektif untuk mencapai tujuan belajar mereka dalam proses pembelajaran mengajar. Di era modern ini, berbagai jenis media pembelajaran menjadi lebih banyak dan lebih canggih seiring kemajuan teknologi. Namun, masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran interaktif karena berbagai masalah yang membuatnya tidak dapat digunakan dan kurangnya pengetahuan yang diperoleh darinya. Salah satu alasan mengapa guru kurang tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif adalah bahwa mereka tidak memiliki banyak pengetahuan yang diperoleh darinya.

Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena sangat membantu dan mempermudah interaksi antara guru dan siswa serta membantu proses belajar menjadi lebih optimal. Manfaat media pembelajaran bagi pendidik adalah mereka dapat membuat penalaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Media interaktif terdiri dari kombinasi berbagai elemen seperti teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang memungkinkan pengguna memilih konten yang mereka inginkan (Ernawati, 2017).

Pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang menyelidiki hubungan antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. IPAS juga menyelidiki kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai kelompok sosial menurut Harefa (2020). Secara umum, ilmu pengetahuan didefinisikan sebagai kumpulan berbagai informasi yang disusun secara sistematis dan logis dengan mempertimbangkan sebab dan akibat. Pengetahuan alam dan sosial termasuk dalam kategori ini.

IPAS membantu siswa dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai representasi ideal dari karakteristik siswa Indonesia. IPAS membantu siswa menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Keingintahuan ini mungkin memotivasi siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan bagaimana kehidupan manusia di Bumi berinteraksi dengannya. Untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dan menemukan solusinya. Peserta didik akan dibekali dengan sikap ilmiah seperti keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan analitis, dan kemampuan untuk membuat kesimpulan yang tepat, yang akan menghasilkan kebijaksanaan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah yang digunakan dalam pembelajaran IPAS akan ditanamkan dalam siswa.

Sebagai hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V C di SD 229 Palembang pada hari Kamis 18 Januari 2024, Diperoleh informasi sebagai berikut : adanya keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru membuat kesulitan

untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga belum cukup efektif dalam penggunaan media pembelajaran. hambatan yang dialami baik oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran yaitu dimana guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar sehingga proses pembelajaran kurang maksimal menyebabkan kejenuhan terhadap siswa. Siswa juga mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak seperti Harmoni Dalam Ekosistem yang hanya menggunakan buku dan gambar sebagai media pembelajaran. Hal ini ditandai rendahnya nilai rata-rata yang di peroleh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran IPAS yaitu 70. Siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa, yang tergolong tinggi sebanyak 30% (9 siswa), yang tergolong sedang 14% (7 siswa) dan yang tergolong rendah sebanyak 56% (11 siswa) .

Hal ini yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal khususnya untuk mata pelajaran IPAS. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah harus benar-benar mendukung proses pembelajaran seperti halnya

dibutuhkan proyektor dan alat peraga lainnya, karena siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk memahami materi yang bersifat abstrak. Terkait dengan pentingnya mata pelajaran diatas, maka guru dituntut untuk mengetahui macam-macam metode untuk menyampaikan materi pelajaran agar siswa dapat lebih paham. Pada umumnya guru masih menggunakan metode ceramah dan praktikum. Untuk mengatasi hal ini, maka guru harus mampu menggunakan teknik dan cara menyampaikan pelajaran. Untuk itu alangkah baiknya apabila metode ceramah ini dibantu dengan beberapa metode salah satunya metode diskusi dan presentasi oleh siswa agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Karakter siswa SD yang tentunya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka akan lebih aktif apabila belajar dengan menggunakan hal-hal yang baru, seperti multimedia pembelajaran interaktif.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Sesuai dengan

Zakariah (2020) penelitian R&D ini adalah langkah awal dalam proses penelitian, pengembangan, dan pengujian suatu barang dan jasa untuk mengetahui apa manfaatnya bagi sekolah. Menurut Sukmadinata adalah suatu proses atau proses untuk menciptakan produk baru, melengkapi produk yang sudah ada atau menyempurnakan produk yang sudah ada Saputro (2017). Sedangkan menurut Sugiyono (2019) penelitian R&D ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Penelitian ini mengembangkan Multimedia Interaktif pada materi harmoni dalam ekosistem yang valid, dan praktis.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dan lembar angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data validasi, dan analisis respon peserta didik.

### **Teknik Kevalidan**

Pada penyusunan ini, validasi oleh ahli digunakan dalam menyusun produk, serta membuat angket/kuesioner untuk menilai validitas produk. Kemudian, penilaian tersebut berpedoman penskoran pada skala likert.

Penskoran skala likert dapat diamati pada Tabel berikut ini:

$$V - au = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

**Tabel 3.4 Kategori Skala Likert pada Angket Validasi Para Ahli**

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Ragu – Ragu
2	Tidak Baik
1	Sangat Baik

(Sugiyono, 2021)

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan skala likert dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p = persentase skor

$\sum x$  = jumlah jawaban yang diberikan

n = jumlah skor maksimal

### **Analisis Kepraktisan Media**

Untuk mengukur tingkat kepraktisan media yang dikembangkan yaitu menggunakan skala likert. Adapun data yang dibutuhkan dalam mengukur kepraktisan menurut Akbar (2013) terdiri atas analisis data angket perorangan (audiens) dan analisis data angket persepsi siswa (pengguna), dengan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

V-au = Validasi audiensi

TSe = Total skor empirik yang dicapai

TSh = Total skor yang diharapkan

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa Media Multimedia Interaktif pada materi harmoni dalam ekosistem untuk siswa kelas V Sekolah Dasar, yang telah divalidasi oleh (dua dosen dan satu pendidik) dan telah diuji coba lapangan dalam kelas pembelajaran di SD Negeri 229 Palembang. Media ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (Pengembangan), *implementasi* dan *Evaluation* (evaluasi) menurut Sugiyono (2019) yang diuraikan sebagai berikut :

#### **Tahap *Analysis* (Analisis)**

Pada tahap ini terdapat beberapa analisis yang dilakukan dalam pengembangan Multimedia Interaktif yaitu analisis kebutuhan

siswa, analisis materi dan analisis media pembelajaran.

#### **a. Analisis kebutuhan siswa**

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran sebelum mengembangkan media pembelajaran. Hasil analisis permasalahan yang didapat salah satunya yaitu guru selama ini cenderung menggunakan metode konvensional. Sehingga peserta didik kurang mengerti dalam konsep pemahaman pada materi dan sering kali mendapatkan kesulitan dalam belajar. Keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh penggunaan media yang akan digunakan guru, sehingga akan memaksimalkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang bisa digunakan untuk kegiatan belajar mengajar adalah media power point ini diperlukan suatu inovasi agar menambah semangat peserta didik dalam belajar. Dari permasalahan yang telah ditemukan tersebut, maka peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis power point berbantuan aplikasi canva pada materi harmoni dalam ekosistem kelas V Sekolah Dasar.

#### **b. Analisis Materi**

Materi yang dianalisis yaitu materi harmoni dalam ekosistem, permasalahan – permasalahan pada materi ini diselesaikan menggunakan power point. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dikarenakan kelas V masih beradaptasi dengan penggunaan kurikulum merdeka sehingga media pembelajaran yang akan dikembangkan pada materi sangat dibutuhkan.

#### **c. Analisis Media Pembelajaran**

Tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu analisis media, analisis media berguna untuk mengetahui dan menyesuaikan pemanfaatan media dalam pengembangan media power point. Analisis media dilaksanakan dengan cara menjelaskan media yang digunakan dalam pengembangan media power point. Dalam penelitian ini *software* yang digunakan dalam pengembangan media power point yaitu menggunakan aplikasi canva.

Canva digunakan sebagai *software* utama untuk desain tampilan media yang akan dikembangkan. Kemudian materi yang telah dibuat pada power point disimpan dalam bentuk file.

Media power point ini bisa diakses di komputer, laptop, dan handpone.

### **Tahap *Design* (Perencanaan)**

Pada tahap desain atau perencanaan, melakukan pembuatan desain awal media menyelesaikan tahap rencana sesuai Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya. Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan Garis Besar Isi Materi (GBIM) meliputi :

**Tabel 4.1 *Prototype 1* Media pembelajaran interaktif power point**



**Tampilan Media pembelajaran interaktif**

### **Tahap *Development* (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan (Development) ini, setelah media pembelajaran berbasis power point

selesai (prototype 1) maka dilakukan validasi oleh ahli atau pakar sebelum dilakukan uji coba one to one. Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator, kemudian direvisi sesuai saran dan komentar dari validator guna menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik (prototype 2) yang kemudian diuji cobakan pada tahap *one to one*. Uji coba *one to one* pada tahap ini digunakan untuk mendapatkan pendapat awal atau komentar dari peserta didik apakah masih terdapat suatu kesalahan dari media tersebut. Adapun rincian hasil pada tahap pengembangan (development) adalah sebagai berikut.

#### **a. Hasil Validasi Produk Pakar**

Produk media pembelajaran berbasis power point prototype 1 divalidasi oleh 3 pakar atau ahli yang terdiri dari 2 dosen Univ. PGRI Palembang dan 1 pendidik guru SD Negeri 229 Palembang. Pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan produk yang valid atau layak diuji cobakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun ketiga validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Seluruh Validator**

N	Nama Validator	Keahlian	Rata – Rata (%)
1	Bapak Dr. Lukman Hakim, S.Si, M.Pd	Ahli Media	92 %
2	Ibu Linda Lia, M.Pd	Ahli Materi	88%
3	Ibu lis Islamiah, SE,MSi	Ahli Materi	96%
<b>Jumlah Rata – Rata(%) Kategori</b>			<b>276 % 92% Sangat Valid</b>

**Sumber Peneliti (2024)**

Rata – rata nilai validasi berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh kedua validator adalah 92%. Berdasarkan kriteria interpretasi penskoran pada bagian teknis analisis data dapat disimpulkan bahwa media multimedia interaktif berbasis power point yang dikembangkan adalah “ Sangat Valid ” berdasarkan kriteria kevalidan sehingga bisa dilanjutkan ke uji coba *one to one* (perorangan) dan *small group* (kelompok kecil) atau uji coba kelapangan.

### Tahap Implementasi

Pada tahap ini, produk yang

memenuhi syarat diujikan kepada siswa. Tahap implementasi dilakukan didalam kelas yang di uji coba media yang dikembangkan berupa multimedia interaktif yang akan dilakukan kepada siswa kelas V SD Negeri 229 Palembang dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan power point, kemudian dilanjutkan dengan memberikan kuesioner (angket) kepada siswa. Pada tahap implementasi, akan dilakukan tindakan sebagai berikut:

No Nama Peserta Didik	Skor Peserta Didik	Jumlah Persen
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	
1. ANP	5 4 5 5 5 5 4 5 5 5 3 4 3 4 5	67 89,33 %
2. AA	5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 4 4 3 5 5	71 94,66 %
3. DF	5 2 4 5 4 5 4 4 4 4 2 4 5 3 5	60 80%
<b>Persentase Keseluruhan</b>		<b>87,99 % (Sangat Praktis)</b>

Sumber Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel 4.8 tersebut diperoleh hasil dari nilai angket sebesar 87,99 % dengan kriteria persekoran kepraktisan yang dapat dilihat pada

tabel 4.8 bahwasannya hasil uji coba *one to one* (perorangan) melalui angket respon siswa dapat dikategorikan “Sangat Praktis ” dan media pembelajaran multimedia interaktif sudah layak digunakan.

**Hasil Uji Coba *Small Group***

No.	Nama peserta didik	Skor peserta didik														Jumlah	Persen %	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			15
1.	R.M	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73%	97,33%
2.	W.P.R	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	73%	97,33%
3.	M.S	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	71%	94,66%
4.	S.N.A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	74%	98,66%
5.	N.K.R	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	2	5	5	5	5	70%	93,33%
6.	Z.A	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	73%	97,33%
7.	R.R	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	70%	93,33%
8.	S.P.S	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74%	98,33%
<b>Persentase Keseluruhan</b>																<b>96,28</b>	<b>(Sangat Praktis)</b>	

Sumber Peneliti (2024)

Berdasarkan tabel 4.10, dibawah dapat disimpulkan bahwa rata – rata penilaian angket mendapat jumlah skor dengan rata – rata hasil persentase nilai sebesar **96,28 %** dan termasuk dalam kategori “ **Sangat Praktis**”.

**E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif materi harmoni dalam ekosistem pada siswa kelas V SD Negeri 229

Palembang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

- a. Dari aspek kevalidan berdasarkan lembar angket dari validator menunjukkan bahwa kualitas multimedia interaktif dalam kriteria sangat valid.
- b. Dari aspek kepraktisan yang diperoleh dari lembar angket respon siswa, menunjukkan bahwa kualitas media multimedia interaktif dalam kategori sangat praktis.

Dari kedua aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan multimedia interaktif siswa kelas V SD Negeri 229 Palembang yang telah dikembangkan sangat valid dan praktis.

**DAFTAR PUSTAKA**

Akbar, S. (2013). *Instrument Perangkat Pembelajaran* . Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ernawati. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics and Vocational Education)*.

Gilang, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Senada*, 1381-3688.

Harefa. (2020). Buku Guru Ipa pada muatan IPA Kurikulum

- Merdeka. *Jurnal Basicedu*,  
9180-9187.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam  
Upaya Memajukan Teknologi .  
*Jurnal Kependidikan*, 24 - 44.
- Saputro. (2017). *Manajemen  
Penelitian Pengembangan  
(Research & Development)*.  
Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.  
Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian  
Pendidikan (Pendekatan  
Kualitatif, Kuantitatif dan  
R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian  
Pendidikan*. Bandung: alfabeta.
- Zakariah. (2020). *Metodologi  
Penelitian Kualitatif,  
Kuantitatif, ACTION  
RESEARCH AND  
DEVELOPMENT (RnD)*.  
Yayasan Pondok Pesantren Al  
Mawaddah Warrahmah  
Kolaka.