

**ANALISIS RESPON SISWA DAN GURU SEKOLAH DASAR TERHADAP  
PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS ANDROID MATERI SISTEM TATA SURYA**

Nur Hidayat<sup>1</sup>, Wahono Widodo<sup>2</sup>, Suryanti<sup>3</sup>  
Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya  
<sup>2,3</sup>Program Studi Pendidikan Dasar, FIP, Universitas Negeri Surabaya  
Alamat e-mail : [124010855030@mhs.unesa.ac.id](mailto:124010855030@mhs.unesa.ac.id), [wahonowidodo@unesa.ac.id](mailto:wahonowidodo@unesa.ac.id)  
[suryanti@unesa.ac.id](mailto:suryanti@unesa.ac.id)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine how students and teachers respond to the use of interactive multimedia based on Android with the topic Solar System. The research method used is descriptive research. A questionnaire was used for data collection. The results of the analysis of student response questionnaires with a total of 66 students from three elementary schools were obtained with a percentage of 90% from SDN Kedensari 1 students, 86% from SDN Putat students, and 82% from SDN Karangtanjung students, the percentage was included in the "very practical" criteria. Meanwhile, the results of the analysis of the Grade VI teacher response questionnaire in three primary schools were obtained with a percentage of 90% from the class teacher of SDN Kedensari 1, 86% from the class teacher of SDN Putat, and 88% from the class teacher of SDN Karangtanjung, where the percentage was included in the "Very Practical" criteria. It can be concluded that the use of interactive multimedia based on Android with the topic of solar system is declared very practical and can be used in the learning process.*

*Keywords: Interactive Multimedia, Student and Teacher Responses, Solar System*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis android pada materi sistem tata surya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner (angket). Hasil analisis angket respon siswa dengan total 66 siswa dari tiga SD diperoleh dengan persentase 90% dari siswa SDN Kedensari 1, 86% dari siswa SDN Putat, dan 82% dari siswa SDN Karangtanjung, persentase tersebut termasuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Sedangkan, hasil analisis angket respon guru kelas VI di tiga SD diperoleh dengan persentase 90% dari guru kelas SDN Kedensari 1, 86% dari guru kelas SDN Putat, dan 88% dari guru kelas SDN Karangtanjung, dimana persentase tersebut termasuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Dapat diambil kesimpulan bahwa, penggunaan multimedia interaktif berbasis android materi tata surya ini dinyatakan sangat praktis dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Respon Siswa dan Guru, Tata surya

**A. Pendahuluan**

Peraturan Pemerintah Republik  
Indonesia Nomor 13 Tahun 2020

menjelaskan bahwa penyelenggaraan  
pendidikan melibatkan pelaksanaan  
berbagai komponen dalam sistem

pendidikan pada beragam jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Tujuannya adalah memastikan proses pendidikan berjalan selaras dengan visi pendidikan nasional. Proses pendidikan memegang peranan krusial dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM), yang salah satunya diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran (Cikka, 2020). Pendidikan yang diberikan kepada siswa harus menjadi dasar yang kokoh untuk mendukung mereka melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi (Khoirroni, Patinasarani, Hermayanti, & Santoso, 2023).

Keberhasilan proses pembelajaran memerlukan adanya hubungan yang baik antara siswa dan guru. Siswa akan belajar dengan lebih efektif apabila didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, metode pembelajaran yang menarik, serta keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran (Abdullah, 2017). Hal ini dapat mencegah rasa bosan dan meningkatkan motivasi siswa di kelas (Febrianti, 2019). Pembelajaran yang dirancang dengan baik dan terorganisasi secara optimal akan menghasilkan hasil yang diharapkan, yaitu tercapainya tujuan pembelajaran (Putrianingsih,

Muchasan, & Syarif, 2021). Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru yang menerapkan pendekatan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered*). Khususnya dalam pembelajaran IPA, pendekatan ini perlu diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat secara mandiri menemukan pengetahuan baru dan menyelidiki fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Prasetiyo & Rosy, 2021). Strategi pembelajaran seperti ini diyakini dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara lebih efektif dan kontekstual.

Pendekatan pembelajaran yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka adalah memberikan siswa kesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung, sehingga mereka dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Pertiwi, Nurfatimah, & Hasna, 2022). Namun, tantangan masih muncul karena pembelajaran yang berlangsung seringkali menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber utama, sehingga diperlukan upaya untuk mengatasi kelemahan ini. Dalam pembelajaran modern, penekanan diberikan pada keterampilan proses dan aktivitas yang mampu mendorong partisipasi

aktif siswa (Suryanti, Widodo, & Budijastuti, 2020). Oleh karena itu, peran media pembelajaran menjadi sangat penting dalam mendukung proses tersebut.

Media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman saat ini adalah media berbasis android (Rahayu, Mustaji, & Bachri, 2022). Pengintegrasian android dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Android dalam pembelajaran berkontribusi pada pengembangan kreativitas siswa, kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Heswari & Patri, 2022). Selain itu, integrasi ini juga cenderung menghasilkan respon positif dari siswa terhadap proses belajar yang berlangsung.

Respon adalah perilaku yang muncul akibat tanggapan atau rangsangan dari lingkungan sekitar (Azizah, Deliani, & Batubara, 2023). Respon dapat diartikan sebagai reaksi seseorang, baik berupa penerimaan, penolakan, maupun sikap tidak peduli terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam proses pembelajaran. Respon timbul sebagai hasil dari adanya stimulus yang

diberikan kepada individu. Untuk mengukur respon guru dan siswa, dapat digunakan instrumen seperti angket (kuesioner) (Maulani, Nuraisyah, Zarina, Velinda, & Aeni, 2022). Respon yang diberikan dapat bersifat positif, yaitu menunjukkan persetujuan, penerimaan, dan pelaksanaan, atau bersifat negatif, yang mencerminkan penolakan atau ketidaksetujuan (Fernandes & Akhrani, 2022).

Berdasarkan analisis kebutuhan dan pengumpulan data yang dilakukan di tiga sekolah dasar, yaitu SDN Kedensari 1, SDN Putat, dan SDN Karangtanjung, ditemukan adanya kendala dalam penyampaian materi sistem tata surya. Kendala tersebut meliputi kesulitan dalam memberikan contoh yang jelas atau kurangnya penyampaian materi secara optimal. Media pembelajaran yang digunakan selama ini terbatas pada powerpoint dan buku paket, sehingga kurang mendukung pemahaman siswa secara maksimal (Husain & Ibrahim, 2021). Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang lebih sesuai dan efektif bagi siswa kelas VI (Suryanti, Widodo, & Yermiandhoko, *Gadget-Based*

*Interactive Multimedia on Socio-Scientific Issues to Improve Elementary Students' Scientific Literacy*, 2021). Dalam hal ini, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbasis android dengan materi sistem tata surya.

Materi sistem tata surya memiliki karakteristik yang abstrak, kompleks, dan memerlukan visualisasi yang jelas agar siswa dapat memahami konsep-konsep yang diajarkan, seperti susunan planet, karakteristik, hingga satelit yang menaunginya. Karakteristik ini membutuhkan penyajian yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik, sehingga dapat membantu siswa menghubungkan teori dengan gambaran nyata tentang tata surya. Dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar, pemahaman siswa sering kali terbatas jika hanya mengandalkan penjelasan verbal atau penggunaan media tradisional seperti buku paket dan powerpoint. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berupa sajian multimedia interaktif yang mampu menghadirkan animasi, simulasi, dan interaktivitas (Ariani, et al., 2023). Media seperti ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih

konkret, melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi sistem tata surya (Najib, Syawaluddin, & Raihan, 2023).

Multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti berbasis Android dengan materi sistem tata surya dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mendukung pemahaman siswa. Media ini mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti animasi, video, teks, gambar, dan audio, yang disajikan secara interaktif sehingga siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan mendalam (Melati, et al., 2023). Penggunaan platform Android dipilih karena aksesibilitasnya yang tinggi, mengingat perangkat Android telah banyak digunakan oleh siswa maupun guru, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah (Zamjani, Rakhmah, Azizah, Waruwu, & Hariyanti, 2020). Media ini bertujuan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam sistem tata surya, seperti pergerakan planet, rotasi, revolusi, dan fenomena gerhana, dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa kelas VI.

Selain itu, multimedia interaktif ini dirancang untuk mendorong siswa belajar secara aktif melalui fitur-fitur seperti kuis interaktif, simulasi, dan animasi yang memvisualisasikan konsep-konsep penting (Widodo, et al., 2020). Dengan pendekatan *student-centered*, media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri atau bersama teman-temannya. Diharapkan, media pembelajaran berbasis Android ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dan pada akhirnya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan pemahaman siswa tentang sistem tata surya (Ramdani, Nugraha, & Hadiapurwa, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan guna memahami respon siswa dan guru terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis Android dengan topik sistem tata surya. Media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan mempermudah siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Magdalena, Shodikoh, Pebrianti, Jannah, & Susilawati, 2021). Selain

itu, multimedia interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran (Raharjo, Rufii, & Hartono, 2022). Penelitian ini dilakukan di tiga sekolah dasar, yaitu SDN Kedensari 1, SDN Putat, dan SDN Karangtanjung, dengan fokus pada siswa kelas VI.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian deskriptif. Metode deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara objektif mengenai objek atau subjek yang diteliti dengan menyajikan fakta dan karakteristik secara sistematis, serta menganalisis frekuensi yang ada secara akurat (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018). Penelitian ini tidak bertujuan untuk membandingkan variabel antar sampel maupun mencari hubungan antarvariabel. Subjek penelitian mencakup guru dan siswa kelas VI dari tiga Sekolah Dasar, yaitu SDN Kedensari 1, SDN Putat, dan SDN Karangtanjung. Penelitian melibatkan tiga guru dari masing-masing sekolah, serta 16 siswa dari SDN Kedensari 1, 18 siswa dari SDN Putat, dan 35 siswa dari SDN Karangtanjung, dengan total jumlah siswa yang terlibat sebanyak 66 orang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan atau mempelajari bagaimana guru dan siswa berinteraksi dengan media interaktif berbasis Android yang menggunakan materi sistem tata surya. Penelitian ini menggunakan angket sebagai metode pengumpulan data. Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpulan data berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh responden (Sukendra & Atmaja, 2020). Setelah proses pembelajaran selesai, angket diberikan kepada responden untuk memperoleh data mengenai respon mereka (Rahmawati, Nisa, Astuti, Fajariyani, & Suliyanti, 2022). Angket tersebut mencakup pertanyaan tentang respon siswa dan guru terhadap pengalaman mereka dalam menggunakan multimedia interaktif berbasis Android dalam pembelajaran materi sistem tata surya. Persentase respon siswa dan guru dapat dihitung menggunakan rumus.

Untuk menghitung persentase hasil angket respon siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum(\text{seluruh skor jawab angket})}{\sum n \times \text{tertinggi jumlah responden}} \times 100$$

Sedangkan, untuk memperoleh persentase respon guru, dilakukan

perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Untuk memahami kriteria kepraktisan yang dimiliki oleh multimedia interaktif berbasis Android yang akan digunakan, kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Kriteria Kepraktisan dan Ketergunaan Instrumen**

Skor Akhir	Kriteria
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

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

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar jawaban angket yang mengukur respon siswa dan guru terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis Android dengan materi sistem tata surya selama proses pembelajaran. Angket ini dirancang untuk mengidentifikasi tanggapan siswa dan guru terkait media yang telah dikembangkan. Penilaian menggunakan skala Likert, di mana responden diminta memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan. Hasil analisis respon dari 66 siswa di tiga sekolah dasar terkait

kepraktisan multimedia interaktif berbasis Android dengan materi sistem tata surya disajikan dalam Tabel 2. Berikut adalah hasil angket respon siswa SDN Kedensari 1 terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis Android dengan materi sistem tata surya.

**Tabel 2**  
**Persentase Angket Respon Siswa SDN Kedensari 1**

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu pernah memanfaatkan aplikasi pada ponsel untuk kegiatan belajar?	√	
2	Apakah kamu menikmati belajar menggunakan aplikasi di ponsel yang menyajikan gambar atau video untuk materi sistem tata surya?	√	
3	Apakah kamu tertarik dengan multimedia interaktif berbasis Android?	√	
4	Apakah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif terasa lebih menyenangkan?	√	
5	Apakah penggunaan multimedia interaktif membuat materi tentang sistem tata surya yang kamu pelajari menjadi lebih mudah dipahami?	√	
6	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif ini mudah kamu pahami?	√	
7	Apakah latihan soal yang disediakan sulit untuk kamu kerjakan?		√
8	Apakah latihan soal yang disediakan mudah untuk kamu kerjakan?	√	
9	Apakah penggunaan multimedia interaktif ini	√	

	dapat membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan tidak monoton?	
10	Apakah multimedia interaktif ini mampu meningkatkan minatmu untuk terus belajar?	√

Berdasarkan hasil yang diperoleh, skor akhir respon siswa kelas VI di SDN Kedensari 1 mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat antusias terhadap pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Android. Siswa yang memberikan jawaban YA umumnya berpendapat bahwa multimedia interaktif ini sangat menarik, menyenangkan, dan mudah digunakan. Selain itu, latihan soal yang tersedia dalam multimedia ini mendorong siswa untuk terus belajar. Siswa di SDN Kedensari 1 juga mengaku terbiasa dengan pembelajaran berbasis media interaktif, sehingga mereka tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan melalui media tersebut. Sementara itu, alasan siswa yang menjawab *TIDAK* adalah karena soal-soal dalam media tersebut dianggap tidak terlalu sulit, sehingga mereka merasa kurang tertantang.

Selanjutnya, hasil angket respon siswa di SDN Putat terhadap multimedia interaktif berbasis Android juga dianalisis. Alternatif jawaban yang diberikan kepada siswa untuk menilai pengalaman mereka menggunakan multimedia interaktif berbasis Android yaitu:

**Tabel 3**  
**Persentase Angket Respon Siswa SDN Putat**

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu pernah memanfaatkan aplikasi pada ponsel untuk kegiatan belajar?	√	
2	Apakah kamu menikmati belajar menggunakan aplikasi di ponsel yang menyajikan gambar atau video untuk materi sistem tata surya?	√	
3	Apakah kamu tertarik dengan multimedia interaktif berbasis Android?	√	
4	Apakah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif terasa lebih menyenangkan?	√	
5	Apakah penggunaan multimedia interaktif membuat materi tentang sistem tata surya yang kamu pelajari menjadi lebih mudah dipahami?	√	
6	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif ini mudah kamu pahami?	√	
7	Apakah latihan soal yang disediakan sulit untuk kamu kerjakan?		√
8	Apakah latihan soal yang disediakan mudah untuk kamu kerjakan?	√	
9	Apakah penggunaan multimedia interaktif ini	√	

	dapat membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan tidak monoton?	
10	Apakah multimedia interaktif ini mampu meningkatkan minatmu untuk terus belajar?	√

Berdasarkan hasil analisis, skor akhir respon siswa kelas VI di SDN Putat mencapai 86%. Persentase ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Android memberikan dukungan signifikan bagi siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Siswa yang memberikan jawaban YA mengemukakan bahwa multimedia interaktif ini sangat menarik, mempermudah pemahaman terhadap materi nonfiksi, dan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Sementara itu, siswa yang menjawab *TIDAK* beralasan bahwa mereka jarang, bahkan tidak pernah, menggunakan media berbasis aplikasi di perangkat seluler, serta merasa bahwa soal-soal yang disajikan dalam multimedia tersebut tidak cukup sulit.

Selanjutnya, angket respon siswa di SDN Karangtanjung terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis Android juga diolah. Pilihan jawaban yang diberikan kepada siswa sebagai berikut:

**Tabel 4**  
**Persentase Angket Respon Siswa SDN**  
**Karangtanjung**

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu pernah memanfaatkan aplikasi pada ponsel untuk kegiatan belajar?	√	
2	Apakah kamu menikmati belajar menggunakan aplikasi di ponsel yang menyajikan gambar atau video untuk materi sistem tata surya?	√	
3	Apakah kamu tertarik dengan multimedia interaktif berbasis Android?	√	
4	Apakah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif terasa lebih menyenangkan?	√	
5	Apakah penggunaan multimedia interaktif membuat materi tentang sistem tata surya yang kamu pelajari menjadi lebih mudah dipahami?	√	
6	Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif ini mudah kamu pahami?	√	
7	Apakah latihan soal yang disediakan sulit untuk kamu kerjakan?		√
8	Apakah latihan soal yang disediakan mudah untuk kamu kerjakan?	√	
9	Apakah penggunaan multimedia interaktif ini dapat membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan tidak monoton?	√	
10	Apakah multimedia interaktif ini mampu meningkatkan minatmu untuk terus belajar?	√	

Siswa memberikan jawaban YA pada angket karena multimedia interaktif berbasis Android dinilai

menarik, menyenangkan, mudah digunakan, serta mampu mendorong siswa untuk terus belajar melalui soal-soal latihan yang disajikan. Selain itu, materi nonfiksi menjadi lebih mudah dipahami, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Sementara itu, alasan siswa menjawab *TIDAK* berkaitan dengan soal-soal yang dianggap tidak cukup sulit, serta adanya beberapa siswa yang merasa sedikit bosan dengan penggunaan media tersebut. Berdasarkan hasil analisis, respon siswa kelas VI SDN Karangtanjung menunjukkan skor akhir sebesar 82%, yang mengindikasikan bahwa multimedia interaktif berbasis Android tergolong "Sangat Praktis" dan layak digunakan.

Selain menganalisis respon siswa, penelitian ini juga mengevaluasi respon dari guru. Analisis respon guru dilakukan untuk mengetahui pandangan mereka terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian dalam angket menggunakan skala Likert, di mana responden diminta memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat mereka. Hasil analisis dari tiga guru di SD menunjukkan tanggapan mereka terkait kepraktisan multimedia

interaktif berbasis Android untuk materi sistem tata surya, yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 5**  
**Persentase Angket Respon Guru SDN**  
**Kedensari 1**

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tampilan media menarik	4
2	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	5
3	Materi ditampilkan dengan jelas	5
4	Membantu guru menyampaikan materi	4
5	Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat menjadikan siswa lebih antusias dan aktif	4
6	Ketika siswa mengikuti pelajaran, mereka menjadi lebih tertarik.	4
7	Kemampuan media dalam membantu siswa memahami materi	5
8	Efisiensi waktu dalam pembelajaran	5
9	Kesesuaian penyajian soal latihan terhadap multimedia interaktif yang digunakan (memuat keterampilan 4C)	5
10	Memudahkan proses evaluasi pembelajaran	4

Hasil analisis menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Android yang dikembangkan mendapatkan skor akhir sebesar 90%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Praktis” dan layak digunakan. Alasan guru memberikan skor 4 dan 5 pada poin-poin penilaian antara lain: pada poin pertama, tampilan media dirasa cukup familiar; poin kedua, petunjuk mudah dipahami; poin ketiga, materi disajikan secara jelas karena desain

tersebut sudah mencakup semua materi; poin keempat, materi mudah dipahami, meskipun ada sedikit kesulitan dalam menemukan soal kuis setelah membaca teks; poin kelima, media dinilai sangat baik karena membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran; dan poin keenam, cukup menarik perhatian siswa, walaupun beberapa siswa merasa sedikit bosan dengan bacaan yang disediakan.

Selanjutnya, pada poin ketujuh, media dapat membantu siswa memahami materi. Poin kedelapan menunjukkan bahwa media ini sangat efisien dalam menghemat waktu pembelajaran. Poin kesembilan dinilai sangat baik karena penyajian soal sesuai dengan keterampilan 4C (*Critical thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*) siswa, dan poin kesepuluh, media memudahkan proses evaluasi pembelajaran meski ada siswa yang saat evaluasi masih kesulitan menjawab pertanyaan dengan baik. Guru juga memberikan komentar dan saran untuk meningkatkan aplikasi, seperti memperpendek teks materi dengan menyajikan rangkuman yang lebih ringkas serta menyisipkan gambar atau animasi untuk meningkatkan daya tarik siswa.

Secara keseluruhan, multimedia interaktif dinilai sangat baik dan menarik.

Berikut ini adalah hasil angket respon guru SDN Putat terhadap multimedia interaktif berbasis android. Skor yang diberikan yaitu:

**Tabel 6**  
**Persentase Angket Respon Guru SDN Putat**

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tampilan media menarik	5
2	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	5
3	Materi ditampilkan dengan jelas	4
4	Membantu guru menyampaikan materi	4
5	Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat menjadikan siswa lebih antusias dan aktif	4
6	Ketika siswa mengikuti pelajaran, mereka menjadi lebih tertarik.	5
7	Kemampuan media dalam membantu siswa memahami materi	4
8	Efisiensi waktu dalam pembelajaran	4
9	Kesesuaian penyajian soal latihan terhadap multimedia interaktif yang digunakan (memuat keterampilan 4C)	4
10	Memudahkan proses evaluasi pembelajaran	4

Hasil analisis menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Android yang dikembangkan mendapatkan skor akhir sebesar 86%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Praktis" dan layak digunakan dalam pembelajaran. Guru memberikan penilaian dengan skor 4 dan 5 berdasarkan beberapa poin evaluasi. Pada poin pertama, tampilan media dinilai sangat menarik; poin

kedua, jelas petunjuk penggunaan sangat mudah dipahami tanpa kendala; poin ketiga, penyajian materi yang ditampilkan cukup jelas namun sedikit terlalu banyak/luas; dan poin keempat, media cukup membantu guru, meskipun ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan.

Selanjutnya, pada poin kelima, media sangat mendukung guru dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan aktivitas siswa. Poin keenam menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik saat mengikuti pembelajaran menggunakan media ini. Pada poin ketujuh, menunjukkan bahwa media sangat membantu siswa dalam memahami informasi yang disampaikan. Poin kedelapan, media dinilai efisien dalam penggunaan waktu, namun beberapa siswa masih kesulitan memahami materi. Pada poin kesembilan, dinilai sudah sesuai, meskipun siswa cenderung lebih tertarik pada tampilan soal latihan dibandingkan materi. Terakhir, poin kesepuluh media dianggap memudahkan, tetapi masih ada siswa yang kurang responsif terhadap pertanyaan yang diberikan. Guru juga memberikan kesan bahwa aplikasi ini sangat menarik dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk diterapkan.

Berikut ini adalah hasil angket respon guru kelas VI SDN Karangtanjung terhadap multimedia interaktif berbasis android. Skor yang diberikan yaitu:

**Tabel 7**  
**Persentase Angket Respon Guru SDN**  
**Karangtanjung**

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tampilan media menarik	5
2	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	5
3	Materi ditampilkan dengan jelas	4
4	Membantu guru menyampaikan materi	4
5	Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat menjadikan siswa lebih antusias dan aktif	5
6	Ketika siswa mengikuti pelajaran, mereka menjadi lebih tertarik.	5
7	Kemampuan media dalam membantu siswa memahami materi	4
8	Efisiensi waktu dalam pembelajaran	4
9	Kesesuaian penyajian soal latihan terhadap multimedia interaktif yang digunakan (memuat keterampilan 4C)	4
10	Memudahkan proses evaluasi pembelajaran	4

Hasil analisis menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Android yang dikembangkan memperoleh skor akhir sebesar 88%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Praktis” dan layak digunakan. Guru memberikan penilaian skor 4 dan 5 pada berbagai aspek. Pada poin pertama, tampilan media dinilai sangat baik dan menarik. Poin kedua menegaskan bahwa petunjuk penggunaan media sangat mudah dipahami oleh pengguna. Poin ketiga menunjukkan bahwa materi yang disajikan cukup menarik, meskipun beberapa bagian tampak monoton.

Pada poin keempat, media dianggap memudahkan, tetapi guru sedikit kesulitan mengelola siswa saat mereka menggunakan ponsel selama pembelajaran.

Selanjutnya, poin kelima menekankan bahwa media sangat membantu guru dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan aktivitas siswa. Pada poin keenam, siswa menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Poin ketujuh menunjukkan media sangat membantu siswa memahami materi. Poin kedelapan dinilai penggunaan media ini sangat efisien dalam pengelolaan waktu pembelajaran. Pada poin kesembilan, dinilai sudah sesuai, namun beberapa soal latihan dirasa kurang mengoptimalkan keterampilan psikomotorik siswa. Terakhir, poin kesepuluh menunjukkan bahwa media memudahkan proses evaluasi, meskipun masih ada siswa yang tidak dapat menjawab dengan baik saat dievaluasi. Guru juga memberikan kesan bahwa aplikasi ini sangat bermanfaat dan menjadi alternatif yang lebih menguntungkan untuk mengembangkan media pembelajaran dibandingkan dengan media yang sudah ada sebelumnya.

Hasil tersebut juga sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini efektif dalam pembelajaran. Respon guru menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mempermudah penyampaian materi, sementara respon siswa mengungkapkan apresiasi dan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran dengan bantuan multimedia. Meski demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti adanya siswa yang kesulitan mengikuti ritme penggunaan multimedia atau terlalu terburu-buru, serta jawaban kuesioner (angket) yang kadang tidak merefleksikan kondisi sebenarnya karena beberapa siswa terlihat mengisi secara asal.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Android yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mempelajari materi tata surya. Baik siswa maupun guru memberikan respon positif yang sangat baik terhadap penggunaan media ini. Hasil

analisis angket respon siswa dengan total 66 siswa dari tiga SD diperoleh dengan persentase 90% dari siswa SDN Kedensari 1, 86% dari siswa SDN Putat, dan 82% dari siswa SDN Karangtanjung, persentase tersebut termasuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Sedangkan hasil analisis respon guru kelas VI di tiga SD diperoleh dengan persentase 90% dari guru kelas SDN Kedensari 1, 86% dari guru kelas SDN Putat, dan 88% dari guru kelas SDN Karangtanjung, persentase tersebut termasuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan multimedia interaktif berbasis android ini dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi sistem tata surya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, A. (2017). Pendekatan dan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 45-62.
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Haryani, B., Husnita, L., Firmansyah, M., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Azizah, M., Deliani, N., & Batubara, J. (2023). Dampak Penggunaan

- Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Anak Usia Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 2512-2522.
- Cikka, H. (2020). Konsep-konsep esensial dari teori dan model perencanaan dalam pembangunan pendidikan. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 3(2).
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 667-677.
- Fernandes, A., & Akhrani, L. (2022). Rancangan Pengukuran Variabel: Angket dan Kuesioner (Pemanfaatan R). *Universitas Brawijaya Press*.
- Heswari, S., & Patri, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2715-2722.
- Husain, R., & Ibrahim, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline di sekolah dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 1365-1374.
- Khoirroni, I., Patinasarani, R., Hermayanti, N., & Santoso, G. (2023). Pendidikan Karakter: Tingkat Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 269-279.
- Magdalena, I., Shodikoh, A., Pebrianti, A., Jannah, A., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 312-325.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. (2022). Analisis penggunaan video sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 19-26.
- Melati, E., Melati, A., Hita, I., Saputra, A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 732-741.
- Najib, M., Syawaluddin, A., & Raihan, S. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sistem tata surya berbasis literasi sains untuk siswa SD. *Jurnal Inovasi Pedagogik Dan Teknologi*, 1-13.
- Pertiwi, A., Nurfatimah, S., & Hasna, S. (2022). Menerapkan metode pembelajaran berorientasi student centered menuju masa transisi kurikulum merdeka. *urnal Pendidikan Tambusai*, 8839-8848.
- Prasetiyo, M., & Rosy, B. (2021). Model pembelajaran inkuiri sebagai strategi mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 109-120.
- Putrianingsih, S., Muchasan, A., & Syarif, M. (2021). Peran perencanaan pembelajaran terhadap kualitas pengajaran. *INOVATIF: Jurnal Penelitian*

- Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 138-163.
- Raharjo, A., Rufii, R., & Hartono, H. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 441-452.
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. (2022). Media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan keaksaraan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3399-3409.
- Rahmawati, D., Nisa, A., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 55-66.
- Ramdani, N., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi pemanfaatan media sosial tiktok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring. *Akademika*, 425-436.
- Sukendra, I., & Atmaja, I. (2020). *Instrumen penelitian*. Mahameru Press.
- Suryanti, Widodo, W., & Budijastuti, W. (2020). Guided Discovery Problem-Posing: An Attempt to Improve Science. *International Journal of Instruction*, 75-88.
- Suryanti, Widodo, W., & Yermiandhoko, Y. (2021). Gadget-Based Interactive Multimedia on Socio-Scientific Issues to Improve Elementary Students' Scientific Literacy. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 56-69.
- Widodo, W., Sudibyo, E., Suryanti, Sari, D., Inzanah, & Setiawan, B. (2020). The effectiveness of gadget-based interactive multimedia in improving generation z's scientific literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 248-256.
- Zamjani, I., Rakhmah, W., Azizah, S., Waruwu, H., & Hariyanti, E. (2020). *Platform pembelajaran digital dan strategi inklusivitas pendidikan di Indonesia*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan.
- Zellatifanny, C., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian deskripsi dalam ilmu komunikasi. *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi*, 83-90.