

**PEMGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERINTERGRASI EVALUASI PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS VIII SMP KRISTEN MAKALE**

Murni Melati Putri^{1*}, Muh.Putra Pratama², Ervianti³
Universitas Kristen Indonesia Toraja, Indonesia
Alamat e-mail : murnimelatiputri27@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted at Makale Christian Junior High School. The purpose of this study is to describe the needs of interactive learning multimedia development, interactive multimedia development design, and the validity and practicality of interactive learning multimedia. This research uses the research method (Resarch and Development). The results of the problem findings found that the use of learning media is still not optimized while facilities such as internet connections are sufficient. The results of this study are (1). The form of presentation of material in multimedia is designed to be tailored to the learning objectives, (2) the design of interactive learning multimedia development in the form of geogle slide presentations in which there are interactive elements such as learning videos and interactive quizzes. (3) This interactive learning multimedia is included in the "valid" category with a percentage value of 68.23% from media experts, and 88% in the "very valid" category in the assessment of material experts and integrated interactive learning multimedia evaluation is included in the category of "very practical" based on the teacher's practicality assessment of 80%, and the practicality assessment by students 92.69%, so that this integrated interactive multimedia defense evaluation is declared very practical to use in Learning.

Keywords: : Multimedia Learning, canva, lumieducation, development

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di SMP Kristen Makale. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, desain pengembangan multimedia interaktif, tingkat validitas dan kepraktisan multimedia pembelajarana interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian (*Resarch and Development*). Hasil temuan masalah ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum dioptimalakan sedangkan fasilitas seperti koneksi internet sudah cukup memadai. Hasil penelitian ini yaitu (1). Bentuk penyajian materi dalam multimedia yang dirancang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, (2) desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk presentasi geogle slide yang didalamnya terdapat elemen interaktif seperti video pembelajaran dan kuis interaktif. (3) multimedia pembelajaran interaktif ini termasuk kedalam kategori "valid" dengan nilai persentase 68.23% dari ahli media, dan 88% pada kategori "sangat valid" pada penilaian ahli materi serta multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi termasuk kedalam kategori "sangat praktis" berdasarkan penilaian kepraktisan guru 80%, dan penilaian kepraktisan oleh siswa 92,69%, sehingga multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi ini dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Keywords: : Multimedia Pembelajaran, canva, lumieducation, pengembangan

A. Pendahuluan

Dunia Pendidikan di zaman sekarang mengalami perkembangan pesat. Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar yang efektif dan interaktif (Aisyah et al., 2025). Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan (Lestari, 2018). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan menetapkan kebijakan pemerintah tentang berbagai aspek pendidikan yang harus dipenuhi, termasuk pemanfaatan teknologi. Pergeseran sistem pendidikan dari konvensional menjadi pemanfaatan teknologi yang ada mengharuskan guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Dibutuhkan langkah yang tepat untuk menambah pemahaman peserta didik (Salsabila, Surabaya, & Sinjai 2021).

Penggunaan teknologi dalam Pendidikan telah mendapatkan perhatian yang meningkat dalam beberapa

tahun terakhir (Damayanti & Nuzuli 2023). Teknologi dalam pendidikan sebagai media yang lahir dari revolusi teknologi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan-tujuan pengajar, di samping guru, buku dan papan tulis, teknologi pendidikan menitik beratkan pada Dunia Pendidikan di zaman sekarang mengalami perkembangan pesat. Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar yang efektif dan interaktif (Aisyah et al., 2025). Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan (Lestari, 2018).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan menetapkan kebijakan pemerintah tentang berbagai aspek pendidikan yang harus dipenuhi, termasuk pemanfaatan teknologi. Pergeseran sistem pendidikan dari konvensional menjadi pemanfaatan teknologi yang ada mengharuskan guru untuk berinovasi dalam proses

pembelajaran. Dibutuhkan langkah yang tepat untuk menambah pemahaman peserta didik (Salsabila, Surabaya, & Sinjai 2021).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah mendapatkan perhatian yang meningkat dalam beberapa tahun terakhir (Damayanti & Nuzuli 2023). Teknologi dalam pendidikan sebagai media yang lahir dari revolusi teknologi komunikasi yang dapat di gunakan untuk tujuan-tujuan pengajar, di samping guru, buku dan papan tulis, teknologi pendidikan menitik beratkan pada didalamnya hanya terdapat materi, dan soal-soal yang sifatnya klasikal sehingga buku tersebut tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar siswa. Akibatnya, siswa kurang aktif dan tidak termotivasi untuk belajar.

Masalah selanjutnya yang ditemukan peneliti adalah siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Siswa hanya menerima materi tanpa inisiatif untuk mengeksplorasi lebih jauh, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran Informatika, terutama yang bersifat teortis. Penyajian materi yang masih berbasis buku cetak ini

tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar generasi milenial yang lebih tertarik pada tampilan visual dan aktivitas berbasis teknologi. Ketidaksesuaian antara karakteristik multimedia pembelajaran dengan gaya belajar siswa masa kini juga menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran yang dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa nantinya. Ketidaksesuaian antara karakteristik multimedia pembelajaran dengan gaya belajar siswa masa kini juga menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran yang dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa nantinya.

Menurut Latifah & Agustina,(2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa meskipun teknologi digital memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, namun penerapannya belum optimal karena beberapa kendala seperti pemilihan atau desain media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selannjutnya Kuswanto (2019) menyatakan bahwa Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih sumber belajar, media ajar yang baik agar tercipta

kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga tercipta multi interaksi di kelas.

Berdasarkan kedua studi diatas, maka multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran Informatika di tingkat SMP melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang terintegrasi dengan evaluasi. Kehadiran media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dengan menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Selain itu, integrasi evaluasi yang memberikan umpan balik secara *real-time* diharapkan dapat mempermudah proses penilaian dan membantu siswa memperbaiki pemahamannya secara langsung. Dengan adanya keterpaduan antara penyampaian materi dan asesmen formatif dalam satu platform, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, baik

dari aspek pengetahuan maupun keterampilan praktis.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi pada mata pelajaran Informatika di SMP Krite Makale. (2) Merancang desain multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi pada mata pelajaran Informatika di SMP Kristen Makale. (3) Mendeskripsikan tingkat validitas dan kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi pada mata pelajaran Informatika di SMP Kristen Makale.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan *R&D (Research & Development)*. Dengan mengadopsi model Model ADDIE dikembangkan oleh *Dick and carry* pada tahun 1996 untuk merancang pembelajaran. Model ADDIE merupakan model dengan lima langkah/fase yang meliputi *analisis, design, development of production, implementation or delivery dan evaluations*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai bulan Agustus 2025, dan lokasi

tempat penelitian yaitu SMP Kristen Makale, yang terletak di Kabupaten Tana Toraja. Populasi mencakup seluruh siswa kelas VIII di SMP Kristen Makele yang memuat kelas VIII.A sampai kelas VIII.H. selanjutnya, sampel pada penelitian ini yaitu kelas VIII.H dengan jumlah siswa 23. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif,

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Kristen Makale, yang berlokasi Jl. Nusantara, Tondon Mamullu, Kec. Makale, Kabupaten Tana Toraja, Sulawesi Selatan dalam bentuk pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Evaluasi pada mata pelajaran Informatika, yang mengacu pada jenis penelitian pengembangan dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap implementation dikarenakan keterbatasan penelitian dan kebutuhan

penelitian yang hanya sampai pada tahap uji kepraktisan media. Hasil penelitian akan menjawab rumusan masalah: (1) Kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi pada mata pelajaran Informatika di SMP Kristen Makale, (2) Desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi pada mata pelajaran Informatika di SMP Kristen Makale, (3) Tingkat Validitas dan kepraktisan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi pada mata pelajaran Informatika di SMP Kristen Makale. Berdasarkan hasil tersebut, maka hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

1. Analisis Sekolah

Hasil observasi yang dilakukan di ruang lingkup sekolah, pemanfaatan fasilitas fasilitas penunjang pembelajaran seperti fasilitas internet, *proyektor LCD*, perangkat seluler siswa yang rata-rata semua siswa memiliki perangkat seluler belum dimaksimalkan penggunaannya.

2. Analisis Kurikulum

Hasil analisis kurikulum dan wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika di SMP Kristen Makale, ditemukan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pada pengembangan kompetensi, karakter, dan keterampilan abad 21 melalui pembelajaran yang tepat yang berpusat pada siswa. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran Informatika di kelas VIII diarahkan untuk mengembangkan keterampilan literasi digital, berpikir komputasional, pemecahan masalah, serta kemampuan menggunakan perangkat teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Analisis Karakteristik Siswa

Hasil wawancara dengan bapak Aris John Parirak, S.Pd, menunjukkan bahwa siswa belum memiliki materi pembelajaran melalui multimedia pembelajaran interaktif yang terintegrasi evaluasi. Sebagian besar siswa juga dapat mengandalkan sumber belajar lain seperti perangkat seluler, akan tetapi kemampuan ini belum dimanfaatkan sepenuhnya untuk membantu pembelajaran. Akibat penggunaan media pembelajaran yang tidak

terstruktur dan interaktif, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan bersifat klasikal dan cenderung menjadi pasif selama proses pembelajaran.

4. Analisis Materi

Berdasarkan hasil analisis materi Sistem Komputer pada mata pelajaran Informatika kelas VIII di SMP Kristen Makale, ditemukan bahwa sebagian besar isi materi masih bersifat teoritis dan abstrak, sehingga sulit dipahami siswa hanya melalui buku teks atau penjelasan lisan guru. Materi yang ada belum banyak memberikan contoh nyata maupun visualisasi tentang komponen perangkat keras, perangkat lunak, serta cara kerja sistem komputer secara utuh. Selain itu, penyajian materi masih terbatas pada teks dan gambar statis sehingga kurang menarik dan belum mampu mendukung pembelajaran berdiferensiasi sesuai kebutuhan siswa. Evaluasi juga diberikan secara terpisah dari penyajian materi, sehingga siswa tidak memperoleh umpan balik langsung. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia interaktif terintegrasi

evaluasi agar materi Sistem Komputer lebih mudah dipahami, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Maka dirancanglah suatu multimedia pembelajaran interaktif yang mencakup materi serta evaluasi kedalam satu panyajian yang dapat di akses siswa.

Tahap Desain (*Disign*)

Pada tahap ini, multimedia pembelajaran innteraktif terintegrasi evaluasi melalui dua tahap yaitu pembuatan *storyboard* dan pengisian materi dan evaluasi kedalam multimedia yang telah dibuat. *Storyboard* dibuat sebagai rancangan visual yang menggambarkan alur tampilan, mulai dari halaman pembuka, menu, penyajian materi, hingga evaluasi. Materi tentang sistem komputer disajikan dalam bentuk teks yang ringkas, gambar, dan video pembelajaran yang menarik, sedangkan evaluasi terkait materi tentang sistem komputer diintegrasikan langsung kedalam media melalui kuis interaktif atau Latihan soal dengan umpan baluik otomatis. Dengan tahapan ini, multimedia pembelajaran interaktif tidak hanya me nyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan

siswa dan mempermudah guru dalam menevaluasi proses pembelajaran.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

1. Pengembangan Produk

Hasil desain pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi pada mata pelajaran Informatika di SMP Kristen Makale sebagai berikut:

- a. Sampul dan Halaman menu multimedia pembelajaran interact-if. Pada halaman sampul berisi logo universitas sebagai penanda asal intitusi peneliti, kemudian judul multimedia Pembelajaran interakt if, nama peneliti, tombol *start* untuk memulai, identetitas program studi dan identitas dosen pembimbing. Selanjutnya, pada halaman menu mumuat beberapa *button* pilohan utama yaitu, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran dan profil pengembang.



Gambar 1. Halaman Sampul



Gambar 2. Halaman Menu

- b. Halaman Materi. Halaman materi pembelajaran berisi beberapa *button* materi yaitu *button* pengertian sisitem komputer, perangkat keras, perangkat lunak dan materi tambahan dan *button Home* untuk Kembali ke halaman menu utama. Selanjutnya,



Gambar 5. Halaman Materi

- c. Halaman Profil Pengembang dan Halaman Evaluasi. Halaman profil pengembang berisi biodata pengembang, mulai dari nama, nomor induk mahasiswa, program

studi, tempat tanggal lahir, jenis kelamin, alamat, dan email pengembang. Terdapat juga *button home* untuk langsung Kembali ke halaman menu utama. Selanjutnya pada halaman evaluasi, berada didalam sela sela video pembelajaran yang telah diupload ke *youtube* dan di buatkan evaluasi di *plaffrom lumieducation* dengan 19 item kuis dengan variasi jenis kuis yaitu piloihan ganda dan mengisi teks rumpang.



Gambar 7. Halaman Profil Pengembang

2. Uji Pengembangan

a. Uji validitas

Kuisisioner yang diberikan menggunakan skala *likert* 1-5 dan terdiri dari 15 item pernyataan dan 3 aspek untuk penilaian ahli materi yaitu aspek pendahuluan, isi dan tampilan. Sementara, untuk penilaian ahli media dengan 3 aspek penilaian yang terdiri dari aspek kejelasan

navigasi, Bahasa dan tampilan serta penyajian media. Adapun hasil penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Skor	Kritik dan Saran
66	“beberapa font materi ukurannya agak kecil sehingga tidak terbaca dengan jelas”, “ada beberapa kata yang typo”

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dilakukan analisis validitas dan diperoleh skor maksimum yaitu Skor total 15 X 5 = 50

Presentase Kevalidan =

$$\left(\frac{66}{75}\right) \times 100\% = 88\%$$

Setelah dilakukan analisis validitas multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi oleh ahli materi, diperoleh hasil yaitu 88% kemudian dikategorikan kedalam tabel presentase kevalidan ditemukan hasil dikisaran 81-100% yang artinya “Sangat Valid”

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli
Media

Skor	Kritik dan Saran
------	------------------

66	“melengkapi animasi”, “menambahkan materi”, dan “memperbaiki tampilan video”
----	--

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, dilakukan analisis validitas dan diperoleh skor maksimum yaitu Skor total = 17 X 5 = 85

Presentase Kevalidan =

$$\left(\frac{58}{85}\right) \times 100\% = 68,23\%$$

Setelah dilakukan analisis validitas multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi oleh ahli media, diperoleh hasil yaitu 68,23% kemudian dikategorikan kedalam tabel presentase kevalidan ditemukan hasil dikisaran 61-80% yang artinya “Valid”.

b. Uji Kepraktisan

Kuisisioner yang diberikan menggunakan skala *likert* 1-5 dan terdiri dari 10 item pernyataan yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kemudahan, tampilan dan Bahasa. Hasil uji kepraktisan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Perolehan Kepraktisan
oleh Siswa

Jumlah Responden	Total Skor
23	1.066

Berdasarkan hasil penilaian dari siswa dilakukan analisis kepraktisan dan diperoleh skor maksimum $10 \times 5 \times 23 = 1.150$

$$\text{Presentase Kepraktisan} = \left(\frac{1.066}{1.150} \right) \times 100\% = 92,69\%$$

Setelah dilakukan analisis kepraktisan oleh siswa, diperoleh hasil yaitu 92,69%. Kemudian dikategorikan ke dalam tabel presentase kepraktisan ditemukan hasil berada pada dikisaran 81-100% yang artinya multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi dinyatakan "Sangat Praktis".

Tabel 4. Hasil Uji Kepratisan Guru

Skor	Kritik dan Saran
47	"Aplikasi yang digunakan sangat bagus digunakan dalam pembelajaran baik untuk guru maupun siswa"

Berdasarkan hasil penilaian dari guru dilakukan analisis kepraktisan dan diperoleh skor maksimum $10 \times 5 \times 1 = 50$

$$\text{Presentase Kepraktisan} = \left(\frac{47}{50} \right) \times 100\% = 80\%$$

Setelah dilakukan analisis kepraktisan oleh siswa, diperoleh hasil yaitu 80% kemudian dikategorikan ke dalam

tabel persentase kepraktisan hasil berada dikisaran 81-100% yang artinya multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi dinyatakan "praktis". Guru mata Pelajaran Informatika juga memberi Kesimpulan yaitu praktis digunakan dalam pembelajaran.

adalah bagian utama dari artikel. Di sinilah penulis harus menjelaskan dengan kata-kata apa yang

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi pada mata pelajaran Informatika di SMP Kristenn Makale. Dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis Multimedia interaktif diharapkan mampu menarik minat siswa, membangkitkan gairah siswa untuk mempelajari kembali materi yang disajikan melalui kombinasi atau gabungan antara teks, citra, audio, dan video yang sangat menarik (Arywiantari et.al 2020). Berdasarkan obeservasi awal, diketahui bahwa pembelajaran Informatika sebelumnya belum menerapkan multimedia pembelajaran interaktif secara optimal, meskipun sebgain besar

siswa telah memiliki perangkat digital yang mendukung dan guru menunjukkan sikap terbuka terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Evaluastion*). Model ini dipilih karena memberikan alur kerja yang praktis dan sistematis. Tahap *analysis* dilakukan dengan menganalisis sekolah, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa dan analisis materi.

Tahap *design* menghasilkan rancangan *storyboard* sebagai pedoman dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif yang memuat rancangan tampilan, urutan penyajian materi, navigasi, dan letak elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, maupun audio. Evaluasi juga dirancang agar terintegrasi langsung dalam multimedia, misalnya berupa kuis interaktif, latihan soal, atau simulasi dengan umpan balik otomatis. Tahap ini memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, menarik, serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pada tahap

desain ini, penataan materi juga dilakukan agar sistematis dan sesuai capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Materi yang telah dipilih kemudian disusun berdasarkan urutan yang logis, dimulai dari konsep dasar, penjelasan inti, hingga penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap bagian materi dipadatkan dalam bentuk teks singkat yang dilengkapi gambar, animasi, atau simulasi agar lebih mudah dipahami siswa.

Desain multimedia pembelajaran interaktif ini didesain di Canva untuk tampilan visual serta materi dan diinteraktifkan menggunakan Google Slide. Video pembelajaran dibuat di Canva dan setelah selesai diupload ke platform YouTube. Untuk kuis interaktifnya dibuat di Lumieducation dengan memasukkan soal-soal ke dalam video pembelajaran yang telah diupload ke YouTube dan diisi menggunakan platform Lumieducation.

Selanjutnya pada tahap pengembangan (*develop*), media yang dikembangkan secara utuh, untuk mengintegrasikan teks, animasi, dan kuis interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif disusun untuk memfasilitasi pembelajaran di dalam

maupun diluar sekolah, serta dapat diakses dimana saja dan kapan saja, menggunakan berbagai perangkat seperti laptop dan prangkat seluler selama memiliki koneksi internet. Pada tahap pengembangan juga dilakukan uji validitas oleh ahli media, hasil menunjukkan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi ini memiliki kevalidan sebesar 68,23% yang artinya "valid" dengan masukan untuk, ahli media juga memberi Kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini layak digunakan dengan revisi. Uji validitas oleh ahli materi menghasilkan kevalidan 88% yang artinya "sangat valid", dengan beberapa saran untuk memperbaiki ukuran tulisan daan beberapa kata typo dalam materi. Selain itu, ahli materi juga memberi Kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interakktif terintegrasi evaluasi ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji kepraktisan juga dilakukan dengan melibatkan siswa sebagai pengguna akhir dan penilaian kepraktisan dari guru. Hasil uji kepraktisan oleh siswa menunjukkan persentase sebesar 92,69% yang

artinya "Sangat praktis" dengan mayoritas siswa merasa bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini sangat praktis dan memudahkan mereka untuk belajar secara mandiri, bahkan di luarkelas. Mereka memberikan umpan balik positif tentang kemudahan navigasi aplikasi, tampilan yang menarik, materi yang mudah dipahami, dan fitur evaluasi yang interaktif. Sedangkan Hasil uji kepraktisan oleh guru menunjukkan persentase sebesar 80% yang artinya "Sangat praktis" guru juga memberi saran yaitu "Aplikasi yang digunakan sangat bagus digunakan dalam pembelajaran baik untuk guru maupun siswa".

Selain itu, hasilnya menunjukkan bahwa bahan ajar ini adalah pilihan yang inovatif dan efektif bagi guru dan siswa (Farhana, 2021) Oleh karena itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai model untuk pengembangan media di sekolah-sekolah lainnya. Disamping temuan yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi ini sangat praktis dan valid serta memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital, adapula

keterbatasan dalam penelitian ini salah satunya keterbatasan cakupan materi dimana dalam pengembangan bahan ajar digital ini hanya berfokus pada satu pertemuan saja dan tidak membahas keseluruhan materi tentang Informatika.

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan maka untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Informatika di SMP Kristen Makale, menunjukkan bahwa siswa dan guru memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, mudah diakses dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi ini menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan model ADDIE. Desain multimedia ini memperhatikan struktur materi yang sistematis, tampilan antarmuka yang menarik. Multimedia ini dikembangkan menggunakan Canva, gogel slide, platform youtube dan lumieducation yang praktis digunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi ini dinyatakan “sangat valid” dan “valid”. Sedangkan uji kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia ini “sangat praktis” mudah digunakan oleh siswa dan guru.

Referensi

- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar, 3, 388–401.
- Arsyad, R. Bin, Badu, S. Q., Abbas, N., & Hulukati, E. (2022). Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard Untuk Pembuatan Multimedia Interaktif, 22.

Arywiantari, D., Agung, A. A. G., &

- Tastra, I. D. K. (2020). Pengembangan multimedia interaktif model 4D pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja jurusan teknologi pendidikan universitas pendidikan ganesha. *E-Journal Edutech*, 3(1), 1–12.
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Evaluasi Efektivitas Penggunaan Teknologi Komunikasi Dalam Pengajaran Metode Pendidikan Tradisional Di Sekolah Dasar. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 208–219. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.130>
- Idrus. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2), 344.
- Kuswanto, J. (2019). pembuatan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi evaluasi bagi guru ekonomi. *Jurnal Media Infotama*, 15(2), 51–56. <https://doi.org/10.37676/jmi.v15i2.866>
- Latifah, A. N., & Agustina, R. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif di Sekolah Dasar. *PRIMER: Journal of Primary Education Research*, 2(1), 120–134.
- Lestari, D. A. A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide Pada Muatan Ips Materi Sikap Kepahlawanan Dan Patriotisme Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 54–65. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p54-65>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Mahyudi, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ARMADA :JurnalPenelitianMultidisiplin*, 1(2), 122–127. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i2.393>
- Marifah, S., & Amaliyah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar, 6(4), 7563–7572.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1435>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi.

- Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Salsabila, Z. P., Surabaya, K., & Sinjai, K. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Ibtidaiyah Articulate Storyline As Interactive Learning. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159.
- Wal Ilham, R. (2022). Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan. *COMSERVA Indonesian Jurnal of Community Services and Development*, 2(5), 468–475.
<https://doi.org/10.59141/comserva.v2i5.345>
- Widayanti, Y. (2023). Penerapan Video Interaktif Berbasis “Lumi Education” untuk Meningkatkan Minat Belajar Kimia Peserta Didik. *Proceedings Series of Educational Studies National Conference from Magister of Education Management*, 133–136.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213.
<https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>