

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “RABAPRO” UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS IV DI
SEKOLAH DASAR**

Betha Widi Anugrah¹, Alfi Laila², Thalita Alya Salsabila³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri ^{1,2,3}
bethawidiaa01@gmail.com ¹, alfilaila@unpkediri.ac.id ², bilathalita31@gmail.com ³

ABSTRACT

This research focuses on creating engaging educational tools named “RABAPRO” (Diverse Environments and Occupations) to enhance the digital literacy abilities of fourth-grade students in elementary school. The investigation utilized the Research and Development (R&D) approach, specifically following the ADDIE framework, which comprises stages such as analysis, design, development, implementation, and assessment. The research took place at SDN Gayam 3, located in Kediri City, involving 20 fourth-grade pupils and one classroom teacher as study participants. Techniques for gathering data included conducting interviews, distributing questionnaires, obtaining expert evaluations, and administering pretest and posttest assessments. Findings from the research indicated that the RABAPRO interactive media was considered highly appropriate for educational purposes. Validation by media experts resulted in a score of 41 out of a total of 48, placing it in the very good range. On the other hand, validation from material experts scored 41 out of a possible 45, with an average feasibility rating of 2.73, also categorized as very good. The results of the implementation indicated that the media facilitated an increase in student engagement, motivation for learning, and comprehension of the topics related to different landscapes and professions. Furthermore, the outcomes from the effectiveness testing revealed that the data were normally distributed and homogeneous, with a significance level greater than 0.05. Therefore, RABAPRO interactive media is considered effective, practical, and appropriate for promoting digital literacy-based education in primary schools.

Keywords: interactive media, RABAPRO, digital literacy, science, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif “RABAPRO” (Ragam Bentang Alam dan Profesi) guna meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) melalui metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan penelitian dilakukan di SDN Gayam 3 Kota Kediri pada partisipan yang terdiri dari 20 siswa kelas IV dan 1 guru. Data dikumpulkan menggunakan berbagai teknik, termasuk wawancara, angket, validasi dari para ahli, serta tes awal dan tes akhir. Temuan dari penelitian memperlihatkan bahwasanya media interaktif RABAPRO dianggap begitu layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Validasi oleh pakar media mendapatkan skor 41 dari total 48, yang dianggap sangat baik, sementara validasi oleh pakar materi juga mencatat 41 dari maksimum 45 pada rerata kelayakan 2,73 dalam kategori sangat baik. Pelaksanaan memperlihatkan bahwasanya media efektif dalam

meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, serta penguasaan siswa pada materi terkait ragam bentang alam dan profesinya. Selain itu, evaluasi efektivitas memperlihatkan bahwasanya data terdistribusi normal dan homogen melalui skor signifikansi di atas 0,05. Dengan kata lain, media interaktif RABAPRO terbukti efektif, praktis, serta cocok dalam menunjang pembelajaran yang berbasis literasi digital di tingkat dasar.

Kata Kunci: *media interaktif, RABAPRO, literasi digital, IPAS, sekolah dasar*

A. Pendahuluan

Pendidikan di abad ke-21 mengharuskan siswa memiliki banyak keterampilan penting, dan salah satu keterampilan tersebut adalah kemampuan menggunakan teknologi digital secara efektif. Melek digital berarti lebih dari sekadar mengetahui cara menggunakan teknologi. Ini juga mencakup kemampuan dalam mencari, memahami, menilai, serta mempergunakan informasi digital dengan efektif dalam pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, penguatan literasi digital menjadi fondasi penting untuk membentuk siswa yang adaptif pada perkembangan teknologi. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Listyawan, Karlina, dan Ayushandra (2023) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis digital berperan dalam mendorong penguatan literasi digital di sekolah dasar.

Literasi digital adalah kompetensi seseorang dalam menggunakan

perangkat digital secara cerdas untuk menemukan, menangani, mengolah, memeriksa, dan mempelajari berbagai sumber informasi digital. Keterampilan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, mengembangkan cara baru untuk berbagi perasaan dan pikiran, serta berinteraksi bersama orang lain pada beragam situasi sosial. Kondisi tersebut dapat berkontribusi pada pertumbuhan masyarakat secara keseluruhan.

Literasi digital mencakup berbagai aspek seperti mengetahui cara menggunakan komputer, memahami teknologi informasi, mampu membaca dan memahami visual, mengetahui tentang media, dan memiliki keterampilan komunikasi yang baik. Di samping itu, Paul Gilster, pada karyanya dengan judul “Literasi Digital,” menggambarkan literasi digital ialah kecakapan dalam mengerti dan memanfaatkan informasi dari sejumlah sumber serta pada beragam jenis format, yang bisa

diakses lewat perangkat komputer (R. veronika B. Ginting et al., 2022).

Implementasi literasi digital dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pendukung belajar. Media interaktif mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Salah satu ide baru yang efektif untuk siswa sekolah dasar adalah menggunakan PowerPoint interaktif. Alat berikrit mampu mengintegrasikan beragam unsur seperti tulisan, foto, audio, gerakan, serta permainan menarik pada satu format guna mendukung proses belajar mereka. Penelitian Restiyanita (2025) memperlihatkan bahwasanya teknologi pembelajaran interaktif efektif dalam mengembangkan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar.

Untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam menggunakan perangkat digital, Sari dan Alfiyan percaya bahwa penggunaan aplikasi media interaktif dalam pendidikan dapat meningkatkan keterampilan literasi digital siswa dan tetap terlibat dalam pembelajaran. Dalam

pendidikan, literasi digital mengacu pada kemampuan untuk memahami dan menggunakan berbagai jenis media digital, termasuk teks, gambar, video, dan suara. Ini juga berarti mampu menggunakan teknologi seperti komputer, gawai, dan internet untuk mencari materi pembelajaran. Literasi digital sangat penting dalam pendidikan. Dengan memiliki kemampuan literasi digital, siswa dapat mengetahui materi pembelajaran dengan lebih baik, yang membantu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Karima dan Mustofa percaya bahwa pengajaran literasi digital sejak sekolah dasar dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan dan kemampuan digital mereka. Bersamaan dengan pengembangan cara dan lingkungan belajar yang baru, digitalisasi dalam pendidikan dapat menawarkan pengalaman belajar kepada siswa yang membantu mereka mengatasi tantangan abad ke-21.

Berdasarkan hasil penelitian wawancara dan penyebaran angket pra penelitian guru kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri, ditemukan masalah dalam pembelajaran IPAS

materi ragam bentang alam beserta profesinya. Dalam kegiatan pembelajaran, guru masih cenderung menggunakan media konkret sederhana seperti gambar cetak, atau media fisik sebagai media utama untuk menjelaskan materi. Penggunaan media tersebut membantu peserta didik memahami konsep secara langsung, namun belum didukung oleh media pembelajaran berbasis digital yang interaktif, sehingga pembelajaran masih kurang variatif dan belum sepenuhnya menarik minat belajar peserta didik.

Pada pembelajaran, guru juga belum menerapkan kegiatan yang berorientasi pada literasi digital. Peserta didik belum banyak dilibatkan dalam aktivitas mengakses, mengeksplorasi, menganalisis, dan menggunakan informasi digital terkait ragam bentang alam serta profesi masyarakat. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan hanya berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan belum terbiasa memanfaatkan teknologi dalam proses belajar hal ini menyebabkan pemahaman siswa

terhadap materi Bentang alam masih rendah .

Karakteristik peserta didik kelas IV yang berada pada masa transisi dari kelas rendah menuju kelas tinggi memerlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai perkembangan teknologi. Namun, keterbatasan penggunaan media digital menyebabkan motivasi belajar peserta didik belum optimal. Selain itu, keterampilan literasi digital siswa juga belum berkembang secara maksimal, padahal kemampuan tersebut menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Hasil daftar pertanyaan menyatakan bahwa siswa kelas IV kesulitan untuk memahami materi secara mendalam dikarenakan media yang digunakan kurang kontekstual sehingga siswa lebih cepat bosan dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Media interaktif dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran yang membosankan dan tidak hanya berpusat pada guru (Teacher Center). Selain menyediakan materi, alat pembelajaran interaktif juga meningkatkan keterlibatan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi

aktif pada pemanfaatan media (Harsiwi & Arini, 2020:1105).

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan solusi inovatif melalui pengembangan media PPT interaktif “RABAPRO” (Ragam Bintang Alam dan Profesi). Media interaktif adalah cara menggabungkan berbagai jenis media seperti gambar, suara, tulisan, dan animasi, semuanya disimpan dalam file digital. File ini dimaksudkan untuk berbagi informasi dan pesan dengan audiens, membantu mereka berpartisipasi dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran secara efektif. menurut (Wulandari, dkk:2020). “RABAPRO” merupakan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif yang dirancang sebagai inovasi pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi agar lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan. Media ini memuat beragam materi, visual interaktif, navigasi yang mudah digunakan, serta kuis evaluatif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran.

Pengembangan media PPT interaktif RABAPRO diharapkan bisa menjadi alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas

IV di SDN Gayam 3 Kota Kediri, khususnya pada pembelajaran IPAS materi ragam bintang alam beserta profesinya. Selain meningkatkan pemahaman konsep, media ini juga diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta efektivitas pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Studi berikut menerapkan pendekatan RnD (Research and Development). RnD merupakan jenis studi yang digunakan untuk menciptakan produk spesifik serta menilai efektivitasnya (Sugiyono, 2019). Pendekatan ini umumnya dipergunakan dalam riset dan pengembangan produk misalnya pada alat pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE, yang merupakan sebuah kerangka kerja guna menciptakan produk edukasi. “ADDIE” terdiri dari lima tahap yakni Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. Bersumber penjelasan Dick et al. (2005) Mengembangkan kerangka kerja ADDIE, yang terdiri dari 5 langkah pengembangan. Penelitian dan pengembangan ialah suatu pendekatan yang mempunyai

tujuan guna menghasilkan sebuah produk dan menilai efektivitas produk tersebut (Rustandi & Rismayanti, 2021:58).

Penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai 1 guru kelas IV dan 20 siswa di SDN Gayam 3, Kota Kediri. Penelitian ini berfokus pada media interaktif "RABAPRO" (Ragam Bentang Alam beserta Profesinya) yang dirancang untuk mata pelajaran IPAS kelas IV tentang bentang alam. Cara yang diterapkan guna menghimpun data studi guru melibatkan wawancara, kuesioner, serta soal yang diserahkan kepada siswa sebelum melakukan tes (Pretest) dan setelah tes (Posttest). Instrumen yang dipergunakan meliputi kuesioner tanggapan siswa, kuesioner tanggapan guru, ahli validator media, dan ahli validator materi. Sesudah seluruh data terhimpun, analisis dilakukan mempergunakan pendekatan analisis deskriptif kualitatif dan juga analisis deskriptif kuantitatif.

Berikut dibawah ini penilaian kelayakan maupun kepraktisan Media interaktif "RABAPRO" menggunakan

daftar pertanyaan skala likert sebagai berikut.

Tabel 1.
Kategori Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Baik
2.	3	Baik
3.	2	Cukup Baik
4.	1	Kurang Baik

Uji validitas berikut dihitung melalui cara menerapkan formula Aiken V, yang dipilih lantaran dapat mengindikasikan tingkat kesepakatan antara para penilai dan item pertanyaan yang hendak dievaluasi (Retnowati, 2019). Berikut adalah rumus Aiken V:

Keterangan :

$$V = \frac{\sum s}{n(C-1)}$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil penelitian yang sudah dijalankan di kelas IV di SDN Gayam 3 Kota Kediri, mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS materi bentang alam kelas IV yang dinamakan media interaktif "RABAPRO". RABRAPRO ditampilkan dalam bentuk PPT

Interaktif yang bisa digunakan dengan mudah melalui tautan ataupun file. Proses pengembangan ini mengikuti berbagai tahapan model ADDIE yang disamakan agar sesuai dengan tujuan awal penelitian. Menggunakan model pengembangan ADDIE, tujuannya adalah agar media interaktif RABRAPRO dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang meningkatkan interaksi siswa dan membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan. Penggunaan multimedia

Pembelajaran yang melibatkan interaksi pada dunia pendidikan membuat proses belajar jadi lebih menarik bagi para siswa. Selain itu, metode pembelajaran berikut memiliki karakter interaktif, dan durasi pengajaran dapat dipersingkat. Siswa mampu meningkatkan pemahaman mengenai materi lantaran mereka dapat belajar secara mandiri (Imron et al., 2023).

1. Proses Pengembangan Media Interaktif RABRAPRO

Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti meneliti nilai yang dikumpulkan dari wawancara dan kuesioner

yang mencakup pertanyaan pra-uji (Pretest). Studi ini menunjukkan bahwa ketika guru mengajar tentang bentang alam, mereka menggunakan cara mengajar tradisional dan hanya bergantung pada buku teks sebagai alat pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang terlibat dan lebih pasif selama kegiatan pembelajaran, yang menyulitkan mereka untuk memahami materi bentang alam.

Hasil wawancara mengenai ciri-ciri, peserta didik mempunyai gaya belajar yang beragam. Terdapat 7 siswa yang belajar paling baik melalui auditori (suara), 8 siswa yang belajar paling baik melalui audio-visual (suara dan gambar), dan 5 siswa memiliki gaya kinestetik. Dari hasil analisis kurikulum tersebut menunjukkan pembelajaran dikelas menggunakan kurikulum merdeka sehingga CP dan TP materi bentang alam disamakan sesuai dengan yang ada.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan meneliti menyusun materi bentang alam berdasarkan pada materi

bentang alam yang ada pada buku paket kelas IV. Penyusunan materi ini disesuaikan dengan CP dan TP supaya lebih mudah dikembangkan dari materi bentang alam yang nantinya akan ditampilkan. Kemudian membuat peta konsep sebagai tahapan perancangan konsep media pembelajaran interaktif, Hal ini membantu peneliti untuk mengetahui urutan slide yang digunakan dalam media interaktif RABAPRO. Pada saat yang sama, bagian latar belakangnya merupakan desain yang disesuaikan agar sesuai dengan bentang alam, sehingga membuatnya lebih menarik.

Peneliti juga membuat audio yang membantu siswa memahami materi tentang bentang alam dengan cara audio-visual. Selain itu peneliti mengembangkan model tombol hyperlink pada tiap slide. Pada saat melakukan uji validasi materi peneliti melakukan revisi pada bagian soal pretest dan posttest. Peta konsep merupakan desain yang disusun secara berurutan untuk memperlihatkan alur penggunaan media interaktif RABAPRO. Peta konsep

membantu dalam menciptakan alat pembelajaran interaktif, membuat proses pembuatan media menjadi lebih terorganisir (Rahmatullah dkk.,2022:25). Agar guru maupun siswa dengan mudah mengoperasikan media interaktif RABAPRO. Di dalam media tersebut tidak hanya materi saja tetapi disisipkan quiz pretest dan posttest dengan jawaban terkait materi yang ditampilkan kedalam desain Canva. Penyajian materi menggunakan penjelasan dengan Bahasa sendiri berdasarkan referensi buku atau e-book agar siswa mudah memahami materi dengan mudah.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti membuat media interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Canva digunakan untuk membuat tampilan media interaktif yang menyertakan tautan, dan untuk membagikan media tersebut agar dapat dilihat di situs web.

Pada tahap ini, peneliti memperluas materi bentang alam supaya tidak sedikit yang tercakup

dalam buku teks. Informasi tersebut diperluas dengan menggunakan berbagai sumber, termasuk e-book dan artikel pendidikan. Pengembangan materi dilakukan dengan menambahkan baground dan elemen sesuai dengan ragam bentang alam, seperti dataran rendah, dataran tinggi, dan perairan serta beserta contoh gambar profesinya yang sesuai dengan bentang alam. Peneliti menambahkan quiz.

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan agar mendapatkan hasil terhadap kualitas keefektifan dan kepraktisan media interaktif RABAPRO. Pelaksanaan implementasi dilakukan melalui praktik media pada guru dan peserta didik kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri pada pembelajaran IPAS materi ragam bentang alam beserta profesinya. Saat ini, media interaktif RABAPRO sedang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk melihat bagaimana respons siswa dan

untuk memeriksa seberapa baik media tersebut berfungsi di kelas.

Sebelum pelajaran dimulai, siswa mengikuti tes pendahuluan untuk memeriksa kemampuan awal mereka dalam topik bentang alam. Selanjutnya guru menggunakan media interaktif RABAPRO dalam proses pembelajaran dengan menampilkan materi, gambar, audio, animasi, dan kuis interaktif yang telah dirancang sebelumnya. Penggunaan media dilakukan secara bertahap mulai dari pengenalan menu, penyampaian materi, hingga pengerjaan kuis evaluasi pada media. Selama proses pembelajaran, peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran karena media memiliki tampilan yang menarik serta mudah digunakan.

Setelah proses pembelajaran selesai, siswa mengerjakan beberapa pertanyaan dalam tes akhir untuk melihat seberapa besar peningkatan pemahaman mereka setelah menggunakan media interaktif RABAPRO. Hasil

implementasi membuktikan bahwasannya media interaktif RABAPRO bisa mendukung peserta didik mengetahui materi bentang alam secara lebih mudah dan konkret melalui tampilan visual, audio, dan aktivitas interaktif yang tersedia pada media. Guru juga memberikan respon positif karena media dinilai praktis digunakan, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendukung pembelajaran berbasis literasi digital di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil implementasi, media interaktif RABAPRO dinilai efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Tahap Evalution (Evaluasi)

Tahap evaluasi Mengutip pada artikel (Elsa dkk,:2023). Kata "evaluasi" berasal dari kata bahasa Inggris "evaluation," dan telah masuk ke dalam bahasa

Indonesia.. Evaluasi adalah proses yang cermat yang digunakan untuk mengetahui atau memutuskan seberapa baik suatu program telah mencapai tujuannya. Evaluasi berarti mencoba mengukur dan memahami seberapa baik kita telah mencapai tujuan yang telah kita tetapkan sebelumnya. Hasil evaluasi dimaksudkan untuk memberi kita informasi yang berguna untuk membantu perencanaan di masa depan. Tahapan berikut dilaksanakan guna meningkatkan kualitas produk berdasarkan masukan dari validator serta umpan balik yang diperoleh selama penerapan produk. Ide atau masukan dari validator berkaitan dengan bahan dan media bertujuan guna menyesuaikan dan memperbaiki konten sesuai dengan berbagai jenis bentang alam yang ada. Penambahan background bertujuan agar materi dengan baground saling berkaitan dan memudahkan peserta didik mengetahui macam-macam bentang alam. Sedangkan elemen menu bertujuan untuk melanjutkan ke slide berikutnya dengan menggunakan hyperlink.

2. Kelayakan Media Interaktif ROBAPRO

Didapatkan dari evaluasi oleh para ahli media dalam menjamin mutu dan kesesuaian produk. Penilaian oleh ahli media dianalisis lewat faktor-faktor seperti penampilan media, keterlibatan media, cara penyampaian media, dan teknis media. Berikut adalah hasil penilaian dari para pakar media:

Tabel 4.
Hasil Uji Kevalidan Media

Aspek	Butir	r (Skor Asli)	s (Skor)	V (Skor Terendah)	Keterangan
Tampilan Media	1a	4	3	1	Sangat Baik
	1b	4	3	1	Sangat Baik
	1c	4	3	1	Sangat Baik
	1d	4	3	1	Sangat Baik
	1e	3	2	1	Baik
Interaktivitas Media	2a	3	2	1	Baik
	2b	4	3	1	Sangat Baik
	2c	4	3	1	Sangat Baik
	2d	4	3	1	Sangat Baik
	2e	4	3	1	Sangat Baik
Penyajian Media	3a	4	3	1	Sangat Baik
	3b	4	3	1	Sangat Baik
	3c	3	2	1	Baik
	3d	4	3	1	Sangat Baik
	3e	4	3	1	Sangat Baik
Teknis Media	4a	4	3	1	Sangat Baik
	4b	3	2	1	Baik
	4c	4	3	1	Sangat Baik

Berdasarkan table validasi ahli media diatas nilai kelayakan media mendapat skor 41 dari skor maksimal 48 dengan kategori sangat baik.

Instrument uji validasi ahli materi dianalisis melalui aspek tampilan media, interaktivitas media, penyajian media, dan teknis media. Berikut hasil validasi ahli materi :

Tabel 5.

Hasil Uji Kevalidan Materi

Aspek	Butir	r (Skor Asli)	s (Skor)	V (Skor Terendah)	Keterangan
Kelayakan Isi	1a	4	3	1	Sangat Baik
	1b	4	3	1	Sangat Baik
	1c	4	3	1	Sangat Baik
	1d	4	3	1	Sangat Baik
	1e	4	3	1	Sangat Baik
Kebahasaan	2a	3	2	1	Baik
	2b	4	3	1	Sangat Baik
	2c	4	3	1	Sangat Baik
Penyajian Materi	3a	4	3	1	Sangat Baik
	3b	4	3	1	Sangat Baik
	3c	4	3	1	Sangat Baik
	3d	4	3	1	Sangat Baik
Evaluasi/Penilaian	4a	3	2	1	Baik
	4b	3	2	1	Baik
	4c	4	3	1	Sangat Baik

Berdasarkan table validasi ahli materi diatas, nilai kelayakan materi mendapat skor 41 dari skor maksimal 45 dengan rata-rata kelayakan materi 2,73 kategori sangat baik. Media dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran apabila berada pada rentang skala 2,51–3,25.

Setelah media dinyatakan valid, maka media interaktif RABAPRO siap diuji cobakan pada siswa. Uji coba kepada siswa untuk mengukur keefektivan media interaktif RABAPRO dengan memberikan soal pretest dan posttest . Berikut hasil penilaian keefektivan media RABAPRO dengan uji normalitas dan uji homogenitas :

Tabel 6.
Hasil uji Efektivitas

Test	Uji Normalitas (Uji Liliefors)	Uji Homogenitas (Uji Levene)	Keterangan

	Nilai	Sig	Nilai	Sig	H ₀ diterima jika Sig > 0,05
Pretest	0,138	0,200	2,689	0,094	
Posttest	0,135	0,200	2,658	0,160	

3. Kepraktisan Media Interaktif RABAPRO

Evaluasi kepraktisan dilakukan untuk mengetahui seberapa bermanfaat media interaktif RABAPRO untuk pembelajaran. Tes dilakukan untuk melihat bagaimana guru dan siswa bereaksi terhadap media interaktif RABAPRO.

C. Pembahasan

Media pembelajaran interaktif **RABAPRO (Ragam Bentang Alam dan Profesi)** dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS pada materi ragam bentang alam dan profesi di kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri. Media pembelajaran interaktif merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi dari pengirim kepada penerima pembelajaran (Suhartini dkk., 2022:226). Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi guna meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik.

Pada tahap analisis, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode

pembelajaran konvensional sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi bentang alam, terutama dalam membedakan profesi pada dataran tinggi dan dataran rendah. Analisis karakteristik siswa juga menunjukkan adanya gaya belajar auditori, visual-auditori, dan kinestetik, sehingga diperlukan media yang memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik serta Kurikulum Merdeka.

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun materi berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran IPAS kelas IV. Peneliti merancang peta konsep, audio-visual, desain latar belakang yang kontekstual, serta tombol hyperlink untuk memudahkan navigasi media. Kehadiran fitur-fitur tersebut memungkinkan siswa mengakses materi, kuis, dan menu pembelajaran secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Pada tahap pengembangan, media RABAPRO dibuat menggunakan Canva dan fitur hyperlink sehingga dapat diakses secara digital. Media dilengkapi gambar, animasi, audio, contoh profesi berdasarkan bentang alam, serta kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri. Hasilnya

menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, serta membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui gambar, audio-visual, dan kuis interaktif. Evaluasi merupakan proses sistematis untuk mengukur ketercapaian tujuan program dan memberikan umpan balik bagi perbaikan selanjutnya (Laila et al., 2020).

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan uji coba penggunaan media. Perbaikan dilakukan pada aspek tampilan, isi materi, bahasa, dan interaktivitas agar media semakin layak digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif RABAPRO mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan inovatif. Penggunaan media digital meningkatkan minat dan antusiasme siswa dibandingkan metode ceramah yang sebelumnya digunakan (Devanti et al., 2023), sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

D. Kesimpulan

Metode penelitian dan pengembangan alat pembelajaran yang sudah dilakukan, alat pembelajaran interaktif "RABAPRO" berhasil diciptakan dengan memanfaatkan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan penilaian. Alat

tersebut diciptakan guna memberikan bantuan kepada siswa kelas IV SD dalam memahami bahan tentang berbagai bentuk bentang alam dan beberapa profesinya dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Pengembangan media dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan literasi digital siswa serta penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional di SDN Gayam 3 Kota Kediri. Dengan memadukan unsur teks, gambar, audio, animasi, dan kuis interaktif, media RABAPRO bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan cocok dengan ciri-ciri siswa kelas IV.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif RABAPRO memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media memperoleh skor 41 dari skor maksimal 48 dengan kategori sangat baik. Sementara itu, validasi ahli materi memperoleh skor 41 dari skor maksimal 45 dengan rata-rata kelayakan 2,73 yang berada pada rentang skala 2,51–3,25 dengan kategori sangat baik, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil

implementasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan mudah memahami materi melalui penggunaan media interaktif berbasis digital.

Media interaktif RABAPRO terbukti bermanfaat dan efektif untuk mengajarkan sains kepada siswa kelas empat sekolah dasar. Hasil uji efektivitas menunjukkan uji normalitas dan homogenitas, yang mengindikasikan bahwa nilai signifikansi untuk pretest dan posttest lebih besar dari 0,05. Ini berarti bahwa data tersebut normal dan konsisten. Pada uji normalitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 untuk pretest maupun posttest, sedangkan uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi 0,094 pada pretest dan 0,160 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif RABAPRO mampu mendukung peningkatan pemahaman siswa serta membantu menciptakan pembelajaran berbasis literasi digital yang lebih efektif, interaktif, dan inovatif.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127.
- Jannah, A. F. H., Laila, A., & Basori, M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI KAYUNAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 943-956.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Laila, A., Mahendra, Y. M., & Santi, N. N. (2020). Pengembangan media audio untuk meningkatkan kemampuan menghubungkan siklus hidup dan pelestariannya. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5(1), 119-132.

- Laila, A., & Imron, I. F. (2023, August). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Materi IPA SD. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 6, pp. 1303-1311).
- Ningtyas, D. Y., Putri, K. E., & Laila, A. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Organ Pernapasan Pada Manusia Siswa Kelas V SDN Mojoroto 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 780-792.
- Purba, C. V., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis web dengan Google Sites terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(5), 1329-1347.
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106-121.
- Riyadi, F. A., Laila, A., & Putri, V. K. (2026). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Storrtelling untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 276-293.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.