

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN *EDPUZZLE*
KEPADA SISWA KELAS IV GUGUS V KECAMATAN GEROKGAK**

Made Dendi Aditya Putra¹, I Made Sedana²

IG Agung Jaya Suryawan³

¹IAHN Mpu Kuturan Singaraja

ayusetiadewi519@gmail.com¹, made_sedana23@yahoo.com²,

jayasuryawan@gmail.com³

ABSTRACT

This study aimed to develop interactive multimedia assisted by Edpuzzle for fourth-grade elementary school students in the IPAS subject on the topic "Daerahku Kaya Sumber Daya", as well as to determine its validity and practicality. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects involved material experts, media experts, language experts, teachers, and fourth-grade students. Data were collected through interviews, observations, documentation, and questionnaires. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed that the developed multimedia achieved a very high level of validity. The material expert validation score reached 0.98, media expert validation reached 0.93, and language expert validation reached 0.98. Furthermore, the practicality test results showed a score of 92% from teachers and 92.84% from students, both categorized as very practical. Therefore, the Edpuzzle-assisted interactive multimedia is considered valid and highly practical for use in elementary school IPAS learning.

Keywords: Interactive Multimedia, Edpuzzle, IPAS, Elementary School, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbantuan Edpuzzle pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kaya Sumber Daya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan Edpuzzle memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dengan nilai Aiken's V ahli materi sebesar 0,98, ahli media sebesar 0,93, dan ahli bahasa sebesar 0,98. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 92% oleh guru dan 92,84% oleh peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, multimedia interaktif berbantuan Edpuzzle dinyatakan valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Edpuzzle, IPAS, Sekolah Dasar, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi faktor utama dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini juga ditemukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di Gugus V Kecamatan Gerokgak, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi IPAS, khususnya materi

Daerahku Kaya Sumber Daya. Materi tersebut memerlukan visualisasi yang menarik agar peserta didik dapat memahami konsep secara lebih konkret. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Multimedia interaktif merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Multimedia interaktif menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaksi pengguna dalam satu media pembelajaran yang terpadu. Salah satu platform yang mendukung pengembangan multimedia interaktif adalah Edpuzzle. Edpuzzle memungkinkan guru membuat video pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan pertanyaan, kuis, dan evaluasi secara langsung.

Penggunaan multimedia interaktif berbantuan Edpuzzle diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan multimedia interaktif

berbantuan Edpuzzle pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kaya Sumber Daya bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Tahap Analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru, karakteristik peserta didik, kurikulum, serta kondisi media pembelajaran yang digunakan. Tahap Design meliputi penyusunan materi, pembuatan storyboard, perancangan tampilan media, dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap Development dilakukan dengan mengembangkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi Canva dan Edpuzzle serta melakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Tahap Implementation dilakukan melalui uji kepraktisan kepada guru dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Selanjutnya, tahap Evaluation

dilakukan untuk memperbaiki produk berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dokumentasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Tingkat validitas dianalisis menggunakan rumus Aiken's V, sedangkan tingkat kepraktisan dianalisis menggunakan persentase.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif berbantuan Edpuzzle pada materi Daerahku Kaya Sumber Daya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media dikembangkan menggunakan Canva sebagai desain utama dan Edpuzzle sebagai platform pembelajaran interaktif.

Multimedia yang dikembangkan terdiri atas halaman pembuka, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video interaktif, kuis, evaluasi, dan refleksi.

Validitas Produk

Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,98 dengan kategori sangat tinggi. Validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 0,93 dengan kategori sangat tinggi. Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 0,98 dengan kategori sangat tinggi.

Tabel 1. Hasil Validitas Produk

Validator	Nilai Aiken's V	Kategori
Ahli Materi	0,98	Sangat Tinggi
Ahli Media	0,93	Sangat Tinggi
Ahli Bahasa	0,98	Sangat Tinggi

Kepraktisan Produk

Uji kepraktisan dilakukan kepada tiga guru dan 45 peserta didik.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Persentase	Kategori
Guru	92%	Sangat Praktis
Peserta Didik	92,84%	Sangat Praktis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan Edpuzzle memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Tingginya nilai validitas menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan media, dan kebahasaan.

Media yang dikembangkan memanfaatkan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, video, animasi, dan kuis interaktif yang mampu menarik perhatian

peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi berbagai media dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media sangat mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Kehadiran fitur video interaktif dan kuis pada Edpuzzle membuat peserta didik lebih aktif selama pembelajaran. Peserta didik dapat memperoleh umpan balik secara langsung sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbantuan Edpuzzle mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbantuan Edpuzzle pada mata pelajaran IPAS materi Daerahku Kaya Sumber Daya berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE.

Hasil validitas menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat tinggi dengan nilai Aiken's V ahli materi sebesar 0,98, ahli media sebesar 0,93, dan ahli bahasa sebesar 0,98. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 92% oleh guru dan 92,84% oleh peserta didik dengan kategori sangat praktis.

Dengan demikian, multimedia interaktif berbantuan Edpuzzle dinyatakan valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidati, M., & Malasari, P. N. (2023). Pembelajaran Matematika yang Bermakna Menggunakan Pendekatan Teori Kognitivisme. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 2(2), 67-77.
- Anjelita, K., & Supriyanto, A. (2024). Teori belajar konstruktivistik dan implikasinya di sekolah dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 916-922.
- Aprilyada, G., Zidan, M. A., Nurlia, N., Ainunisa, R. A., & Widi, W. W. (2023). Peran kajian pustaka dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 165-173.
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89-100.
- Chahnia, J., Nurdin, S., Kosim, M., Sepriyanti, N., Misra, M. Z., & Illahi, R. K. (2025). *Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Edpuzzle Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Dinayanti, A. R., Annazhira, S., Juniar, V., & Marini, A. (2024). Analisis tantangan peningkatan mutu pendidikan pada pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(9), 627-636.
- Hayati, R., Ersani, E., Darwiyanti, A., Akbar, S., Hadikusumo, R. A., Hamda, E. F., ... & Azizah, H. N. (2025). *Pengembangan bahan ajar*. Sada Kurnia Pustaka.
- Herdiana, D. (2024). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Journal of Education*, 1(1), 270-277.

- Hidayat, H., Ilham, I., & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 424-430.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981-990.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304-1309.
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116-122.
- Lutfiana, F. S. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Edpuzzle terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Luthfi, T., Azzahra, S., Farhan, Z. A., Puradireja, S. M., Iskandar, S., & Sari, N. T. A. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Penunjang Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 484-492.