



Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Klasifikasi Hewan untuk Siswa Sekolah Dasar

I Made Dedy Setiawan^{1*}, Ryan Pratama Putra², Putu Sugiartawan³ 

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI), Indonesia

*Corresponding author: dedy.setiawan@instiki.ac.id

Abstrak

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, peserta didik kurang mampu memahami materi pelajaran tentang klasifikasi hewan. Sementara guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik menggunakan buku ajar dengan metode ceramah, tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media pembelajaran interaktif yang layak diimplementasikan. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE dengan subjek penelitian sebanyak 32 orang. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan kuisioner. Data selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil uji ahli konten diperoleh persentase skor 80,25% dengan kualifikasi baik, hasil uji ahli media dan desain diperoleh persentase skor 88,75% dengan kualifikasi baik, serta hasil uji coba kelompok diperoleh persentase skor 85,83% dengan kualifikasi baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif tentang klasifikasi hewan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 sekolah dasar.

Kata kunci: Pengembangan, Interaktif, Klasifikasi hewan

Abstract

In learning activities in class, students are less able to understand the subject matter of animal classification. While teachers still use conventional learning methods in conveying teaching material to students using textbooks with the lecture method, without utilizing relevant learning media, so learning becomes less interesting. The purpose of this research is to design an interactive learning media that is feasible to implement. The development of interactive learning media uses the ADDIE development model with 32 research subjects. Methods of data collection by observation, interviews, and questionnaires. The data were then analyzed qualitatively and quantitatively. Based on the results of the content expert test, a percentage score of 80.25% was obtained with good qualifications. The results of the media and design expert test obtained a percentage score of 88.75% with good qualifications. The results of the group trial obtained a percentage score of 85.83% with good qualifications. Based on the results of the study, it can be concluded that interactive learning media about animal classification are declared valid and suitable for use in learning activities in grade 3 elementary schools.

Keywords: Development, Interactive, Classification.

History:

Received : September 05, 2022

Revised : September 08, 2022

Accepted : October 20, 2022

Published : October 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 sangat cepat dan dinamis. Era revolusi industri 4.0 yang menekankan pada digitalisasi menciptakan perubahan yang sangat signifikan di berbagai bidang kehidupan manusia (Kurniati & Wiyani, 2022; Yamin & Syahrir, 2020). Hal ini berimbas terhadap sektor-sektor di berbagai bidang kehidupan manusia itu sendiri, salah satunya adalah bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan memang memberikan banyak kemudahan bagi guru khususnya dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, serta memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajarnya (Astini, 2020; Myori et al., 2019). Hadirnya teknologi memberikan manfaat bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran, serta dengan adanya teknologi ini memudahkan dalam mendapatkan sumber belajar (Feri & Zulherman, 2021). Selain proses pembelajaran, penggunaan teknologi ini memberikan kemudahan pada pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran (Kurniati & Wiyani, 2022; Kuswanto et al., 2017). Hal ini

dapat dilihat dari beberapa hasil penelitian tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ternyata memberikan hasil yang cukup signifikan dalam membantu proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik (Setiawan & Ari Oka, 2020). Guru sebagai pemimpin dalam proses pembelajaran diharapkan mampu mendesain pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan (Suwastini et al., 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran hendaknya dapat mengaitkan materi ajar dengan kehidupan nyata siswa (Purnianingrum & Manuaba, 2022). Kreativitas, inovasi, dan keterampilan seorang guru dalam memanfaatkan teknologi pun mutlak diperlukan dalam kegiatan pembelajaran agar karakteristik peserta didik dapat difasilitasi secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai (Setiawan & Arnawa, 2019). Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) juga telah berupaya membantu para guru dengan memberikan berbagai bentuk pendidikan dan pelatihan (diklat) terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di satuan pendidikan tidak sepenuhnya bisa dilakukan. Selain faktor fasilitas pembelajaran yang masih minim, kemampuan/keterampilan guru dalam penggunaan teknologi juga masih perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari sekolah-sekolah di daerah pedalaman yang minim akses dan fasilitas, ataupun sekolah-sekolah yang memang belum memanfaatkan teknologi dalam membantu proses pembelajaran. Guru cenderung tidak menggunakan media pembelajaran serta modul cetak masih mendominasi penggunaannya dalam pembelajaran (Setyawan & Ardianto, 2022). Hal ini berdampak terhadap kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara terhadap Bapak Moh Rozi selaku guru kelas 3 di SD Negeri 18 Daging Puri Denpasar, diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang mampu dalam mengenal nama-nama hewan serta mengklasifikasikan hewan-hewan tersebut menurut jenis dan gaya hidupnya. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik yaitu hanya menggunakan buku ajar dengan metode ceramah, tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Jika kondisi ini terus berlanjut, akan sangat mempengaruhi aktifitas dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu harus dilakukan pengembangan media pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang aktif dan bermakna

Di tingkat sekolah dasar, media pembelajaran sangat membantu dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata/konkret di pikiran peserta didik (Ayu et al., 2022). Dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih kontekstual sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan konsep merdeka belajar. Peranan media yaitu sebagai alat bantu guru dalam proses belajar berguna karena dapat penyusun kembali informasi visual ataupun verbal (Widiana, 2022). Salah satu model pembelajaran efektif yang dapat diterapkan oleh pendidik kepada peserta didik adalah dengan pembelajaran berbasis multimedia (Siregar et al., 2022). Media pembelajaran dapat mengurangi terjadinya miskonsepsi dalam proses belajar karena bersifat memperjelas materi yang disajikan (Setiawan & Permana, 2021). Selain itu, guru sebagai fasilitator juga harus menyesuaikan diri dengan kebiasaan siswa yang saat ini sudah terbiasa dengan pemanfaatan teknologi, sehingga tuntutan akan penggunaan teknologi dalam media seperti media pembelajaran interaktif semakin besar (Kristanti & Sujana, 2022). Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran memang sangat diperlukan agar tercipta suasana pembelajaran yang dinamis (Kadek et al., 2022). Oleh karena itu, dalam menggunakan media pembelajaran, peserta didik diharapkan bisa berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran tersebut. Hal ini penting dilakukan agar peserta didik lebih leluasa dalam mengungkapkan dan mengekspresikan kemampuannya, menumbuhkan motivasi dan minat

belajar, serta bisa berkolaborasi dengan teman sejawatnya (Komang et al., 2022). Sehingga perlu untuk memanfaatkan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri khususnya dalam tema klasifikasi hewan. Media interaktif adalah media yang di rancang oleh *designer* agar tampilannya memenuhi fungsi dalam menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna/*user* (Made et al., 2022). Komponen multimedia ini ada beberapa macam yang ditandai oleh adanya teks, gambar, suara, animasi, dan video (Putu et al., 2022). Pembuatan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *macromedia flash* dan Adobe Cs 6, yang memadukan tulisan, gambar, dan *game* yang dikemas secara menarik dan mudah digunakan, dengan harapan peserta didik menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bersifat kontekstual.

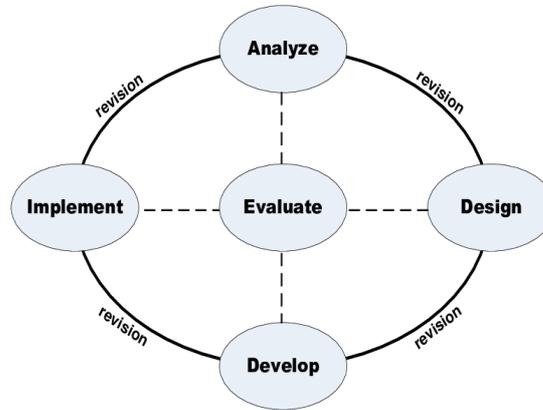
Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA secara mandiri (Nata et al., 2021; Sudarsono, 2021). Selain itu media pembelajaran interaktif dalam bentuk Media E-Comic berbasis Problem Based Learning layak digunakan dengan pembelajaran siklus air pada muatan IPA kelas V SD (Laksmi & Suniasih, 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Kurniawati & Nita, 2018; Rafmana & Chotimah, 2018). Berdasarkan hasil temuan sebelumnya dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif penting dan membawa dampak yang positif dalam kegiatan pembelajaran. Namun, pada penelitian terdahulu belum terdapat kajian yang membahas pengembangan media pembelajaran interaktif pada muatan IPA materi Klasifikasi Hewan. Maka, tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media pembelajaran interaktif tentang klasifikasi hewan pada siswa kelas III SD Negeri 18 Dangin Puri Denpasar. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif maka diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan baik serta meningkatkan minat motivasi siswa dalam belajar.

2. METODE

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*research and development*) untuk merancang sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif, serta untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 18 Dangin Puri. Model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dipilih sebagai desain model pengembangan dalam penelitian ini. Model ini dipilih dengan pertimbangan kepraktisan, sistematis, serta dapat diterapkan dalam pengembangan berbagai perangkat pembelajaran, termasuk media pembelajaran. Penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Kelima tahapan ini saling berkaitan seperti ditunjukkan pada Gambar 1.

Berdasarkan Gambar 1 dapat dijelaskan secara operasional sebagai berikut, 1) Tahap analisis (*Analyze*), yaitu mencari informasi awal terkait perancangan media pembelajaran interaktif yang akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas. Terdapat beberapa poin yang dilakukan dalam tahapan analisis ini diantaranya analisis kebutuhan siswa dan guru, analisis materi, penentuan kompetensi dasar, serta fasilitas pembelajaran. 2) Tahap perancangan (*design*), meliputi tahap pengumpulan data, menyusun bagan alur (*flowchart*), sketsa (*storyboard*), mendesain tampilan awal, serta menyusun instrumen validasi produk dan uji coba produk. 3) Tahap pengembangan (*develop*) yaitu pembuatan produk secara nyata berupa media pembelajaran interaktif sesuai rancangan pada tahapan sebelumnya, serta siap

untuk diujikan pada ahli. Pembuatan produk ini menggunakan *software adobe flash cs 6* dan beberapa aplikasi pendukung lainnya. 4) Tahap implementasi (*implementation*), yaitu mengujicobakan produk kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran setelah dinyatakan valid berdasarkan hasil uji ahli. 5) Tahap Evaluasi (*evaluation*), yaitu melakukan perbaikan produk serta menilai kelayakan produk yang dikembangkan melalui evaluasi formatif.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Tegeh, 2014)

Subjek penelitian sebanyak 32 orang yang terdiri dari seorang ahli media/desain, seorang ahli konten/materi, serta 30 orang subjek uji coba kelompok, dalam hal ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri. Data penelitian diperoleh dari hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, wawancara bersama guru kelas, dan kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan tanggapan ahli dan siswa dalam menguji kelayakan produk hasil pengembangan media pembelajaran interaktif. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif kualitatif untuk memaparkan hasil dari kegiatan observasi, wawancara, serta komentar dalam kuisisioner. Sementara teknik statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah skor hasil kuisisioner uji ahli maupun uji coba produk. Hasil persentase skor yang diperoleh selanjutnya diklasifikasikan dalam bentuk persentase seperti pada tabel konversi skala lima seperti pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Konversi Skala Lima

No.	Skor (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100	Sangat Baik	Sangat layak
2	75 – 89	Baik	Layak
3	65 – 74	Cukup	Cukup layak
4	55 – 64	Kurang	Kurang layak
5	1 – 54	Sangat Kurang	Sangat kurang layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk merancang sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif materi klasifikasi hewan pada siswa kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri, serta menentukan kelayakan produk tersebut untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan berupa video yang memadukan beberapa unsur multimedia seperti teks, gambar, suara, dan *motion*. Media

pembelajaran interaktif yang dirancang terdiri dari beberapa bagian diantaranya menu *intro*, menu utama, menu pengertian, menu materi, dan menu *game*. Menu *intro* merupakan halaman pertama yang menampilkan judul, terdapat tombol masuk ke menu utama, serta tombol suara. Tampilan secara visual dapat dilihat seperti pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Menu Intro

Pada menu utama terdapat tombol *mute*, tombol keluar, tombol navigasi pengertian, materi, dan *game*. Tampilan secara visual seperti pada [Gambar 3](#).



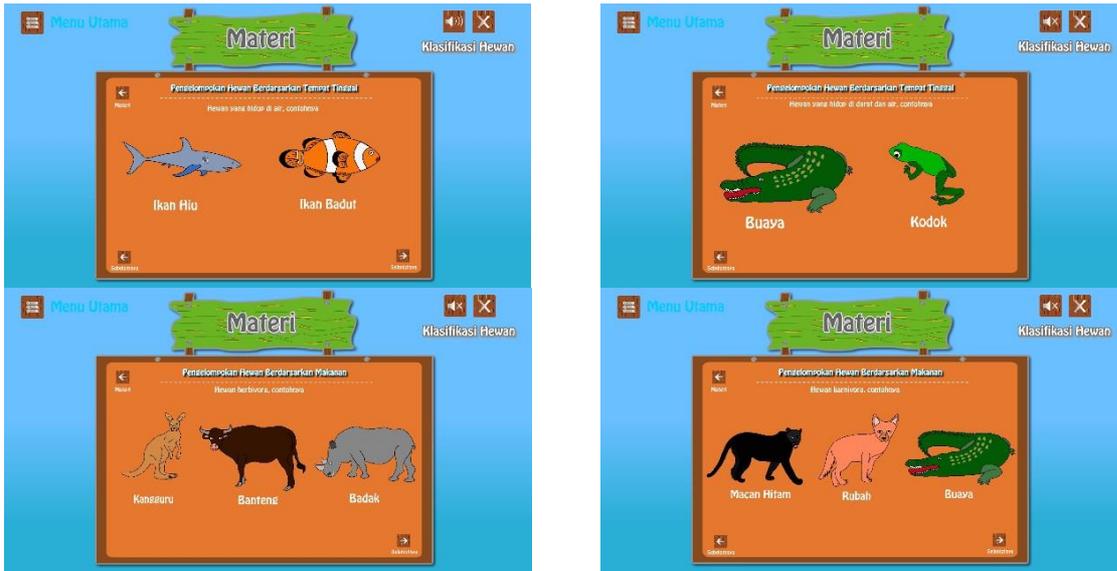
Gambar 3. Menu Utama

Pada menu pengertian dijelaskan tentang cara perkembangbiakan hewan, jenis-jenis hewan, alat pernafasan hewan, dan sebagainya. Tampilan secara visual seperti pada [Gambar 4](#).



Gambar 4. Menu Pengertian

Pada menu materi terdapat enam tombol untuk sub materi yaitu pengelompokan hewan berdasarkan tempat tinggal, makanan, penutup tubuh, cara bernafas, cara berkembang biak, dan cara bergerak. Beberapa tampilan menu materi secara visual seperti pada [Gambar 5](#).



Gambar 5. Tampilan Menu Materi

Pada menu *game* terdapat bagian intro/pendahuluan yang berisi tombol masuk ke menu utama. Menu *game* berisikan soal pilihan ganda sesuai materi yang dijelaskan. Skor akan terlihat di akhir *game* setelah siswa selesai menjawab soal. Tampilan menu *game* secara visual dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Menu Game

Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut. Pertama, pada tahap analisis (*analyze*), kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi karakteristik dan kebutuhan peserta didik yang masih dalam perkembangan tahap operasional konkret, cenderung menyukai kegiatan yang menyenangkan, tidak monoton, serta kegiatan yang bersifat kontekstual. Menganalisis permasalahan yang dialami siswa yaitu bahan ajar masih terbatas hanya mengandalkan buku ajar serta tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang relevan, menganalisis kompetensi dan fasilitas kebutuhan guna menggabungkan perangkat yang akan digunakan dalam pembuatan media. Kedua, pada tahap perancangan (*design*), dilakukan pembuatan *flowchart* dan *story board*, penyusunan instrument uji ahli dan uji coba produk, serta mendesain tampilan awal produk.

Ketiga, tahap pengembangan (*development*), yaitu merealisasikan produk berupa media pembelajaran interaktif berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini juga dilakukan uji validasi produk oleh ahli konten dan ahli media untuk menilai kelayakan produk yang dirancang. Tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*), melakukan beberapa revisi atau perbaikan berdasarkan saran/komentar dari hasil uji ahli konten/materi pembelajaran, ahli media dan desain pembelajaran, serta komentar dan saran dari kelompok uji coba dalam hal ini siswa kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri. Secara umum evaluasi dilakukan di setiap tahap dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini demi perbaikan produk yang dihasilkan. Evaluasi formatif digunakan dalam tahapan ini, yaitu evaluasi yang dilaksanakan sepanjang proses pengembangan produk.

Berdasarkan hasil uji ahli konten media pembelajaran interaktif diperoleh persentase sebesar 80,25% yang tergolong dalam kualifikasi baik. Hasil uji/review ini didasarkan pada beberapa aspek seperti aspek materi, aspek tata bahasa, dan aspek kurikulum. Sementara hasil uji ahli media dan desain diperoleh persentase sebesar 88,75% yang berada pada kualifikasi baik. Aspek yang direview antara lain tampilan karakter dan warna, audio, serta cara pengoperasian. Selanjutnya tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*), dilakukan uji coba kelompok setelah melewati uji coba ahli. Subjek uji coba kelompok dalam hal ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri yang berjumlah 30 orang. Hasil uji kelompok diperoleh persentase sebesar 85,83% yang berada dalam kualifikasi baik. Hasil uji kelayakan produk media pembelajaran interaktif berdasarkan uji ahli dan uji coba kelompok dapat disajikan seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Produk

No.	Subjek	Hasil (%)	Keterangan
1	Ahli konten/materi	80,25	Baik
2	Ahli media dan desain	88,75	Baik
3	Kelompok	85,83	Baik

Berdasarkan Tabel 2 dapat dijelaskan bahwa hasil uji produk media pembelajaran interaktif secara keseluruhan berada pada kategori baik, sehingga berdasarkan konversi skala lima (Tabel 1), media pembelajaran interaktif yang dirancang layak digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran siswa kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri.

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif yang dirancang dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri. Hal ini didasarkan pada hasil uji ahli konten/materi pembelajaran, hasil uji ahli media dan desain produk, serta hasil uji coba produk kepada 30 orang subjek yang secara keseluruhan termasuk dalam kualifikasi baik. Hal ini juga tentu tidak terlepas dari model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam merancang media pembelajaran interaktif tersebut. Dengan tahapan-tahapan pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan siswa dan guru, penyusunan instrument uji coba, perancangan produk, uji coba produk, sampai pada perbaikan produk secara formatif, semuanya menjadi satu kesatuan yang utuh dan saling terkait. Pengembangan suatu produk termasuk media pembelajaran interaktif yang mengacu pada model pengembangan ADDIE memang efektif dalam menciptakan produk yang valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Geni et al., 2020; Sudewa et al., 2021). Berdasarkan hasil uji ahli konten/materi pembelajaran diperoleh persentase skor sebesar 80,25% yang tergolong dalam kualifikasi baik sehingga dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Hasil ini tentunya dapat diidentifikasi karena adanya relevansi antara pengembangan media pembelajaran dengan

analisis kebutuhan peserta didik khususnya siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Aspek yang menjadi perhatian terkait dengan uji ahli konten/materi pembelajaran diantaranya adalah aspek kurikulum, aspek tata bahasa, dan aspek materi pembelajaran. Pada aspek kurikulum, konten media pembelajaran telah disesuaikan antara standar kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran tentang klasifikasi hewan. Dari segi tata bahasa juga dibuat dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik. Misalnya pada menu penjelasan jenis-jenis hewan, cara perkembangbiakan hewan, serta gaya hidup hewan dibuat dengan singkat dan jelas agar peserta didik mudah mempelajari dan memahaminya. Sementara dari sisi materi pembelajaran, terdapat kesesuaian antara penjelasan konsep dengan contoh-contoh hewan yang ditampilkan, materi tentang klasifikasi hewan juga disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga lebih bersifat kontekstual.

Dari hasil uji ahli media dan desain media pembelajaran diperoleh persentase skor sebesar 88,75% yang tergolong dalam kualifikasi baik sehingga media pembelajaran interaktif ini dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Dilihat dari aspek tampilan karakter dan warna, sudah terdapat kesesuaian antara karakter hewan yang ditampilkan dalam media pembelajaran dengan usia responden. Karakter hewan yang ditampilkan jelas, mudah ditemukan, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dari sisi pewarnaan karakter dan tampilan media pun sudah cukup menarik dengan mengkombinasikan warna yang sesuai. Dalam media pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan audio baik berupa musik latar di setiap menu, maupun suara pada tombol dan menu *game* (Kristanti & Sujana, 2022; Panjaitan et al., 2020). Sementara dari sisi cara pengoperasian juga sudah dirancang dengan petunjuk dan arahan yang jelas sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam menggunakannya. Uji coba kelompok yang dilakukan pada media pengembangan interaktif menghasilkan persentase skor sebesar 85,83% dengan kualifikasi baik. Uji coba dilakukan kepada 30 orang siswa kelas 3 SD Negeri 18 Daging Puri. Salah satu keunggulan media pembelajaran ini adalah bersifat interaktif, sehingga peserta didik bisa lebih leluasa dan terlibat lebih aktif dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif sangat memberikan peran penting untuk membangkitkan rasa semangat pada diri peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran (Jundu et al., 2019; Muthoharoh & Sakti, 2021). Guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran karena materi bisa dikemas dengan lebih praktis dan menarik. Hal ini tentunya mengurangi dominasi guru seperti kegiatan pembelajaran sebelumnya yang masih bersifat konvensional hanya mengandalkan buku ajar dengan metode ceramah (Myori et al., 2019; Santhalia & Sampebatu, 2020). Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Sari & Harjono, 2021; Yuniarni et al., 2020).

Pada kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif ini, guru memanfaatkan fasilitas berupa komputer yang ada di sekolah. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok dan difasilitasi dalam kegiatan diskusi terkait materi klasifikasi hewan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Pada materi jenis-jenis hewan, peserta didik terlihat sangat antusias dan komunikatif dalam berdiskusi dengan teman sejawatnya, misalnya ketika menyebutkan beberapa jenis hewan diantaranya hewan yang termasuk kelompok karnivora, herbivora, dan omnivora. Siswa bersama kelompoknya dengan antusias menggunakan media pembelajaran untuk mencari tahu beberapa kelompok hewan yang disebutkan di atas. Di akhir sesi diskusi, guru memfasilitasi siswa dalam mengerjakan *game* tentang klasifikasi hewan yang ada dalam media pembelajaran interaktif. Dengan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, suasana pembelajaran pun menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Dwi agus setiawan & Nur Kumala, 2020; Prayoga et al., 2022). Penelitian tentang Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V menyatakan bahwa sangat penting menumbuhkan lingkungan pembelajaran yang

menyenangkan karena berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal (Dwiqi et al., 2020). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA secara mandiri (Nata et al., 2021). Selain itu media pembelajaran interaktif dalam bentuk Media E-Comic berbasis Problem Based Learning layak digunakan dengan pembelajaran siklus air pada muatan IPA kelas V SD (Laksmi & Suniasih, 2021). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Kurniawati & Nita, 2018; Rafmana & Chotimah, 2018). Sehingga diharapkan dalam kegiatan pembelajaran guru mampu mengenali karakteristik siswa dan materi yang diajarkan agar dapat memilih media serta model pembelajaran yang digunakan, sehingga dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi siswa dalam belajar.

4. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif klasifikasi hewan menggunakan model pengembangan ADDIE telah melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil uji ahli konten/materi pembelajaran, uji ahli desain dan media pembelajaran, serta uji coba kelompok diperoleh persentase skor dengan kualifikasi baik, sehingga media pembelajaran interaktif tentang klasifikasi hewan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 SD Negeri 18 Daging Puri.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v11i2.194>.
- Ayu, I. G., Setya, B., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>.
- Dwi agus setiawan, & Nur Kumala, F. (2020). Multimedia Interaktif Tipe Adobe Flash CS6 Berbasis Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Literasi Verbal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 32–49. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14358>.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>.

- Kadek, N., Ardiani, E., Agung, A., & Agung, G. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26–35. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>.
- Komang, N., Aprilia, A., Goreti, M., & Kristiasntari, R. (2022). Multimedia Interaktif Ceria pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46150>.
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>.
- Kurniati, T., & Wiyani, N. A. (2022). Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 182. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.41411>.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75.
- Kuswanto, J., Walusfa, Y., Artikel, S., Korespondensi, A., Ratu Penghulu No, J., Sari, K., Baru, T., Raja Tim, B., Ogan Komering Ulu, K., & Selatan, S. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology (IJCET)*, 6(2), 58–64.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56–64. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>.
- Made, N., Cahyani, S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas Abstrak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>.
- Myori, D. E., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV: Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional*, 5(2), 102–109. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>.
- Nata, I. K. W., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Dan Pembelajaran*, 5(2), 227–237. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>.
- Prayoga, T., Agustika, G. N. S., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Materi Pengenalan Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Peserta Didik Kelas I SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 99–108. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44777>.
- Purnianingrum, G. A. N. T., & Manuaba, I. B. S. (2022). Media pembelajaran e-mading berbasis contextual teaching and learning pada tematik subtema bagaimana tubuh

- mengolah makanan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2 SE-Articles), 191–201. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46165>.
- Putu, N., Wulandari, D., & Wiarta, I. W. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis Guided Discovery Materi Kubus dan Balok*. 10(1), 21–32.
- Rafmana, H., & Chotimah, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI Di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 05(1), 52–65.
- Santhalia, P. W., & Sampebatu, E. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif dalam membantu pembelajaran fisika di era Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.31985>.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*. 4(1), 122–130.
- Setiawan, I. M. D., & Ari Oka, I. D. G. (2020). The Use of Audio-Visual Assisted Google Classroom for Mathematics Course. *Journal of Education Technology*, 4(3), 244. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i3.28529>.
- Setiawan, I. M. D., & Arnawa, I. N. (2019). Pengaruh Pendekatan Saintifik Berbasis Asesmen Proyek Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 3(4), 269. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22363>.
- Setiawan, I. M. D., & Permana, I. K. P. (2021). Dampak Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 484. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38649>.
- Setyawan, H., & Ardianto, D. T. (2022). Interactive Multimedia Innovation on Short Distance Running Materials in Junior High School. *JET: Journal of Education Technology*, 6(2), 315–325. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i2.45627>.
- Siregar, E. S., Kurniati, R., & Rahayu, S. (2022). Multimedia as a Learning Tool in Training Reading Skills of Elementary Schools Students. *JET: Journal of Education Technology*, 6(2), 299–307. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i2.44601>.
- Sudarsono, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(08).
- Sudewa, K. A., Sugihartini, N., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Dengan Discovery Learning Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 25–37. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.29407>.
- Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.