

## Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas V Sekolah Dasar

I Gusti Agung Ayu Putu Wulandari<sup>1\*</sup>, A .A Gede Agung<sup>2</sup>, I Kadek Suartama<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Kota Singaraja, Negara Indonesia

\*Corresponding author: [agung.ayu.wulandari@undiksha.ac.id](mailto:agung.ayu.wulandari@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Rendahnya penggunaan media pembelajaran oleh guru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahap pengembangan multimedia interaktif dengan berorientasi model cooperative learning dan menganalisis tingkat efektivitas dari media yang dikembangkan pada mata pelajaran IPS. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Subjek dalam penelitian ini melibatkan siswa – siswi kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan informasi yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner dan tes. Validasi dari multimedia interaktif dilaksanakan oleh 3 ahli yaitu: ahli media, ahli desain, ahli isi materi, selanjutnya dilaksanakan uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil validasi dari tiga ahli yaitu: ahli media berada pada kategori sangat baik dengan persentase. 96%. Ahli desain berada pada kategori baik dengan persentase 82,5%. Ahli isi materi berada pada kategori sangat baik dengan persentase 91,42%, dan hasil dari subjek uji coba perorangan berada pada kategori sangat baik dengan persentase 92,6%, uji coba kelompok kecil berada pada kategori baik dengan persentase 85,5% setelah dilakukannya validasi oleh beberapa ahli dan sudah di uji coba dengan siswa – siswi, maka produk multimedia interaktif dinyatakan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *Hannafin and peck*, pembelajaran kooperatif, multimedia interaktif

### Abstract

*The low use of learning media by teachers affects student learning outcomes. This study aims to describe the stage of developing interactive multimedia with a cooperative learning model oriented and to analyze the effectiveness of the media developed in social studies subjects. This type of research is research and development. The subjects in this study involved fifth grade elementary school students. The methods used in collecting data and information are: observation, interviews, documentation, questionnaires and tests. The validation of interactive multimedia was carried out by 3 experts, namely: media experts, design experts, content experts, then product trials were carried out which included individual trials and small group trials. The data analysis technique used in this research is descriptive quantitative and descriptive qualitative. The validation results from three experts are: media experts are in the very good category with percentages. 96%. Design experts are in the good category with a percentage of 82.5%. The material content expert is in the very good category with a percentage of 91.42%, and the results of the individual trial subjects are in the very good category with a percentage of 92.6%, the small group trial is in the good category with a percentage of 85.5% after doing validation by several experts and has been tested with students, then the interactive multimedia product is declared feasible to use.*

**Keywords:** *Hannafin and Peck*, Cooperative Learning, Interactive Multimedia

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan hal yang tidak asing didengar dan hampir semua orang mengetahui apa itu pembelajaran beserta tujuannya. Pembelajaran secara umum memiliki arti yaitu proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik, dalam prosesnya tersebut pendidik memberikan bantuan untuk memahami suatu hal yang belum diketahui oleh peserta didik, proses tersebut dinamakan perolehan ilmu dan pengetahuan (Andriyani, 2020;

#### History:

Received : July 08, 2022

Revised : July 12, 2022

Accepted : August 13, 2022

Published : August 25, 2022

**Publisher:** Undiksha Press

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



Donna, Egok, & Febriandi, 2019). Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dan peserta didik maupun antara peserta didik dan peserta didik lainnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran di Indonesia mengalami perubahan serta kurikulum di tiap tahunnya, seperti saat ini seluruh sekolah di Indonesia khususnya sekolah dasar sudah menerapkan kurikulum baru yaitu 2013 dengan pembelajaran yang berubah menjadi tematik. Pembelajaran tematik sebagai upaya untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dan kemampuan pengetahuannya (Magdalena, Rahmanda, Armianti, & Nabilah, 2020; Puspitawati & Mawardi, 2017). Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Siddiq, Sudarma, & Simamora, 2020). Salah satu muatan pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar serta diintegrasikan dalam pembelajaran tematik adalah pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang peristiwa social, fakta, yang berhubungan dengan lingkungan serta masyarakat (Lidia, Hairunisya, & Sujai, 2018; Rosihah & Pamungkas, 2018). Pembelajaran IPS di sekolah diharapkan melatih kemampuan siswa untuk mampu beriteraksi dan berpartisipasi dalam bidang sosial, memiliki kepekaan sosial dan memiliki jiwa peduli sosial yang tinggi serta bertujuan agar siswa mampu mengambil keputusan yang logis berdasarkan informasi dan fakta. Untuk mewujudkan hal itu, guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Prihartini, Buska, Hasnah, & Ds, 2019; Triwardhani, Trigartanti, Rachmawati, & Putra, 2020). Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Namiroh, 2019; Octafiana, Ekosusilo, & Subiyantoro, 2018). Penggunaan media yang inovatif akan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga berpengaruh terhadap meningkatkannya hasil belajar siswa.

Namun kenyataannya, selama pembelajaran daring terjadi penurunan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Denbantas, penurunan hasil belajar diakibatkan oleh faktor eksternal yaitu minimnya guru yang menggunakan pembelajaran secara interaktif kepada siswa, kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif, serta terbatasnya fasilitas pribadi selama belajar daring. Dari pihak sekolah sudah menyediakan fasilitas belajar seperti layar proyektor dan LCD. Namun, selama pembelajaran daring guru kesulitan memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik pada pelajaran IPS. Pembelajaran daring juga menyebabkan guru kesulitan mengajar karena keterbatasan waktu, sehingga materi yang disampaikan belum maksimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukannya inovasi media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran dua arah, serta media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satunya dengan menggunakan multimedia interaktif berorientasi model cooperative learning.

Teknik *Cooperative* atau *Collaborative Learning* merupakan suatu pendekatan pendidikan untuk pengajaran serta pembelajaran yang mengikutsertakan kelompok peserta didik untuk bekerjasama dalam memecahkan suatu masalah, menciptakan sebuah produk maupun menyelesaikan tugas (Ningsih, 2019; Suparyono, 2018). Media interaktif sendiri memiliki banyak tafsiran, namun secara umum media interaktif yaitu produk berbasis komputer yang merespon setiap tindakan dari pengguna dalam produk tersebut akan menyajikan teks, audio, visual, gambar bergerak dan video yang relevan (E. R. Melianti, 2020; Namiroh, 2019). Dengan begitu multimedia interaktif menyajikan lebih dari satu komponen dari suatu media. Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki peranan dalam meningkatkan pemahaman siswa serta

berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Abdurrahman, Jampel, & Sudatha, 2020a; Panjaitan, Titin, & Putri, 2020). Media interaktif ini dirancang menggunakan model *Cooperative Learning* agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk menkonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil bahwa multimedia interaktif sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Aprianty, Somakim, & Wiyono, 2021; Yuliana, Susilaningsih, & Abidin, 2022). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa multimedia interaktif layak dan praktis untuk digunakan dilihat dari ketersediaan materi serta aktivitas belajar siswa dan hasil belajarnya (Abdurrahman, Jampel, & Sudatha, 2020b; Geni, Sudarma, & Mahadewi, 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa model cooperative learning mampu meningkatkan aktifitas serta hasil belajar siswa (Ningsih, 2019). Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif membawa dampak yang positif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaannya, penelitian yang dilakukan mengembangkan multimedia interaktif berorientasi model cooperative learning pada mata pelajaran IPS, sehingga hal ini menjadi kebaruan dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan masalah-masalah yang terdapat pada proses pembelajaran yang telah dipaparkan diatas, maka dipandang perlu pengembangan sebuah media pembelajaran muatan IPS berupa multimedia interaktif. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, selain itu media yang dikembangkan juga harus sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada berisi video, foto, dan teks yang memudahkan siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berorientasi model cooperative learning pada mata pelajaran IPS untuk kelas v sekolah dasar. Pengembangan media ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan bagian yang tidak boleh terlewat yang berarti bagian terpenting saat peneliti menciptakan suatu produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model *Hannafin and Peck*. Diperoleh tiga fase yang terdapat pada Model Hannafin dan Peck, khususnya dalam penelitian ini, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain serta fase pengembangan dan implementasi (Rahmatin, Katili, Hadjaratie, & Suhada, 2021). Dalam prosedur pengembangan, terdapat fase analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui produk multimedia interaktif sangat diperlukan atau tidak dalam pembelajaran kelas V di SD Negeri 1 Denbantas sekaligus menganalisis sumber daya manusia dengan metode wawancara dan instrumen dalam wawancara. Selanjutnya pada fase desain, dibuatkan *flowchart* yang berfungsi untuk mendeskripsikan alur dari multimedia interaktif yang selanjutnya pengembang akan menjabarkan hasil yang terdapat di *flowchart* ke *storyboard*, untuk acuan pembuatan multimedia interaktif. Fase pengembangan dan implementasi, mencari bahan yang akan digarap, mulai dari gambar yang relevan pada materi IPS, *background*, musik yang mendukung, *clip art* untuk mendukung multimedia interaktif dan video pembelajaran berisikan materi IPS. Setelah itu, dilanjutkan dengan tahap pengolahan dan *review* oleh tiga ahli, mulai dari ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli isi materi. Selanjutnya, dilakukan uji coba produk untuk melihat multimedia interaktif yang berorientasi *Cooperatif Learning* dikatakan layak atau tidak, dan data yang terkumpul akan dianalisis oleh peneliti.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah angket/kuisisioner berdasarkan instrumen yang telah disusun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen berupa angket untuk uji ahli dan uji coba kepada siswa. Kisi-kisi instrumen uji ahli dan uji coba kepada siswa yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1, 2, 3, dan 4.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Desain**

No	Aspek	Indikator
1.	Desain	a. Kejelasan judul program b. Penggunaan tata Bahasa yang baik dan benar c. Kejelasan petunjuk penggunaan program d. Kesesuaian gambar contoh dengan isi materi
2.	Media	a. Kesesuaian pemetaan materi dengan isi materi b. Kemudahan mengoprasikan media c. Kesesuaian evaluasi d. Kemenarikan desain untuk memotivasi siswa belajar

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator
1.	Teks	a. Kesesuaian pemilihan warna teks, jenis font, dan ukuran teks b. Keterbacaan teks c. Penggunaan bahasa yang tepat
2.	Gambar	a. Kesuaian pemilihan gambar dengan materi b. Pemilihan gambar yang mudah dipahami siswa c. Setiap gambar mampu memotivasi siswa
3.	Audio	a. Unsur audio jelas b. Pemilihan audio yang tepat c. Audio yang mempermudah siswa dalam belajar
4.	Pengorganisasian Multimedia Interaktif	a. Kemudahan mengoprasikan media b. Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media c. Navigasi berjalan dengan baik

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator
1.	Isi dan Tujuan Materi	a. Ketetapan materi dengan tujuan materi b. Kejelasan isi materi c. Kesesuaian dengan KD d. Kelengkapan materi yang disajikan e. Kedalaman isi materi f. Keseimbangan dalam memberikan materi serta contohnya g. Penggunaan gambar dengan materi yang relevan h. Dapat digunakan dengan kemampuan siswa
2.	Kualitas pembelajaran	a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan belajar c. Kualitas motivasi d. Fleksibilitas pembelajaran e. Penggunaan bahasa yang komunikatif f. Kualitas social interaksi g. Kualitas tes dan penilaian

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator
1.	Mater	a. Kejelasan judul program
		b. Kesesuaian contoh gambar dengan isi materi
		c. Pembahasan yang sederhana
		d. Kejelasan petunjuk soal dan materi
		e. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami
2.	Media	a. Kecepatan membuka media
		b. Kemudahan siswa untuk menjalankan media
		c. Kejelasan petunjuk penggunaan media
		d. Kualitas audio dan gambar
		e. Kelancaran tombol navigasi
		f. Kemenarikan media

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk pembelajaran berupa multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V dengan materi "Manusia Dengan Lingkungan Alam" dan "Pengaruh Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Alam" yang menggunakan model pengembangan oleh Hannafin dan Peck, yang terdiri atas 3 fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain serta fase pengembangan dan implementasi.

Fase Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui perlu atau tidaknya produk multimedia interaktif bagi siswa kelas V di SD Negeri 1 Denbantas. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SD Negeri 1 Denbantas yaitu bapak I Wayan Kama Arimbawa, S.Pd menyatakan adanya kendala dari SDM untuk mempelajari penggunaan media dan keefektivannya dalam proses pembelajaran. Solusi yang dapat ditawarkan oleh pengembang yaitu multimedia interaktif yang menggabungkan beberapa elemen seperti audio, video, teks, animasi serta gambar yang dimana dikemas dalam satu file digital untuk kegiatan belajar siswa secara mandiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga siswa kelas V SD Negeri 1 Denbantas, bahwa anak-anak mampu mengoperasikan laptop atau smartphone yang menjadi memudahkan untuk menerapkan sistem belajar dengan multimedia interaktif. Tentunya, sekolah mendukung dengan fasilitas seperti proyektor dan LCD sekaligus listrik yang memadai. Dengan hal tersebut, maka pembelajaran IPS oleh kelas V SD Negeri 1 Denbantas dengan menggunakan multimedia interaktif, cocok untuk diimplementasikan dan dapat dilanjutkan dengan fase desain. Fase desain dibutuhkan sebelum memulai pembuatan multimedia interaktif. Dimulai dengan *flowchart* untuk menggambarkan alur jalannya multimedia interaktif, dan dilanjutkan dengan *storyboard* yang menjadi landasan pengembangan untuk implementasi dari multimedia interaktif. Selanjutnya yaitu fase pengembangan dan implementasi, fase pengembangan mengumpulkan bahan untuk pembuatan multimedia interaktif, dan dilanjutkan dengan programing untuk mengolah unsur yang dikumpulkan menjadi file digital. Implementasi produk berpacu pada pembelajaran yang digunakan yaitu model *Cooperatif Learning*.

Selanjutnya yaitu tahap pembuatan media, yang akan membahas secara rinci tentang pembuatan multimedia interaktif, sehingga produk siap untuk digunakan. Pertama, dalam mendesain template yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yang disung, sehingga terlihat senada dengan tema pada aplikasi Articulate Storyline 3. Kedua yaitu menyisipkan teks yang dapat diisi dengan menentukan ukuran huruf dan jenis huruf. Ketiga dengan menyisipkan gambar yang berasal dari arsip pribadi maupun internet. Keempat, dengan menyantumkan video dan mengatur *trigger*. Terakhir yaitu publish media yang telah

dirancang dan mengatur agar dapat diakses oleh semua murid dengan membagikan link kepada siswa.

Hasil review dari ahli media pembelajaran yaitu Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd mengenai produk multimedia interaktif untuk kelas V di SD Negeri 1 Denbantas memberikan total nilai sebesar 72, yang kemudian dihitung persentase tingkat pencapaian pada media pembelajaran. Setelah dikonversikan menggunakan metode PAP dengan skala 5, hasilnya yaitu 96% berada pada kualifikasi sangat baik. Selanjutnya, hasil review dari ahli desain pembelajaran mengenai produk multimedia interaktif untuk kelas V di SD Negeri 1 Denbantas yang dilakukan oleh Dr. I Made Tegeh, S.Pd.,M.Pd yang memberikan nilai sebesar 33 dari kuisisioner yang berisikan 8 butir instrument. Hasil review dapat dihitung persentase tingkat pencapaian pada media pembelajaran dan dikonversikan menggunakan metode PAP dengan skala 5, hasil dari presentase uji ahli desain pembelajaran yaitu 82,5% berada pada kualifikasi sangat baik, dan dapat disimpulkan bahwa media interaktif layak digunakan dalam aspek desain pembelajaran. Selanjutnya yaitu review ahli materi pembelajaran mengenai materi produk multimedia interaktif untuk kelas V SD Negeri 1 Denbantas yang dilaksanakan oleh Ni Gusti Ayu Putu Diani, S.Pd.,S.D. Beliau memberikan total nilai sebesar 64 poin dari 14 butir kuisisioner, dan dapat dihitung presentase tingkat pencapaian pada media pembelajaran yang dikonversikan menggunakan metode PAP dengan skala 5 dari hasil uji desain pembelajaran yaitu 82,5% berada pada kualifikasi sangat baik.

Selanjutnya review uji coba perorangan mengenai produk multimedia interaktif untuk kelas V SD Negeri 1 Denbantas yang dilakukan oleh siswa/I kelas V dengan jumlah 3 orang, yang memberikan nilai sekaligus komentaras dan masukan mengenai instrument penilaian yang menggunakan kuisisioner. Dengan skor yang diperoleh dari responden 1 sebesar 53 atau 96%, responden 2 sebesar 50 atau 90%, dan responden 3 sebesar 51 atau 92%, selanjutnya dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran yang dikonversikan menggunakan metode PAP dengan skala 5 dari hasil persentase uji coba perorangan yaitu 92,6% berada pada kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam uji coba perorangan. Berdasarkan hasil analisis komentar dari ketiga responden mengenai produk multimedia interaktif, sudah baik dari segi materi, desain, pembahasan, penggunaan bahasa yang tepat. Menjadikan produk multimedia interaktif tidak perlu direvisi dan dapat lanjut ke tahap uji kelompok kecil.

Berikutnya mengenai hasil review uji coba kelompok kecil, tentang produk multimedia interaktif untuk kelas V SD Negeri 1 Denbantas yang dilakukan kepada siswa/I kelas V sebanyak 6 orang, dengan memberikan nilai serta komentar dan masukan. Dengan skor yang diperoleh dari responden 1 sebesar 47 atau 85%, responden 2 sebesar 49 atau 89%, responden 3 sebesar 46 atau 83%, responden 4 sebesar 46 atau 83%, responden 5 sebesar 50 atau 90% dan responden 6 sebesar 46 atau 83%. Selanjutnya dihitung persentase tingkat pencapaian pada media pembelajaran, setelah dikonversikan menggunakan metode PAP dengan skala 5 diperoleh hasil yaitu 85,5% berada pada kualifikasi baik. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam uji coba kelompok kecil. Diperoleh analisis komentar dari keenam responden mengenai produk multimedia interaktif sudah baik dari segi materi, desain, pembahasan, penggunaan bahasa yang sesuai. Selain itu terdapat saran yang diguberkikan untuk mempercepat dalam mengoperasikan produk multimedia interaktif pada handphone, tentunya saran ini digunakan sebagai acuan dalam revisi produk multimedia interaktif menjadi lebih baik.

Berdasarkan penilaian produk multimedia interaktif setelah mendapat pencapaian baik, namun perlu adanya perbaikan untuk menghasilkan produk yang maksimal. Terdapat revisi dari ahli media pembelajaran yaitu mulai dari menu utama, revisi desain materi agar materi dapat terlihat jelas dan memudahkan untuk membaca, revisi video pembelajaran mulai dari peletakan dan durasi, dan revisi kuis. Selanjutnya revisi dari ahli desain pembelajaran,

seperti revisi petunjuk multimedia interaktif, revisi indikator pembelajaran IPS, revisi materi yang dilakukan lebih mendalam, revisi profil pengembang. Berikutnya yaitu revisi dari ahli isi materi yang memberikan komentar dan saran dari ahli yang tidak banyak, namun saran dari ahli isi materi yaitu menambahkan gambar bergerak (*gif*) untuk menarik perhatian. Selanjutnya yaitu revisi uji coba perorangan tidak terdapat saran atau komentar dari siswa. Revisi selanjutnya yaitu revisi uji coba kelompok kecil, mengenai kelancaran untuk menjalankan produk pada handphone khususnya tombol navigasi yang masih lambat saat diklik.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif berbasis model cooperative learning pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek-aspek yang dinilai pada media ini adalah, aspek materi, dan desain. Artinya materi yang pada media yang dikembangkan harus sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran selain itu desain dibuat semenarik mungkin sehingga dengan penggunaan media tersebut dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Namiroh, 2019; Rahmatin et al., 2021). Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Asriningsih, Sujana, & Sri Darmawati, 2021; Prabawa & Restami, 2020). Dengan media pembelajaran, guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta rasa ingin tahu siswa. Di samping itu, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, guru dapat merancang media pembelajaran dengan sebaik mungkin agar dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia interaktif berbasis cooperative learning layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran berbasis komputer yang merespon setiap tindakan dari pengguna dalam produk tersebut akan menyajikan teks, audio, visual, gambar bergerak dan video yang relevan (Havizul, 2020; E. Melianti, Risdianto, & Swistoro, 2020). Multimedia interaktif berbasis model cooperative Learning yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dilihat dari aspek materi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang berkaitan dengan kehidupan social, fakta yang terjadi di masyarakat dan lingkungan, sehingga diperlukan contoh agar siswa mampu memahami konsep yang dipelajarinya. Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis model cooperative Learning ini didesain agar memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Multimedia interaktif menggabungkan beberapa komponen seperti teks, gambar dan video memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Abdurrahman et al., 2020b; Havizul, 2020) Media ini juga dapat digunakan oleh siswa dimanapun dan kapan pun, sehingga mampu melatih kemandirian (Aprianty et al., 2021; Geni et al., 2020).

Berdasarkan hasil review dari ahli desain pembelajaran, diketahui bahwa multimedia interaktif berbasis model cooperative learning yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS. Media pembelajaran yang didesain dengan menarik merupakan salah satu faktor keberhasilan proses pembelajaran (Dwi agus setiawan & Nur Kumala, 2020; Jundu, Jehadus, Nendi, Kurniawan, & Men, 2019) Karena tampilan atau desain media pembelajaran yang indah dan menarik akan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik (Astuti, Suryani, & Sunardi., 2018; Donna et al., 2019). Selain itu pengembangan media interaktif ini dirancang menggunakan model *Cooperative Learning* agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk menkonstruksi pengetahuan secara mandiri. *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara

berkelompok untuk menyelesaikan masalah dan persoalan, mengkonstruksi konsep, dan memahami materi secara mendalam (Sulfemi, 2019; Wati & Fatimah, 2016). Pembelajaran akan menitikberatkan pada kerjasama kelompok antar siswa, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam belajar, hal ini akan menyebabkan siswa aktif dalam pembelajaran. Multimedia interaktif berbasis cooperative learning akan mampu meningkatkan motivasi siswa belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang meningkat.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil bahwa multimedia interaktif sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Aprianty et al., 2021; Yuliana et al., 2022). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa multimedia interaktif layak dan praktis untuk digunakan dilihat dari ketersediaan materi serta aktivitas belajar siswa dan hasil belajarnya (Abdurrahman et al., 2020b; Geni et al., 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa model cooperative learning mampu meningkatkan aktifitas serta hasil belajar siswa (Maesaroh, Hasna, DR, & ZN, 2019; Ningsih, 2019). Berdasarkan temuan-temuan yang didapatkan dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis cooperative learning berdampak positif dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Namun dalam pelaksanaannya, penelitian ini memiliki keterbatasan yang hanya mengkaji multimedia intraktif berbasis cooperative learning pada mata pelajaran IPS materi "Manusia Dengan Lingkungan Alam" dan "Pengaruh Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Alam, diharapkan guru dapat mampu meningkatkan kreativitasnya dengan menggunakan materi yang bervariasi. Kelebihan penelitian ini, yaitu multimedia interaktif berbasis cooperative learning dapat menarik perhatian siswa, mampu melatih kemandirian siswa dalam belajar serta mudah diakses dan digunakan. Implikasi dari penelitian ini yaitu multimedia interaktif berbasis cooperative learning dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu memberikan kontribusi yang positif dalam pelaksanaan pembelajaran.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis cooperative learning pada mata pelajaran IPS siswa kelas V sekolah dasar dilihat dari aspek media, desain, dan materi valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020a). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Journal of Education Technology*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24091>.
- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020b). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8, 32–45. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>.
- Andriyani, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 51.
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1). <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>.
- Asriningsih, N. W. N., Sujana, I. W., & Sri Darmawati, I. G. A. P. (2021). Penerapan Model

- Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36202>.
- Astuti, T., Suryani, N., & Sunardi. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Program Unggulan Colomadu Karanganyar Tri. *Teknodika, Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 16(1), 1–9. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v14i2.34733>.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>.
- 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>.
- 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). <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- Havizul, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Menggunakan Model Ddd-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>.
- 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>.
- Lidia, W., Hairunisya, N., & Sujai, I. S. (2018). Pengaruh Model Talking Stick terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(2), 81–87. <https://doi.org/10.17977/um022v3i22018p081>.
- Maesaroh, S., Hasna, A., DR, Y., & ZN, F. (2019). Penerapan Metode Cooperative Learning dengan Memanfaatkan Aplikasi Google Classroom sebagai Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Kebaikan Siswa Menengah Pertama. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 168–172.
- Magdalena, I., Rahmanda, F. P., Armianti, I. J., & Nabilah, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Online terhadap Prestasi Siswa di SDN Sukamanah 01. *Jurnal Bintang : Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 431–445. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i3.1000>.
- Melianti, E. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director pada Materi Usaha dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>.
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>.
- Namiroh, S. (2019). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV, 53–67. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1587>.
- Ningsih, S. R. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Model Drill Practice pada Pendidikan Agama. *Jurnal Ipteks Terapan*, 12(4), 268. <https://doi.org/10.22216/jit.2018.v12i4.1674>.
- Octafiana, W., Ekosusilo, M., & Subiyantoro, S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Pesawat Sederhana untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 168. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.131>.

- Panjaitan, R. G. P., Titin, & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>.
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 8(3), 479–491.
- Prihartini, Y., Buska, W., Hasnah, N., & Ds, M. R. (2019). Peran dan Tugas Guru dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM dalam Pembelajaran di Workshop. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 79–88. <https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.327>.
- Puspitawati, O. A., & Mawardi. (2017). Pengembangan Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kebutuhan Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, 3(2), 2017.
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>.
- Rosihah, I., & Pamungkas, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v4i1.1405>.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual dalam Meningkatkan Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v4i1.1204>.
- Suparyono, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 016 Marsawa. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 950. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6536>.
- Triwardhani, I. J., Trigartanti, W., Rachmawati, I., & Putra, R. P. (2020). Strategi Guru dalam Membangun Komunikasi dengan Orang Tua Siswa di Sekolah. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.24198/jkk.v8i1.23620>.
- Wati, W., & Fatimah, R. (2016). Effect Size Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 213–222. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i2.121>.
- Yuliana, F. D., Susilaningih, & Abidin, Z. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile pada Bahasa Inggris. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 1–110. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p011>.