



# Multimedia Interaktif Ceria pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD

Ni Komang Ari Aprilia Dewi<sup>1\*</sup>, Maria Goreti Rini Kristiasntari<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received January 22, 2022

Revised January 23, 2022

Accepted April 07, 2022

Available online April 25, 2022

### Kata Kunci:

Multimedia Interaktif Ceria, ADDIE, Tematik

### Keywords:

Multimedia Interaktif Ceria, ADDIE, Tematik



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi mengakibatkan siswa kurang termotivasi dan jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses rancang bangun dan kelayakan dari multimedia interaktif ceria pada tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE terdiri dari Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Subjek uji coba ini yakni ahli materi pembelajaran 1 orang, ahli desain dan media pembelajaran 1 orang. Uji coba perorangan yakni 3 orang siswa dan kelompok kecil yakni 9 orang siswa, semua subjek uji coba merupakan siswa Kelas IV SD. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kuantitatif. Hasil analisis data, diperoleh rata-rata validasi dari para ahli mendapat skor rata-rata 94,60% kualifikasi sangat baik, uji perorangan skor rata-rata 94,16% kualifikasi sangat baik, uji kelompok kecil 95,83% kualifikasi sangat baik, oleh karena itu multimedia interaktif ceria layak digunakan untuk media alternatif pembelajaran. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu kegiatan belajar menjadi praktis, efektif, menarik dan meningkatkan motivasi.

## ABSTRACT

The lack of use of varied learning media resulted in students being less motivated and bored with monotonous learning. This study aims to describe the design process and feasibility of cheerful interactive multimedia on the theme of caring for living things in fourth grade elementary school. The development model used is ADDIE consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects of this trial were 1 learning material expert, 1 design expert and learning media. Individual trials consist of 3 students and a small group of 9 students, all test subjects are Class IV students of SD. The data collection method used is the questionnaire method. The data analysis technique used is quantitative data analysis techniques. The results of data analysis, obtained an average validation from the experts, got an average score of 94.60% very good qualification, individual test an average score of 94.16% very good qualification, small group test 95.83% very good qualification, therefore cheerful interactive multimedia is appropriate to be used for alternative learning media. The implications of this research are expected to help learning activities to be practical, effective, interesting and increase motivation.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sebagai memanusiakan manusia. Subyek, obyek dan sasaran pendidikan yaitu manusia. Pendidikan merupakan salah satu cara dalam mendapatkan suatu pengetahuan baru (Ichsan, 2021; Nabela et al., 2021). Pendidikan sebagai suatu cara untuk mempengaruhi peserta didik supaya mampu beradaptasi terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga dapat memberikan perubahan-perubahan dalam dirinya. Pendidikan mempunyai tujuan yakni membantu manusia dalam menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimilikinya (Made et al., 2021; Sujana, 2019). Keberadaan manusia yang tidak terlepas dari lingkungannya maka berlangsungnya proses pendidikan akan berkaitan erat terhadap lingkungan serta akan saling memotivasi secara timbal balik. Pendidikan dapat terlaksana dengan baik, jelas arah tujuannya, relevan isi kurikulumnya, serta efektif dan efisien dari metode dan cara-

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [Ari.aprilia@undiksha.ac.id](mailto:Ari.aprilia@undiksha.ac.id) (Ni Komang Ari Aprilia Dewi)

cara pelaksanaannya dilakukan dengan mengacu pada sebuah landasan yang kokoh. Kurikulum terus-menerus akan berkembang seiring dengan perkembangan teori dan praktik pendidikan. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013 yakni kurikulum yang diharapkan bisa membentuk insan yang berkarakter (Christina et al., 2021; Elizar, 2019). Dalam kurikulum 2013 pegangan untuk peserta didik yakni berupa buku tematik serta buku pendamping tematik yang digunakan oleh guru sebagai acuan pada saat proses pembelajaran. Perubahan kurikulum yang terjadi di Indonesia tidak bisa dihindari. Hal ini dikarenakan kurikulum dilihat sebagai salah satu penjamin dari mutu pendidikan yang dapat menjadi peningkatan karakter Sumber Daya Manusia (Oktaviani & Wulandari, 2021; Suwandayani, 2018). Sebagaimana Peran guru merupakan peran yang sangat penting untuk merancang pembelajaran, dikarenakan kurikulum 2013 mempunyai lingkup materi yang luas, oleh karena itu memerlukan banyak waktu pada saat proses belajar (Ananda et al., 2021; Rosmarlina et al., 2022). Implementasi kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi yang mempunyai tujuan yakni untuk mengubah pola pendidikan dari orientasi dengan hasil dan materi kependidikan proses dengan pendekatan tematik integratif. Selain itu juga guru dituntut untuk mengaplikasikan materi tematik dengan lingkungan belajar di kelas, dengan memanfaatkan penggunaan media yang bervariasi pada kelas sebagai sumber belajar.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mempergunakan tema sebagai penghubung antara beberapa mata pelajaran yang bertujuan agar siswa mendapat pengalaman yang bermakna untuk siswa (Magdalena et al., 2021; N. A. Sari & Yuniastuti, 2018). Pembelajaran tematik juga lebih menegaskan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran agar aktif saat berlangsungnya pembelajaran tersebut, sehingga siswa bisa memperoleh pengalaman secara langsung serta terlatih untuk bisa menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik lebih kepada penekanan dalam penerapan konsep belajar sembari melaksanakan sesuatu. Pada saat proses mengajar terdapat lima komponen penting pada saat hendak melaksanakan pembelajaran yakni terdapat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang menjadi pengaruh pada saat proses pembelajaran (Famaney & Wardani, 2021; Siregar et al., 2022). Dimasa sekarang yang sedang banyak diperbincangkan ialah mengenai teknologi yang sudah semakin canggih diberbagai bidang, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Pengimplementasian teknologi dalam pendidikan sudah menjadi alternatif yang digunakan pada saat proses pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021; Lestari, 2018). Teknologi dikemas menjadi berbagai macam bentuk yang inovatif, kreatif, serta dapat memberikan pengalaman baru untuk siswa, seperti contoh yakni adanya media pembelajaran (Prianggita & Meliyawati, 2022; Sumantri, 2019). Media pembelajaran dipergunakan bertujuan agar mempermudah pendidik dalam penyampaian materi untuk siswa, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu dalam merangsang siswa dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran juga bisa sebagai cara dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar lebih interaktif serta lebih aktif pada saat berada didalam kelas sehingga terdapat umpan balik terhadap pendidik kepada peserta didik (Ardiansyah & Nana, 2020; Wisada et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran juga sangat membantu dalam keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar berlangsung (Pratiwi & Meilani, 2018).

Akan tetapi terdapat sebagian besar pendidik belum menggunakan media pendukung dalam proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan tidak menyenangkan, yang mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran serta akan merasa jenuh. Media Pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang dibuat sebagai bentuk dalam memperagakan fakta, konsep, prinsip serta prosedur tertentu serta dapat terlihat nyata/konkrit (Firmadani, 2020; Rosidah et al., 2021). Dengan berkembangnya zaman yang signifikan, kegiatan belajar mengajar pun dilakukan dengan berbagai model atau cara pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan sebagai penunjang pada saat proses pembelajaran (Aditiya, 2021; Rozie, 2018). Tidak hanya model pembelajaran, banyaknya jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan serta terdapat kebaharuan-kebaharuan yang dilakukan agar media pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, serta dapat menambah wawasan dalam media pembelajaran. Adapun jenis media pembelajaran yang dimaksud salah satunya yaitu multimedia. Multimedia dibuat melalui perancangan dengan menggunakan teknologi (Rosmarlina et al., 2022). Kemajuan teknologi informasi yang dikembangkan memberikan solusi dalam perubahan kehidupan masyarakat, baik secara luas dalam segala bidang (Dwqi et al., 2020; Nafi'a et al., 2020). Pembelajaran di era digital ini tentu saja membutuhkan inovasi yang bercorak digital, oleh karena itu siswa bisa memahami konsep pembelajaran serta dapat mengikuti perkembangan zaman (Afif, 1970; I. K. Sari, 2021). Multimedia interaktif ceria merupakan media yang termuat oleh berbagai unsur yakni ada foto, teks, suara seni grafis, animasi dan video yang didukung oleh alat yang mampu dikontrol oleh siswa atau bisa digunakan sendiri oleh siswa dimana pun atau kapanpun. Adapun tujuan dalam penggunaan multimedia interaktif ceria ini dalam pembelajaran adalah bisa mempermudah dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa.

Multimedia interaktif ceria ini dapat memberikan siswa pengalaman yang bermacam-macam media, menekankan rasa bosan yang terdapat dalam materi pembelajaran, dikarenakan media tersebut bervariasi serta dapat diaplikasikan dalam pembelajaran mandiri. Berdasarkan temuan yang menyatakan

bahwa multimedia interaktif ceria layak digunakan pada proses pembelajaran (Rosmarlina et al., 2022). Hasil menunjukkan bahwasanya multimedia interaktif ceria dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan melalui tahap uji kevalidannya melalui uji ahli pada bidang masing-masing, setelah dilakukannya uji ahli maka dilanjutkan dengan uji coba pada siswa, sehingga dinyatakan layak dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

## 2. METODE

Dalam penelitian ini adapun jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Tegeh & Kirna, 2013). Prosedur pengembangan yang digunakan terdiri dari lima tahapan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu pertama tahap analisis (analyse) pada tahap ini adapun yang dilakukan yaitu menganalisis sarana dan prasarana, proses pembelajaran, serta media pendukung pada saat pembelajaran, tahap kedua perancangan (design) pada tahap ini adapun yang dilakukan yaitu perancangan materi, Kompetensi Dasar, Indikator serta tujuan pembelajaran, pembuatan flowchart dan story board, tahap ketiga pengembangan (development) pada tahap ini yang dilakukan yaitu pembuatan bagian-bagian produk yang selanjutnya akan di ujikan pada ahli, tahap keempat implementasi (implementation) yaitu pengimplemntasian produk yang telah dinyatakan layak oleh ahli untuk di uji cobakan pada siswa, tahap kelima evaluasi (evaluation) pada tahap ini dilakukan yaitu sebagai penentu kualitas produk yang dibuat, (Wicaksana et al., 2020). Subjek yang terlibat pada penelitian ini yaitu 9 orang siswa kelas IV SD Negeri 1 Ulakan Karangasem, 1 orang Dosen Jurusan Pendidikan Dasar Undiksha sebagai ahli isi materi pembelajaran dan 1 orang Dosen Jurusan Pendidikan Dasar Undiksha sebagai ahli desain dan media pembelajaran. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan berdasarkan pelaksanaan evaluasi formatif, yaitu data pertama hasil review ahli isi bidang study, ahli desain instruksional serta ahli media pembelajaran, yang kedua yaitu dari hasil review uji coba perorangan dan kelompok kecil. Dalam pengumpulan data menggunakan metode angket, analisis, observasi, wawancara dengan instrumen yakni menggunakan kuesioner yang digunakan untuk uji validitas multimedia interaktif ceria. Adapun kisi-kisi instrumen kuesioner validitas multimedia interaktif ceria disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1.	Kurikulum	1) Kesesuaian Materi dengan KD	1	1
		2) Kesamaan Materi dengan Indikator	2	1
		3) Kesamaan Materi dengan Tujuan Pembelajaran	3	1
2.	Isi Materi	4) Ketepatan Materi	4	1
		5) Kesesuaian Uraian Materi	5	1
		6) Materi Sesuai Karakteristik Siswa	6	1
		7) Kemudahan Memahami Materi	7	1
3.	Visual	8) Kesesuaian Gambar dengan Materi	8	1
4.	Tata Bahasa	9) Kesesuaian Bahasa dengan Karakteristik Siswa	9	1
		10) Keterbacaan Teks	10	1
		11) Bahasa sesuai dengan Kaidah Bahasa Indonesia	11	1
		12) Kesesuaian evaluasi materi	12	1
<b>Jumlah</b>				<b>12</b>

(Dharma & Agung, 2021)

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Instruksional

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1.	Visualisasi	1) Kemenarikan Tampilan Media	1	1
		2) Kejelasan Gambar	2	1
		3) Petunjuk Pengguna	3	1
2.	Kurikulum	4) Kesesuaian Tujuan Pembelajaran Dengan Media	4	1
		5) Kesesuaian Tujuan Pembelajaran Dengan Materi	5	1

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
3.	Motivasi	6) Meningkatkan Motivasi	6	1
4.	Penyajian	7) Kejelasan Penyajian Gambar	7	1
5.	Materi	8) Kejelasan Penyajian Materi	8	1
		9) Kemenarikansajian Materi	9	1
		10) Materi Disajikan Dengan Gambar Jelas	10	1
		11) Keselarasan Materi Dengan Karakter Siswa	11	1
6.	Teks	12) Kejelasan Teks	12	1
7.	Evaluasi	13) Keselarasan Soal Dan Indikator	13	1
<b>Jumlah</b>				<b>13</b>

(Dharma & Agung, 2021)

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1.	Tampilan	1) Kemenarikan Tampilan Produk	1	1
		2) Keselarasan Desain Dengan Karakteristik Siswa	2	1
2.	Teks	3) Keselarasan Model Huruf	3	1
		4) Keterbacaan Huruf Dengan Jelas	4	1
3.	Gambar	5) Keselarasan Gambar	5	1
		6) Penempatan/Tata Letak Gambar	6	1
4.	Teknis Pengoprasian	7) Terdapat Tombol Petunjuk Pengguna	7	1
		8) Terdapat Tombol Next Dan Keluar	8	1
		9) Kemudahan Tombol Petunjuk	9	1
5.	Warna	10) Kejelasan Warna Gambar	10	1
6.	Animasi	11) Animasi Disajikan Menarik	11	1
7.	Audio	12) Kejelasan Musik Latar/Background	12	1
<b>Jumlah</b>				<b>12</b>

(Dharma & Agung, 2021)

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

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1.	Visualisasi	1) Kemenarikan Media Pembelajaran	1	1
2.	Materi	2) Materi Mudah Dipahami	2	1
		3) Kejelasan Materi	3	1
		4) Kesepadanan Media Dengan Evaluasi	4	1
3.	Teks	5) Kejelasan Teks Yang Digunakan	5	1
		6) Kualitas Teks Yang Digunakan	6	1
4.	Gambar	7) Kejelasan Gambar Yang Digunakan	7	1
5.	Motivasi	8) Kualitas Teks Yang Digunakan	8	1
		9) Memberikan Motivasi Belajar	9	1
6.	Evaluasi	10) Kesesuaian Soal	10	1
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

(Dharma & Agung, 2021)

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis data deskriptif kuantitatif. Metode analisis data deskriptif kuantitatif merupakan pengolahan data yang dilaksanakan melalui cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka atau persentase hingga menemukan simpulan (Sugiyono, 2013). Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan dalam mengolah data yang didapat berdasarkan hasil angket berbentuk skor yang dianalisis menggunakan acuan skala likert.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ceria menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan lima tahap pengembangan. Tahap pertama yaitu analisis (analyze). Pada tahap analisis merupakan tahap mengidentifikasi kebutuhan pada pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan berbagai analisis yaitu analisis karakteristik siswa, analisis konten, dan analisis fasilitas sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 1 Ulakan Karangasem, didapat hasil bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran yang sulit untuk dipahami siswa. Sulitnya siswa dalam memahami materi yang bertema disebabkan karena terdapat beberapa mata pelajaran yang dikombinasikan, sehingga pembelajaran tematik dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan dan sering merasa jenuh karena hanya mempelajari buku saja. Oleh karena itu siswa membutuhkan bantuan media yang mampu membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman pada saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya adapun hasil dari analisis fasilitas sekolah ditemukan bahwa pada saat proses pembelajaran tematik di SD Negeri 1 Ulakan Karangasem yaitu menggunakan buku tematik dan video pembelajaran yang digunakan secara terbatas dan jarang, oleh sebab itu siswa lebih sering hanya menggunakan buku tema saja. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 1 Ulakan Karangasem didapat kenyataan bahwa siswa kurang termotivasi dan semangat dalam menggunakan buku tema dan pembelajaran menjadi monoton. Siswa membutuhkan sumber belajar pendukung yang dapat diaplikasikan secara mandiri, yang mampu menyampaikan pesan-pesan pendidik yang sederhana dan lengkap, menggunakan bahasa yang mudah dipahami serta didukung dengan gambar, audio, musik, animasi, yang bersifat praktis serta mampu menguji kemampuan siswa akan materi tematik. Multimedia interaktif ceria yang dikemas berbentuk APK adalah salah satu media pembelajaran yang didukung dengan teknologi yang sesuai dengan kebiasaan siswa pada pembelajaran abad-21.

Setelah mendapat hasil analisis kebutuhan pembelajaran siswa, maka penelitian dilanjutkan pada tahap kedua, yakni tahap perancangan. Pada tahap perancangan (design) dilakukan penetapan materi, KD, Indikator, Tujuan pembelajaran serta pembuatan rancangan umum berupa flowchart dan storyboard. Selanjutnya pada tahap ketiga yaitu terdapat tahap pengembangan (development). Produk berupa multimedia interaktif ceria yang dikemas berbentuk APK yang dibuat menggunakan adobe animate CC 2020 dan powerpoint. Pengembangan diawali dengan menyusun bagian-bagian seperti materi, tujuan pembelajaran, animasi, gambar dan dilanjutkan dengan uji validitas serta mencermati masukan-masukan dari validator. Adapun hasil pengembangan berdasarkan masukan yang diberikan oleh validator dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria

Selanjutnya yaitu tahap implementasi (implementation). Akan tetapi pada tahap ini tidak dapat dilaksanakan dikarenakan adanya pandemi covid-19 yang tidak memperbolehkan untuk berkerumun dan tidak memungkinkan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Tahap kelima yaitu evaluasi (evaluation). Tahap evaluasi dilakukan dengan menguji validitas media yang telah dikembangkan proses pengembangan produk dilaksanakan agar dapat menghindari kesalahan pada hasil akhir produk. Uji validitas multimedia interaktif ceria dilakukan oleh dua orang validator, yaitu dua orang dosen dari Jurusan Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. Adapun hasil evaluasi/penilaian validitas yang didasari

oleh aspek kelayakan isi pembelajaran, desain dan media pembelajaran. Adapun hasil dari uji validitas disajikan pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5.** Hasil Validasi

No.	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
1.	Ahli Isi Pembelajaran	95,83%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2.	Ahli Desain Instruksional	94,23%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
3.	Ahli Media Pembelajaran	93,75%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
4.	Uji Coba Perorangan	94,16%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	95,83%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi

Didasari oleh hasil uji coba dari ahli isi pembelajaran yang memperoleh persentase skor 95,83% kualifikasi sangat baik. Ahli desain instruksional yang memperoleh persentase skor 94,23% kualifikasi sangat baik. Ahli media pembelajaran yang memperoleh persentase skor 93,75% kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba perorangan yang memperoleh persentase skor 94,16% kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil yang memperoleh persentase skor 95,83% kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba dari subjek uji dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif ceria yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif ceria mendapatkan kualifikasi sangat baik dari subjek uji coba, oleh karena itu dapat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif ceria menggunakan model ADDIE yang mempunyai lima tahapan terdiri dari tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada penelitian ini tahap implementasi tidak dapat dilaksanakan karena kendala wabah covid-19, yang menyebabkan kegiatan tidak dapat dilakukan di sekolah. Pada saat pengembangan menggunakan model ADDIE dikarenakan model pengembangan ini mempunyai tahapan yang sistematis dan didalamnya sudah terdapat dari proses pengujian serta revisi, maka produk yang dikembangkan sudah dinyatakan memenuhi kriteria produk yang layak, oleh karena itu cocok untuk digunakan pada saat pengembangan multimedia interaktif ceria ([Cahyadi, 2019](#); [Dharma & Agung, 2021](#)). Multimedia interaktif ceria layak digunakan dalam proses pembelajaran tematik apabila diperhatikan dari beberapa perspektif penyusunan materi dalam produk yang dibuat merujuk pada buku-buku kementerian Pendidikan, maka jangkauan dalam isi materi sesuai pada kurikulum dan tidak keluar dari pembahasan serta standar isi. Tujuan pembelajaran pun telah disesuaikan dengan KD, Indikator, Tujuan pembelajaran. Tidak hanya itu penyampaian isi materi yang telah sistematis dan sesuai untuk diberikan kepada siswa. Materi yang terdapat di dalam produk, dirancang sesuai dengan tata bahasa, penulisan yang mempermudah untuk dipahami, serta disesuaikan dengan karakteristik siswa, maka dari itu dapat mempermudah siswa pada saat memahami materi yang terdapat dalam produk multimedia interaktif ceria. Proses pembelajaran tematik dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, kreatif seperti multimedia interaktif ceria yang dapat menunjang siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih baik dan mampu mempraktikkan materi tersebut pada kehidupan nyata.

Desain multimedia interaktif ceria dapat membangkitkan motivasi siswa dikarenakan siswa bisa mengaplikasikannya dengan mandiri serta dapat menaikkan hasil belajar siswa ([R. I. P. Sari, 2014](#); [Sintya et al., 2020](#)). Dalam menyampaikan materi tidak hanya menampilkan teks saja, melainkan menggunakan komponen-komponen multimedia interaktif ceria yang meliputi gambar, video, animasi, musik, dan audio. Multimedia interaktif ceria berisikan berbagai fitur yang dapat memberikan pengalaman belajar baru secara kreatif dengan variasi gaya tulisan, ukuran, spasi serta pemilihan warna teks yang konsisten dan menarik ([Agetania & Marlinda, 2022](#); [Husein et al., 2017](#)). Kemampuan multimedia interaktif ceria yakni bisa merangsang perkembangan kognitif dan bahasa siswa. Pada multimedia interaktif ceria menggunakan gambar yang sesuai dengan karakteristik materi. Penggunaan gambar bisa membantu siswa memvisualisasikan suatu teori yang dapat dijelaskan dengan mudah. Adapun implikasi dari penelitian pada bidang perkembangan keilmuan yakni yang pertama dengan adanya pengembangan teknologi yang secara empiris dan sah, bahwasannya dengan adanya multimedia interaktif ceria yang dapat membantu kegiatan belajar sehingga menjadi lebih praktis, efektif, menarik, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Kedua dalam pengembangan ilmu, multimedia interaktif ceria ini dapat dikembangkan dengan materi pembelajaran lainnya akan tetapi dalam pembuatannya disesuaikan berdasarkan desain instruksional dan juga isi materi pembelajaran. Ketiga untuk sekolah supaya dapat memberikan fasilitas seperti laptop, komputer, smartphone, LCD Proyektor untuk guru dalam pengembangan media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini

pun mempunyai keterbatasan yaitu terbatas pada produk yang dikembangkan ini hanya terbatas pada muatan tematik tema peduli terhadap makhluk hidup, subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD, yang kedua yaitu produk yang dikembangkan mempunyai keterbatasan hanya bisa di akses dengan perangkat smartphone android, sehingga dapat diberikan saran untuk peneliti selanjutnya yaitu dapat mengembangkan multimedia interaktif ceria ini dengan muatan pembelajaran, tampilan yang bervariasi serta dapat diakses di smartphone ios atau perangkat smartphone lainnya.

Didasari oleh hasil penelitian yang sudah diuraikan maka dapat disimpulkan multimedia interaktif ceria mendapat reaksi positif dari siswa dan multimedia interaktif ceria dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang menyatakan multimedia interaktif ceria layak digunakan pada proses pembelajaran serta mampu meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran tematik (Agetania & Marlinda, 2022; Rosmarlina et al., 2022). Multimedia interaktif ceria mempunyai kelebihan yakni semakin majunya teknologi di era digital masa kini tentunya membutuhkan inovasi yang bercorak digital, maka dari itu multimedia interaktif ceria menampilkan konsep pembelajaran yang membuat siswa termotivasi, suasana yang menyenangkan pada saat menggunakannya, memahami materi yang berisikan gambar-gambar menarik serta siswa pun tidak akan ketinggalan perkembangan zaman.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah di jelaskan dan diuraikan dalam penelitian pengembangan ini, maka disimpulkan yaitu penelitian pengembangan multimedia interaktif ceria pada tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD Negeri 1 Ulakan Karangasem yang dikembangkan memakai model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun produk yang dihasilkan yaitu berbentuk APK yang telah dinyatakan layak diaplikasikan pada saat proses pembelajaran. Multimedia interaktif ceria dinyatakan layak dan valid digunakan berdasarkan uji coba serta penilaian oleh subjek uji coba yang terdiri dari satu orang dosen ahli isi pembelajaran, satu orang dosen ahli desain dan media pembelajaran, tiga orang siswa uji coba perorangan, dan sembilan orang siswa untuk uji coba kelompok kecil, serta masing-masing mendapat skor validitas dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga multimedia interaktif ceria valid dan layak digunakan pada saat proses pembelajaran.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya, M. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Sebagai Penunjang Pengenalan*. 16(1), 52–64. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12674>.
- Afif, N. (1970). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>.
- Agetania, N. L. P., & Marlinda, N. L. P. M. (2022). Multimedia Interaktif Ceria untuk Pembelajaran Matematika dan IPA pada Sekolah Dasar Negeri 7 Sesetan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1629–1638. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3174>.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.
- Ananda, R., Fadhilaturrehmi, F., & Hanafi, I. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1689–1694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.1190>.
- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 47–56. <https://doi.org/ijerr.v3i1.24245.g15098>.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Dharma, P. K. S., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Multimedia Online pada Muatan Pelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 115–123. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32164>.
- Dwiyi, 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>.
- Elizar, E. (2019). Pembelajaran Terpadu dan Urgensinya dalam Pengembangan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua Sastra*, 17(2), 1–12. <https://doi.org/10.47637/elsa.v17i2.35>.
- Famaney, H. S., & Wardani, N. S. (2021). Evaluasi Pembelajaran Tematik Terpadu Daring Siswa Kelas V SD. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 455–465. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1316>.

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084).
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>.
- Ichsan, F. N. (2021). Implementasi Perencanaan Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 281–300. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v13i2.399>.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Made, N., Sari, A., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Development of Interactive E-Module Based on Human Digestive System Material Inquiry on Theme 3 About Healthy Foods for Fifth Grade Elementary School. *Indonesian Journal of Educational Research Adn Review*, 5(1), 54–62. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i1>.
- Magdalena, I., Kaunyah, N., & Nurfalah, K. (2021). Metode dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di SDN Dangdeur 1. *Pandawa*, 3(1), 89–100. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v3i1.997>.
- Nabela, D., Kasiyun, S., Rahayu, D. W., & Akhwani, A. (2021). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Berprestasi selama Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2653–2663. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1301>.
- Nafi'a, M. Z. I., Degeng, I. N. S., & Soepriyanto, Y. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 272–281. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p272>.
- Oktaviani, N. M., & Wulandari, I. (2021). Implementasi Standar Penilaian dalam Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Primary Education*, 4(1), 77–86. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v4i1.3892>.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.
- Prianggita, V. A., & Meliyawati, M. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 147. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.147-154.2022>.
- Rosidah, C. T., Amelia Widya Hanindita, Ida Sulistyawati, & Apri Irianto. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Kanigara*, 1(1), 23–31. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3154>.
- Rosmarlina, R., Tahir, M., & Ermiana, I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 32 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 187–191. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.451>.
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v5i2.3863>.
- Samosir, E. C. M., Manalu, B. M., & Anggeria, E. (2021). Pengaruh pemberian terapi relaksasi otot progresif terhadap stres psikososial keluarga pasien COVID-19. *Jurnal Keperawatan*, 19(1), 1–9. <https://doi.org/10.35874/jkp.v19i1.836>.
- Sari, I. K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1137>
- Sari, N. A., & Yuniastuti, Y. (2018). Penerapan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Sari, R. I. P. (2014). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 11 Petang Jakarta Timur. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1).
- Sintya, Y. R., Sutadji, E., & Djatmika, E. T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(8), 1105. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i8.13905>.
- Siregar, P. S., Marta, E., Efendi, R., Hasrijal, H., & Sari, N. T. (2022). Implementasi Pembelajaran Tematik dalam Pencapaian Standar Proses Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 540–551. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1858>.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Alfabeta.

- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Sumantri, B. A. (2019). Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 27. <https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1614>.
- Suwandayani, B. I. (2018). Analisis Perencanaan Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 di SD Negeri Kauman I Malang. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 78–88. <https://doi.org/10.30651/else.v2i1.1214>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ikatan Alumni (IKA) Universitas Pendidikan Ganesha*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Development of Character Education-Oriented Learning Video Media. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.