

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “SIMAGA”
MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
MI MA’ARIF NU INSAN CENDEKIA KOTA KEDIRI**

SKRIPSI



OLEH

KHOIRINA NUR AZIZAH

NIM. 21206072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI**

2025

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “SIMAGA”
MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
MI MA’ARIF NU INSAN CENDEKIA KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan

Oleh

KHOIRINA NUR AZIZAH

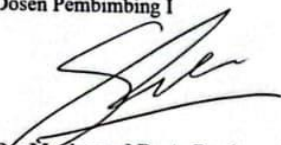
NIM. 21206072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Khoirina Nur Azizah dengan NIM 21206072 ini telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk diujikan kepada dewan penguji.

Dosen Pembimbing I



Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd

NIP. 198312192023211011

Dosen Pembimbing II



Aulia Rohmawati, M.Pd

NIP. 199111122020122020

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF "SIMAGA"
MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
MI MA'ARIF NU INSAN CENDEKIA KOTA KEDIRI

KHOIRINA NUR AZIZAH
21206072

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri (UIN)
Syekh Wasil Kediri pada tanggal 03 November 2025

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.
NIP. 199008172015032006


(.....)

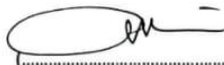
2. Penguji I

Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd.
NIP. 198312192023211011


(.....)

3. Penguji II

Aulia Rohmawati, M.Pd.
NIP. 199111122020122020


(.....)

Kediri, 03 November 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah


Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd
NIP. 197004121994032006

MOTTO

Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk
mengubah dunia

Nelson Mandela

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khoirina Nur Azizah

NIM : 21206072

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 15 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



Khoirina Nur Azizah

NIM. 21206072

ABSTRAK

Khoirina Nur Azizah, Dosen Pembimbing Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd., dan Aulia Rohmawati, M.Pd., *Pengembangan Multimedia Interaktif “SIMAGA” Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri*, Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, UIN Syekh Wasil Kediri, 2025.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri dalam memahami materi gaya di sekitar kita mata pelajaran IPAS. Metode pembelajaran masih dominan menggunakan ceramah dan berpatok buku paket yang membuat peserta didik kurang tertarik dan sulit memahami materi. Padahal di era sekarang, peserta didik sudah terbiasa dengan perangkat teknologi dan membutuhkan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui prosedur pengembangan multimedia interaktif “SIMAGA”, (2) mengetahui kelayakan multimedia interaktif “SIMAGA”, dan (3) mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan multimedia interaktif “SIMAGA”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri. Penelitian melibatkan 5 peserta didik sebagai subjek uji coba kelompok kecil dan 24 peserta didik sebagai subjek uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menilai kelayakan multimedia interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Prosedur pengembangan melalui lima tahap ADDIE berhasil diterapkan; (2) Kelayakan produk sangat baik, meliputi uji validitas yang mendapatkan hasil sangat valid, uji reliabilitas *pretest* dan *posttest* mendapatkan kategori reliabilitas tinggi, hasil penilaian *skala likert* ahli materi I mendapatkan kategori layak, hasil ahli materi II mendapatkan kategori sangat layak, hasil ahli media mendapatkan kategori sangat layak, dan hasil ahli pembelajaran mendapatkan kategori sangat layak, serta validasi pengguna mendapatkan hasil sangat layak (3) Peningkatan hasil belajar signifikan pada uji skala besar dari 53,4% menjadi 87,6%. Selain itu, Uji T memperoleh kategori signifikan sehingga terbukti adanya perbedaan antara *pretest* dan *posttest*, serta uji N-Gain memperoleh hasil 0,73 yang berarti terdapat peningkatan dengan kategori tinggi sehingga pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif “SIMAGA” efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

ABSTRACT

Khoirina Nur Azizah, Supervisors Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd., and Aulia Rohmawati, M.Pd., *Development of Interactive Multimedia "SIMAGA" for Science Subjects to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Students at MI Ma'arif NU Insan Cendekia, Kediri City*, Thesis, Elementary School Teacher Education, Faculty of Tarbiyah, UIN Syekh Wasil Kediri, 2025.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Learning Outcomes.

This research is motivated by the low learning outcomes of fourth grade students at MI Ma'arif NU Insan Cendekia, Kediri City, in understanding the material on forces around us in the science subject. The dominant learning method is still lectures and textbooks, which makes students less interested and difficult to understand. In fact, in today's era, students are accustomed to technological devices and require more visual and interactive learning media. Therefore, this study aims to (1) determine the development procedure for the interactive multimedia "SIMAGA," (2) determine the feasibility of the interactive multimedia "SIMAGA," and (3) determine the improvement in student learning outcomes using the interactive multimedia "SIMAGA."

This study used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fourth grade students at MI Ma'arif NU Insan Cendekia in Kediri City. The study involved five students as small group trial subjects and 24 students as large group trial subjects. Data collection techniques included observation, interviews, tests, and documentation. Data were analyzed descriptively using qualitative and quantitative methods to assess the feasibility of the interactive multimedia.

The results showed that: (1) the development procedure through the five ADDIE stages was successfully implemented; (2) The product feasibility is very good, including the validity test which obtained very valid results, the pretest and posttest reliability tests obtained a high reliability category, the Likert scale assessment results of material expert I obtained a feasible category, the results of material expert II obtained a very feasible category, the results of media experts obtained a very feasible category, and the results of learning experts obtained a very feasible category, as well as user validation obtained very feasible results (3) Significant increase in learning outcomes in large scale tests from 53.4% to 87.6%. In addition, the T-test obtained a significant category so that there was a difference between the pretest and posttest, and the N-Gain test obtained a result of 0.73 which means there was an increase with a high category so that learning using interactive multimedia "SIMAGA" was effective in improving student learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkanNya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul **Pengembangan Multimedia Interaktif “SIMAGA” Mata Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.**

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Wahidul Anam, M.Ag. selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Syekh Wasil Kediri
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Wasil Kediri
4. Bapak Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd. dan Ibu Aulia Rohmawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen UIN Syekh Wasil Kediri yang telah membimbing, dan memberikan ilmu yang sangat berharga selama proses perkuliahan hingga tersusunnya skripsi ini.
6. Seluruh keluarga besar MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri yang telah bersedia memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melakukan penelitian skripsi ini.
7. Teruntuk cinta pertama dan panutanku Bapak Imam Mansur, terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis dan telah berkontribusi banyak hal baik materi maupun semangat untuk penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis hingga menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Teruntuk pintu surgaku Ibu Ulfatun Na’fiah, terimakasih yang selalu menjadi penyemangat penulis dan menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang

tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan dukungan serta do'a hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

9. Teruntuk adikku tersayang Sunani Millah, terimakasih telah menjadi pendengar, serta tempat curhat terbaik setelah kedua orang tua penulis dan telah memberikan motivasi dan semangat untuk penulis.
10. Teman-teman seperjuangan penulis yang selalu memberikan do'a, motivasi, dan semangat hingga terselesainya skripsi ini.
11. Teruntuk seseorang yang belum bisa penulis sebut dengan jelas namanya disini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz* untuk penulis. Terimakasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bentuk penulis dalam memantaskan diri. Meskipun saat ini penulis belum tahu keberadaanmu entah di bumi bagian mana dan menggenggam tangan siapa. Seperti kata Bj Habibie "Kalau memang dia dilahirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun saya yang dapat".
12. *Last but not least*. Teruntuk diri saya sendiri Khoirina Nur Azizah apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih sudah berjuang menjadi yang lebih baik, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Harapan penulis, semoga karya ini dapat memberikan manfaat. Semoga segala bentuk bantuan dan kebaikan yang telah diberikan selama proses penyusunan ini mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Kediri, 15 Agustus 2025



Khoirina Nur Azizah

NIM. 21206072

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
G. Penelitian Terdahulu	11
H. Definisi Operasional.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	22
A. Pembelajaran IPAS	22
B. Hasil Belajar	25
C. Multimedia Interaktif	29

D. Karakteristik Peserta Didik	34
E. Materi Gaya di Sekitar Kita	37
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	41
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	41
B. Model Penelitian dan Pengembangan	41
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	43
D. Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	67
A. Penyajian Data.....	67
B. Analisis Data	100
C. Pembahasan	104
BAB V PENUTUP.....	117
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	117
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	119
DAFTAR RUJUKAN	121
LAMPIRAN-LAMPIRAN	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian	17
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	37
Tabel 3. 1 Kisi- Kisi Instrumen Ahli Materi	48
Tabel 3. 2 Kisi- Kisi Instrumen Ahli Media	48
Tabel 3. 3 Kisi- Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran	49
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	50
Tabel 3. 5 Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest</i>	51
Tabel 3. 6 Kisi- Kisi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	54
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan.....	59
Tabel 3. 8 Kriteria Reliabilitas	60
Tabel 3. 9 Kategori Penilaian Angket Kelayakan	61
Tabel 3. 10 Kriteria Kelayakan Produk.....	62
Tabel 3. 11 Kriteria Ketercapaian Belajar.....	63
Tabel 3. 12 Kriteria Hasil Uji N-Gain.....	66
Tabel 4. 1 Analisis Kurikulum	72
Tabel 4. 2 Storyboard Multimedia Interaktif SIMAGA	76
Tabel 4. 3 Multimedia Interaktif SIMAGA	79
Tabel 4. 4 Hasil Validitas Angket Ahli Materi I.....	85
Tabel 4. 5 Hasil Validitas Angket Ahli Materi II.....	85
Tabel 4. 6 Hasil Validitas Angket Ahli Media.....	86
Tabel 4. 7 Hasil Validitas Angket Ahli Pembelajaran	87
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Validitas Angket	88
Tabel 4. 9 Hasil Reliabilitas <i>Pretest</i>	89
Tabel 4. 10 Hasil Reliabilitas <i>Posttest</i>	89
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi Kelayakan Validator	92
Tabel 4. 12 Hasil Skor Angket Peserta Didik	93
Tabel 4. 13 Hasil Kritik dan Saran Validator.....	93
Tabel 4. 14 Hasil Multimedia Interaktif SIMAGA Sebelum dan Sesudah Revisi	95
Tabel 4. 15 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Kecil.....	97
Tabel 4. 16 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Besar	98
Tabel 4. 17 Hasil Data Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	100

Tabel 4. 18 Hasil Uji T Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	101
Tabel 4. 19 Hasil Uji N-Gain Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE Menurut <i>Branch</i>	43
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	125
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	126
Lampiran 3 Daftar Nilai IPAS Kelas IV	127
Lampiran 4 Hasil Wawancara	128
Lampiran 5 Hasil Observasi.....	130
Lampiran 6 Hasil Penilaian Angket Ahli Validator	131
Lampiran 7 Hasil Penilaian Angket Ahli Materi I.....	133
Lampiran 8 Hasil Penilaian Angket Ahli Materi II.....	135
Lampiran 9 Hasil Penilaian Angket Ahli Media.....	137
Lampiran 10 Hasil Penilaian Angket Ahli Pembelajaran	139
Lampiran 11 Hasil Penilaian Angket Ahli Soal <i>Pretest</i>	142
Lampiran 12 Hasil Penilaian Angket Ahli Soal <i>Posttest</i>	144
Lampiran 13 Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Kecil.....	146
Lampiran 14 Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	147
Lampiran 15 Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Besar	148
Lampiran 16 Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Besar	149
Lampiran 17 Hasil Respon Pengguna	150
Lampiran 18 Modul Ajar	152
Lampiran 19 Soal dan Jawaban <i>Quiz Lots</i>	159
Lampiran 20 Soal dan Jawaban <i>Quiz Hots</i>	161
Lampiran 21 CV Validator Instrumen Angket.....	162
Lampiran 22 CV Validator Ahli Materi I	164
Lampiran 23 CV Validator Ahli Materi II	167
Lampiran 24 CV Validator Ahli Media	169
Lampiran 25 CV Validator Ahli Pembelajaran.....	171
Lampiran 26 CV Validator Ahli Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	173
Lampiran 27 Brosur Panduan Instalasi Aplikasi SIMAGA.....	176
Lampiran 28 Kode QR Aplikasi SIMAGA.....	177
Lampiran 29 Dokumentasi Kegiatan	178
Lampiran 30 Hasil Turnitin.....	179
Lampiran 31 Daftar Riwayat Hidup.....	180