

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin pesat yang mempunyai dampak yang sangat luas dalam setiap bidang di kehidupan manusia¹, adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi apa yang ada dapat lebih dikuasai, dimanfaatkan, dan ditingkatkan. Salah satunya berdampak pada bidang pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan terlaksana jika didukung adanya pembelajaran yang berkualitas². Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia bukan hanya tanggung jawab pemerintah, tetapi juga tanggung jawab bersama oleh seluruh lapisan masyarakat. Hal ini juga berlaku untuk pengembangan sumber daya manusia, khususnya pendidik, yang berperan penting dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dan merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari suatu bangsa, karena maju atau mundurnya suatu bangsa dapat dilihat dalam sektor pendidikannya³. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka perlu adanya inovasi-inovasi media sebagai sarana penunjang proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan

¹ Giri Indra Kharisma dan F Arvianto, "Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 9 (2) (2019): 3, <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>.

² Haris Budiman, "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8 (1) (2017): 31, <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>.

³ Krismiyati, "Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Inpres Angkasa Biak," *Jurnal Office* 3 (1) (2017): 44–45.

membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkualitas, misalnya dari segi bentuk yang dipadukan dengan beberapa gambar atau animasi atau suara.⁴

Permasalahan yang kerap terjadi selama proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA, dalam pengembangan medianya masih memiliki permasalahan, belum adanya inovasi-inovasi atau pendekatan pembelajaran yang belum sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA dan kurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran IPA karena sulit dimengerti. Terlebih lagi semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga guru dituntut untuk kreatif dan selalu melakukan pembaharuan dalam pembelajaran, maka dari itu guru harus juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Guru harus mampu menjadi fasilitator dalam pembelajaran dan mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik seperti yang dirancang dalam kurikulum⁵. Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat digunakan dalam bentuk sarana dan prasarana seperti komputer, panel LCD, layar proyektor, dan perangkat lain yang dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih relevan. Banyak sekolah yang sudah memiliki komputer, LCD, layar proyektor, dan laboratorium komputer, terbukti dengan adanya komputer, LCD, dan layar proyeksi. Beberapa sarana dan prasarana tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menampilkan materi secara visual.

⁴ Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *Jurnal Media Infotama* 14 (1) (2018): 5, <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/view/467>.

⁵ Lalu Usman Ali, "Pengelolaan Pembelajaran IPA Ditinjau Dari Hakikat Sains Pada SMP Di Kabupaten Lombok Timur," *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram* 6 (2) (Desember 2018): 104.

Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam menunjang proses pembelajaran, karena media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, dengan adanya media peserta didik akan lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Maka dari itu pemilihan media sebaiknya lebih diperhatikan karena merupakan bagian yang penting dalam proses pembelajaran⁶.

Seorang guru harus dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, suasana belajar yang menyenangkan dapat terjadi karena peserta didik aktif selama proses pembelajaran. selain itu minat belajar juga sangat berpengaruh terhadap suasana belajar di kelas, supaya minat belajar peserta didik tetap tinggi, guru harus selalu kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan dapat merangsang ide, perasaan, dan keinginan siswa untuk belajar sehingga dapat tercipta suatu proses pembelajaran yang menambah informasi baru bagi siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan tepat⁷. Koesnandar menyatakan “cara menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media adalah dengan membawa gambar, foto, film, video tentang objek tersebut”. Dengan cara tersebut akan mempermudah guru dalam penyampaian materi, menghemat waktu, menarik, membangkitkan minat belajar, penjelasan guru pun akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik⁸.

⁶ Kanzul Fikri dan Sena Radya Iswara Samino, “Pemanfaatan Smarthphone Android Sebagai Media Pembelajaran Gitar Di Era Industri 4.0,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 6 (2) (2019), <https://doi.org/10.5281/zenodo.3551980>.

⁷ Mustofa Abi Hamid dkk., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

⁸ Kanisius Supardi, “Media Visual dan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1 (2) (2 Juli 2017): 161.

Dengan cara diatas maka pemakaian media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. khususnya pada mata pelajaran IPA yang kurang diminati peserta didik karena materi-materi yang sulit dipahami. Maka dari itu saatnya pembelajaran IPA di SD/MI harus dibuat menyenangkan agar peserta didik menjadi lebih minat untuk belajar IPA⁹.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V MIS Al-Hikmah Ketami pada tanggal 17 Maret 2022 dengan guru kelas VB Ibu Luthfiatul Fithriyah S.Pd.I, memperoleh data bahwa peserta didik kurang tertarik pada pelajaran IPA, karena peserta didik menganggap pelajaran IPA adalah pelajaran yang sulit, terlebih lagi banyak istilah asing yang kurang dipahami peserta didik sehingga membuat pelajaran IPA kurang diminati. Peneliti melakukan observasi pada saat proses pembelajaran. guru menjelaskan materi sebagian peserta didik terlihat bosan dan tidak semangat, dan dapat dilihat dari lembar observasi guru terdapat catatan yang menyebutkan sebanyak 24 anak dari total seluruh peserta didik 36 anak seringkali tidak semangat dan kurang dalam memperhatikan pembelajaran IPA. Dari permasalahan tersebut sangat jelas, minat belajar peserta didik yang masih kurang, perlu adanya penggunaan media yang lebih kreatif sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi pelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VB.

Penggunaan multimedia interaktif sebagai salah satu komponen yang penting dalam pembelajaran memiliki peranan yang penting yaitu sebagai sarana komunikasi non-verbal¹⁰. Sebagai salah satu komponen yang penting media yang

⁹ Supardi, 161.

¹⁰ I.F Ulyah dan R Irawati, "Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual," *Jurnal Pena Ilmiah* 1 (1) (2016).

harus ada atau harus dimanfaatkan dalam setiap pembelajaran. adanya multimedia interaktif akan membantu dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas dan akan menambah minat peserta didik dalam belajar. Penerapan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi pada pembelajaran dinilai sangat efektif karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta dengan penggunaan dapat digunakan dalam pembelajaran alternatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran IPA adalah dengan berbasis media pembelajaran yang variatif dan menarik. Salah satunya adalah dengan menggabungkan beberapa media seperti teks, gambar, grafik, video.

Multimedia pembelajaran interaktif ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dengan melengkapi materi guru dengan gambar, suara, video, dan animasi. termasuk dalam multimedia untuk memperjelas konten yang sulit dipahami oleh siswa. Dengan demikian pembelajaran akan lebih menarik dan mudah dipahami. Sehingga siswa tidak mudah bosan saat proses pembelajaran sehingga mengarah pada hasil belajar peserta didik yang lebih baik. Multimedia interaktif adalah jenis aplikasi yang digunakan dalam pendidikan yang menggabungkan audio, teks, gambar, video, dan animasi menjadi satu pengalaman yang terintegrasi. Ketika komponen seperti teks, foto, musik, video, dan animasi digabungkan, multimedia interaktif dapat membantu memperjelas konsep abstrak dan membuatnya lebih konkret¹¹. Selain itu, multimedia interaktif adalah jenis media pembelajaran yang mencakup sejumlah elemen yang dapat disesuaikan

¹¹ Komang Hendra Yoga Wijaya Geni, I Komang Sudarma, dan Luh Putu Putrini Mahadewi, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesh* 8 (2) (2020): 4.

dengan kebutuhan siswa dan dapat disesuaikan dengan siswa gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik¹².

Banyak software yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi dari yang berbayar dan tidak berbayar. Dari beberapa software, peneliti memilih *software Smart Apps Creator (SAC)*. Software ini dapat diinstall melalui laptop atau komputer hingga menjadi sebuah aplikasi. *Output* dari SAC adalah aplikasi yang dapat diinstall di *smartphone* untuk memudahkan pengguna. Multimedia interaktif ini bisa digunakan dalam berbagai pembelajaran dimanapun dan kapanpun, dan bisa diakses secara offline tanpa internet¹³

Pengembangan multimedia interaktif ini berisikan petunjuk penggunaan, KI, KD, materi pembelajaran, video interaktif, soal latihan yang tersusun secara sistematis agar mempermudah peserta didik dalam mencari informasi mengenai materi siklus air. Dengan adanya multimedia ini diharapkan menjadi penunjang proses pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pengembangan produk ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi Siklus Air kelas VB MIS Al-Hikmah Ketami. Yang mana menurut Lestari dan Mokhammad, minat belajar memiliki 4 indikator sebagai berikut: (1) Perasaan senang, yaitu peserta didik senang terhadap suatu mata pelajaran, dan akan mempelajari mata pelajaran yang disenanginya tersebut tanpa ada perasaan terpaksa; (2) Ketertarikan siswa, yaitu

¹² Ade Yama Wahyu Nur Prasetya, Dedi Kuswandi, dan Sa'dun Akbar, "Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3 (11) (November 2018).

¹³ Oktri Suhartini, "Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools," *Journal of Physics: Conference Series*, 2020, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>.

berkaitan dengan gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri; (3) Perhatian siswa, yaitu konsentrasi terhadap pengamatan dengan mengesampingkan yang lain. peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, akan memperhatikan objek tersebut; (4) keterlibatan siswa, yaitu ketertarikan terhadap objek tertentu yang membuat orang tersebut senang dan tertarik melakukan kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut¹⁴

Dari beberapa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan kan telah dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif bahwa pengembangan multimedia interaktif diterapkan dengan baik di dunia pendidikan. khususnya dalam dunia pembelajaran sebagai sebuah media pembelajaran. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi bahan acuan peneliti adalah penelitian yang dilakukan Reza Rachmatullah, dkk. Tahun (2018) dalam *International Journal of Engineering & Technology*, dengan judul *Development Of Computer-based Interactive Multimedia : Study On Learning In Elementary Education*. Dalam penelitiannya hasil validasi ahli diketahui bahwa aplikasi komputer berbasis multimedia interaktif mendapat predikat layak untuk digunakan. Dalam pembelajaran, peran multimedia berbasis komputer semakin penting di masa sekarang, karena sistem multimedia yang terdiri dari komponen media (teks, gambar, grafik, animasi, audio, video) dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar.

Bagus Amirul Mukmin dan Nurita Primasatya. (2020), dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar, dengan hasil penilaian

¹⁴ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penilaian Pendidikan Matematika* (Bandung: Refika Aditama, 2017), 93–94.

dari ahli desain grafis mendapat skor sebesar 87 (valid), sedangkan dari ahli materi IPA mendapat skor sebesar 86 (valid), Dari segi kebahasaan mendapat skor 92 dengan kriteria sangat valid dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Sehingga multimedia interaktif macromedia flash layak digunakan dalam pembelajaran. Karena masih sedikit sumber belajar yang memanfaatkan TIK di sekolah maka produk ini menjadi sumber belajar yang inovatif serta memberikan kebaruan dalam sumber belajar. Sejalan dengan Eli Hermawati, dkk, tahun (2019) dalam *journal ICEE, Effect of The Use of Interactive Multimedia Learning Media on Student Learning Outcomes (Quasi-Experimental Study on Theme Subtema 2 of Grade IV Science Content in Lebakwangi Elementary School 2, Kuningan District)*. Dengan hasil terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dengan multimedia tersebut dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa terkait dengan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Dwy Unggul Wibowo dan Krisma Widi Wardani tahun (2018), dengan judul Pengembangan Media Interaktif Kerangka Manusia Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Kelas 5 SD, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif yang menggunakan adobe flash CS6 layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran, dibuktikan dari perolehan nilai dari ahli materi sebesar 3.6, dan nilai dari ahli media sebesar 3.4. Dan media interaktif ini mampu merangsang siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa yang ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata pada uji coba lapangan dengan respon dari siswa sebesar 3.75. Serta terjadi peningkatan pada hasil belajar sebesar 32%. Dapat

disimpulkan bahwa media interaktif yang dikembangkan ber kriteria layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penjelasan mengenai penelitian terdahulu, beberapa penelitian mengembangkan multimedia dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS6 dan Macromedia Flash Berbasis K-13. Berbeda dengan peneliti yang mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan *software Smart Apps Creator* (SAC) yang diharapkan akan dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan minat belajar peserta didik kelas VB MIS Al-Hikmah Ketami.

Melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif IPA untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VB MIS Al-Hikmah Ketami. Dengan demikian hasil observasi, wawancara dan dari berbagai penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti bermaksud mengembangkan multimedia interaktif IPA untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V MIS Al-Hikmah Ketami Kediri.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif IPA dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V di MIS Al-Hikmah Ketami Kediri?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif IPA dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V di MIS Al-Hikmah Ketami Kediri?

3. Bagaimana respon peserta didik terhadap multimedia interaktif IPA dalam meningkatkan minat belajar pada materi siklus air kelas V di MIS Al-Hikmah Ketami Kediri?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif IPA dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V di MIS Al-Hikmah Ketami Kediri
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif IPA dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V di MIS Al-Hikmah Ketami Kediri.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap interaktif IPA dalam meningkatkan minat belajar pada materi siklus air kelas V di MIS Al-Hikmah Ketami Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Pengembangan multimedia interaktif IPA menggunakan *software Smart Apps Creator (SAC)*
2. Materi yang dirancang pada pengembangan multimedia interaktif IPA ini adalah siklus air
3. Produk yang dihasilkan terdiri dari petunjuk penggunaan, KI, KD, materi pembelajaran, video interaktif, soal latihan.
4. Produk yang dihasilkan dari pengembangan multimedia interaktif ini berupa aplikasi.
5. Produk pengembangan yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VB MIS Al-Hikmah Ketami Kediri, pada mata pelajaran IPA,

Berdasarkan keadaan lapangan tersebut, perlu kiranya multimedia interaktif IPA yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Secara praktis pengembangan multimedia interaktif IPA dapat dijadikan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. dan diharapkan dapat meningkatnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPA materi siklus air.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif IPA dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi siklus air kelas VB MIS Al-Hikmah Ketami.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan multimedia interaktif IPA ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas VB MIS Al-Hikmah Ketami Kediri.
- b. Penelitian dan pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa multimedia interaktif IPA yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik kelas VB MIS Al-Hikmah Ketami Kediri.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, berikut adalah beberapa istilah dan definisi operasional dalam penelitian:

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan pada penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga mengembangkan atau menghasilkan produk baru untuk selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dapat berupa *hardware* maupun *software*.

2. Multimedia Interaktif

Pada penelitian ini, peneliti menggabungkan multimedia interaktif yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi, suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi. Media yang dikembangkan disajikan dengan tampilan yang menarik perhatian peserta didik.

3. Ilmu Pengetahuan Alam

Pada penelitian ini, IPA adalah ilmu pengetahuan rasional yang membahas tentang serangkaian gejala alam proses kehidupan makhluk hidup di bumi. IPA berfokus pada pemberian langsung dan kegiatan pengembangan keterampilan langsung untuk membantu siswa mengeksplorasi dan memahami lingkungan alam secara ilmiah.

4. Minat belajar

Pada penelitian ini, minat belajar adalah seseorang yang memiliki ketertarikan terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. dalam hal ini yang dimaksud adalah mata pelajaran IPA.

H. Penelitian Terdahulu

Berikut disajikan hasil dari beberapa penelitian terdahulu yang pernah mengembangkan multimedia interaktif, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Reza Rahmatullah, dkk, pada tahun 2018, dengan judul “*Development Of Computer Based Interactive Multimedia : Study On Learning In Elementary Education*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis computer. Dalam penelitiannya hasil yang validasi ahli diketahui bahwa aplikasi berbasis computer mendapat predikat layak untuk digunakan. Dalam pembelajaran, peran multimedia semakin penting dimasa sekarang, karena sistem multimedia yang terdiri dari komponen media dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar¹⁵.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Bagus Amirul Mukminin dan Nurita Primastya, pada tahun 2020, dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siwa Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis K-13 sebagai inovasi pembelajaran. Dalam penelitiannya mendapatkan skor sebesar 87 dari ahli grafis, sedangkan dari ahli materi mendapat skor 86, dan dari segi

¹⁵ Reza Rachmatullah, Zulela MS, dan Mohammad Syarif Sumantri, “Development Of Computer-Based Interactive Multimedia : Study On Learning In Elementary Education,” *International Journal of Engineering & Technology* 7 (4) (2018): 1.

kebahasaan mendapatkan skor 92¹⁶. Sehingga multimedia interaktif macromedia flash ini valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Dewi dan Farida Istianah, pada tahun 2021, dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone Materi Suhu dan Kalor Pembelajaran IPA Kelas V SD/MI”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran SuKa berupa multimedia interaktif berbasis smartphone. Dalam penelitiannya memperoleh kevalidan dari ahli materi dengan persentase 85% dan ahli media 89% dengan kategori sangat valid, serta respon peserta didik mendapat persentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis¹⁷. Sehingga dapat disimpulkan media SuKa ini valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Dwy Unggul Wibowo dan Krisma Widi Wardani, pada tahun 2018, dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Kerangka Manusia Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Kelas V SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6*. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif yang menggunakan *Adobe Flash CS6* layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dibuktikan dari perolehan nilai dari ahli materi sebesar 3,6 dengan kategori baik dan nilai dari ahli media sebesar 3.4 dengan kategori baik, serta hasil belajar peserta

¹⁶ Bagus Amirul Mukmin dan Nurita Primasatya, “Pengembangan Multimedia Interaktif Mcromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *UNP Kediri PGSD* 5 (2) (2020): 1.

¹⁷ Aulia Dewi dan Farida Istianah, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone Materi Suhu dan Kalor Pembelajaran IPA Kelas 5 SD/MI,” *PGSD* 9 (7) (2021): 10.

didik sebelum penggunaan media mendapat persentase 56% dan setelah penggunaan media meningkat sebesar 32% atau memiliki persentase 88%.¹⁸ Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif yang dikembangkan ber kriteria layak untuk digunakan selama proses pembelajaran kelas 5 SD.

¹⁸ Dwy Unggul Wibowo dan Krisma Widi Wardani, "Pengembangan Media Interaktif Kerangka Manusia Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Kelas 5 SD," *Jurnal Pigur* 01 (2) (2018): 18.