

Implementasi Teknologi Digital dalam Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat Kelas 5 Sekolah Dasar

Ratih Wahyuni¹, Jatmiko², Aan Nurfahrudianto³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia^{1,2,3}

ratihwahyuni80@gmail.com, jatmiko@unp.ac.id, aan@unp.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Namun, pembelajaran IPAS di SDN Mojoroto 2 Kediri masih didominasi metode ceramah tanpa media yang menarik sehingga siswa kurang aktif dan hasil belajar belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis teknologi digital serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa, terdiri atas 8 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa pada uji coba luas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 96% dari ahli materi dengan kategori sangat valid dan 82% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan mencapai 92% berdasarkan respons guru, 84,25% pada uji coba terbatas, dan 85% pada uji coba luas dengan kategori sangat praktis. Keefektifan ditunjukkan oleh ketuntasan hasil belajar 100%. Dengan demikian, multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur untuk siswa kelas 5.

Kata Kunci: teknologi digital, multimedia interaktif, IPAS, ADDIE, sekolah dasar

Abstract

The development of digital technology has encouraged the creation of more innovative learning media. However, science and social studies (IPAS) learning at SDN Mojoroto 2 Kediri is still dominated by lecture based instruction without engaging learning media, resulting in low student participation and suboptimal learning outcomes. This study aimed to develop digital technology based interactive multimedia and examine its validity, practicality, and effectiveness in teaching the topic of community economic activities in East Java to fifth grade elementary school students. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research participants were 28 fifth-grade students, including 8 students in the limited trial and 20 students in the large-scale trial. Data were collected through observation, interviews, documentation, expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and pretest-posttest assessments. The findings revealed that the developed multimedia achieved a validity score of 96% from the material expert and 82% from the media expert, both categorized as highly valid. The practicality scores reached 92% based on the teacher's responses, 84.25% in the limited trial, and 85% in the large-scale trial, all classified as highly practical. Its effectiveness was demonstrated by a 100% learning mastery rate. Therefore, the interactive multimedia is considered valid, practical, and effective for use in IPAS learning on the topic of community economic activities in East Java for fifth grade elementary school students.

Keywords: *digital technology, interactive multimedia, IPAS, ADDIE, elementary school*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seiring pesatnya transformasi digital, proses pembelajaran di sekolah dasar dituntut tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran. Menurut Mayer (2021), pembelajaran berbasis multimedia memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui integrasi teks, gambar, audio, dan video sehingga informasi lebih mudah diproses dan diingat. Sejalan dengan itu, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2024) menegaskan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi digital guna menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Namun, implementasi teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Mojojoto 2 Kediri, pembelajaran IPAS khususnya materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur masih didominasi metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama tanpa didukung media pembelajaran yang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran, sering berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan materi, kurang fokus memahami materi, serta berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hasil wawancara dengan guru kelas 5 juga menunjukkan bahwa sebanyak 75% (21 dari 28 peserta didik) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan hanya 25% (7 peserta didik) yang telah mencapai ketuntasan pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur.

Hasil need assessment melalui angket terhadap 28 peserta didik semakin memperkuat temuan tersebut. Sebanyak 64,3% peserta didik mengaku pernah mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran, 60,7% merasa bingung ketika mempelajari materi baru, dan 71,4% menyatakan lebih sulit memahami materi apabila hanya dijelaskan secara lisan tanpa didukung media pembelajaran. Selain itu, 71,4% peserta didik menyatakan guru masih jarang menggunakan media pembelajaran, 67,9% merasa bosan apabila pembelajaran hanya menggunakan buku paket, sedangkan 85,7% menyatakan bahwa gambar, ilustrasi, dan contoh dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Hasil angket juga menunjukkan bahwa 89,3% peserta didik merasa lebih mudah belajar menggunakan media pembelajaran dan 92,9% menginginkan media pembelajaran yang lebih

menarik serta interaktif. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Salah satu alternatif media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut adalah multimedia interaktif yang mengintegrasikan Canva sebagai media penyajian materi, Powtoon sebagai video pembelajaran, dan Kahoot sebagai kuis interaktif (Anggraini, 2025). Menurut Mayer (2021), multimedia interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena menyajikan informasi melalui berbagai saluran visual dan verbal secara bersamaan. Penelitian Liandari dan Desyandri (2022) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Kahoot mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik sekolah dasar, sedangkan penelitian Fitriya et, A. (2024) membuktikan bahwa multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi memiliki tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan hasil analisis kebutuhan tersebut, penelitian ini mengimplementasikan teknologi digital melalui pengembangan multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur untuk siswa kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) tingkat kevalidan, (2) tingkat kepraktisan, dan (3) tingkat keefektifan multimedia interaktif sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa Multimedia pada pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur kelas 5, serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch, meliputi lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009).

Tahap *Analysis*, dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas 5, serta penyebaran angket analisis kebutuhan kepada 28 siswa SDN Mojoroto 2 Kediri. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Tahap *Design*, meliputi penyusunan tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Fase C, penyusunan alur materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur, pembuatan storyboard, desain tampilan multimedia, penyusunan evaluasi pembelajaran, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, angket respon guru dan siswa, serta soal pretest dan posttest. Tahap *Development*, dilakukan dengan mengembangkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi Canva sebagai media utama, Powtoon untuk video animasi, dan Kahoot sebagai kuis interaktif. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum direvisi sesuai saran

validator. Tahap *Implementation*, dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas kepada 8 siswa dan uji coba luas kepada 20 siswa kelas 5 SDN Mojovento 2 Kediri. Tahap *Evaluation*, dilakukan untuk mengetahui kualitas produk berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga dapat diketahui kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan (Setyani, 2025).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data kevalidan melalui penilaian ahli materi dan ahli media serta kepraktisan melalui angket respon guru dan siswa. Keefektifan media diukur menggunakan hasil pretest dan posttest peserta didik. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data kevalidan dan kepraktisan dianalisis menggunakan rumus persentase:

Kevalidan (skala Likert 1–5):

$$\text{Validitas}(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kepraktisan guru (skala Likert 1–5)

$$\text{Kepraktisan guru}(\%) = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad \text{Kepraktisan siswa}(\%) = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keefektifan, berdasarkan ketuntasan klasikal terhadap KKTP:

$$\text{Ketuntasan}(\%) = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Persentase (Purwanti & Putri, 2021)

Presentase	Kategori Kevalidan/Kepraktisan	Kategori Keefektifan
81%–100%	Sangat valid / Sangat praktis	≥85% tuntas → Sangat efektif
61%–80%	Valid / Praktis	65–84% tuntas → Cukup efektif
41%–60%	Cukup valid / Cukup praktis	<65% tuntas → Kurang efektif
21%–40%	Kurang valid / Kurang praktis	—
0%–20%	Tidak valid / Tidak praktis	—

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Produk

Media yang dihasilkan adalah web slide presentasi interaktif pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur untuk kelas 5 sekolah dasar. Multimedia dikembangkan dengan menintegrasikan aplikasi canva yang dipadukan dengan video animasi powtoon, serta kuis interaktif melalui kahoot. Produk akhir terdiri atas 12 komponen: (1) Halaman pembuka, (2) Petunjuk penggunaan media, (3) Menu

utama, (4) CP dan TP, (5) Lagu pembuka materi, (6) Apersepsi, (7) Permasalahan dalam materi, (8) Materi, (9) Video pembelajaran Powtoon, (10) Kuis Kahoot, (11) Profil pengembang, (12) Halaman penutup

1) Kevalidan Media

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Ahli Media	41	50	82%	Sangat valid
Ahli Materi	24	25	96%	Sangat Valid

Validasi ahli media memperoleh skor tertinggi pada aspek tampilan media, kualitas media, dan kemudahan penggunaan (masing-masing 100%), sedangkan desain isi dan kesesuaian elemen media memperoleh 90%. Validasi ahli materi menunjukkan skor tertinggi pada kesesuaian materi dengan kurikulum dan daya tarik terhadap siswa (masing-masing 90%), sementara keruntutan penyajian, kesesuaian ilustrasi, dan kejelasan materi memperoleh 80%. Berdasarkan hasil ini, media dinyatakan sangat valid dan layak digunakan setelah dilakukan penyempurnaan minor sesuai masukan validator, yaitu penambahan kedalaman materi.

Kevalidan multimedia interaktif ditentukan melalui penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen validasi yang telah disusun berdasarkan aspek isi, penyajian, kebahasaan, tampilan, interaktivitas, dan pemanfaatan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 96% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase 82% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif telah memenuhi standar kelayakan baik dari aspek substansi materi maupun kualitas desain media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas 5.

Tingginya skor validasi materi menunjukkan bahwa isi multimedia telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta memuat contoh kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur yang kontekstual. Selain itu, penyajian materi secara bertahap, penggunaan ilustrasi, video Powtoon, latihan interaktif Kahoot, serta evaluasi melalui Kahoot membantu menyajikan konsep secara lebih konkret sehingga memudahkan siswa memahami materi.

Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa multimedia memiliki tampilan yang menarik, navigasi mudah digunakan, kombinasi warna dan tipografi yang sesuai, serta integrasi berbagai platform digital yang mendukung keterlibatan siswa selama pembelajaran. Walaupun masih terdapat beberapa saran perbaikan, seperti penyempurnaan tata letak dan konsistensi ikon navigasi, revisi yang dilakukan telah meningkatkan kualitas produk sehingga memenuhi kriteria kelayakan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pratama et al., (2023) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis model ADDIE memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Demikian pula Fitriah dan Suryanti (2025) menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memenuhi kategori sangat valid karena mampu mengintegrasikan materi, desain visual, dan interaktivitas secara optimal.

2) Kepraktisan Media

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan

Responden	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Guru (uji coba terbatas)	46	50	92%	Sangat Praktis
Peserta didik (uji coba luas, n=20)	850	1000	85%	Sangat Praktis

Guru menyatakan bahwa multimedia interaktif KEMAS membantu menyampaikan materi secara lebih sistematis dibandingkan pembelajaran konvensional. Seluruh materi, video, latihan, dan evaluasi telah tersedia dalam satu media sehingga guru tidak perlu berpindah-pindah aplikasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Respon peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media mudah digunakan, tampilannya menarik, materi mudah dipahami, serta video dan kuis membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung dibandingkan ketika guru hanya menggunakan metode ceramah.

Kepraktisan media diukur melalui angket respons guru dan siswa setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Guru memberikan penilaian sebesar 92% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil angket siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase 84,25% dan uji coba luas sebesar 85%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis.

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa multimedia interaktif mudah dioperasikan oleh guru maupun siswa. Guru menilai media mampu membantu menjelaskan materi secara lebih sistematis, mengurangi dominasi metode ceramah, serta meningkatkan efektivitas penyampaian pembelajaran. Di sisi lain, siswa memberikan respons positif karena media menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, audio, serta kuis interaktif yang membuat proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Aktivitas belajar yang semula didominasi guru berubah menjadi lebih berpusat pada peserta didik karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan media

melalui berbagai fitur yang tersedia. Kondisi tersebut mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Kumalasani (2018) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh kategori sangat praktis karena mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik, memiliki navigasi yang sederhana serta mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hasil serupa juga di tunjukkan oleh Sya'adah et al., (2024) bahwa media berbasis Smart Apps Creator dinilai sangat praktis oleh guru maupun siswa karena memiliki navigasi sederhana dan tampilan menarik

3) Keefektifan Media

Tabel 4. Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Uji Coba

Uraian	Uji Coba Terbatas (n=8)	Uji Coba Luas (n=20)
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai terendah	80	80
Jumlah Tuntas	8	20
Presentase Ketuntasan	100%	100%

Keefektifan multimedia interaktif dianalisis melalui hasil pretest dan posttest menggunakan perhitungan KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal). Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar (100%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur.

Peningkatan hasil belajar terjadi karena media tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih melalui kuis interaktif dan memperoleh umpan balik secara langsung. Penyajian materi yang sistematis, dipadukan dengan video pembelajaran dan aktivitas evaluasi berbasis permainan, mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman konsep siswa.

Temuan ini mendukung pandangan Rochmania & Restian (2022) bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu mengemas materi menjadi lebih menarik dan mudah dicerna, serta Damayanti et al. (2024) yang menyatakan media berbasis animasi meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian visual yang konkret. Unsur game edukatif turut mendorong motivasi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Ramadani et al., 2023), sejalan pula dengan temuan Yohanie et al. (2023) bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan teori pembelajaran multimedia, penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi dapat mengurangi beban kognitif sekaligus membantu peserta didik membangun representasi pengetahuan yang lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Hasil penelitian ini mendukung temuan Darmayanti et al., (2023) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis website efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Arifin et al., (2026) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Articulate Storyline mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika melalui aktivitas belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa.

2. Implikasi dan Keterbatasan Penelitian

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat relevansi model pengembangan ADDIE sebagai model yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Setiap tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, berkontribusi terhadap terciptanya multimedia interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Temuan penelitian ini juga mendukung teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, animasi, audio, video, dan aktivitas interaktif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pada materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur, penyajian materi melalui multimedia interaktif membantu peserta didik menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan implikasi bahwa multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi digital yang efektif digunakan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penyajian video pembelajaran, animasi, kuis interaktif, dan latihan berbasis permainan. Tingginya hasil validasi ahli, respon positif guru dan peserta didik, serta peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa multimedia layak diterapkan sebagai pendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru maupun pengembang media dalam mengembangkan multimedia interaktif pada materi IPAS maupun mata pelajaran lainnya dengan memanfaatkan teknologi digital yang mudah diakses, seperti Canva, Powtoon, Kahoot.

Di samping memberikan hasil yang positif, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba produk hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SDN Mojoroto 2 Kediri, dengan jumlah subjek sebanyak 28 peserta didik yang terdiri atas 8 peserta didik pada uji coba terbatas dan 20 peserta didik pada uji coba luas. Kondisi tersebut menyebabkan hasil penelitian belum dapat

digeneralisasikan secara luas pada sekolah dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, pengukuran keefektifan media masih difokuskan pada peningkatan hasil belajar kognitif melalui tes pretest dan posttest, sehingga belum mengukur secara mendalam pengaruh multimedia terhadap aspek afektif, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, maupun keterampilan kolaboratif peserta didik. Ketiga, implementasi media dilakukan dalam waktu yang relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan dampak penggunaan multimedia interaktif terhadap retensi belajar dalam jangka panjang. Keempat, multimedia interaktif masih dikembangkan menggunakan platform yang mengintegrasikan Canva, Powtoon, Kahoot, sehingga pemanfaatannya bergantung pada ketersediaan perangkat digital dan jaringan internet yang memadai. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan multimedia yang memiliki tingkat interaktivitas lebih tinggi, dapat diakses secara luring, serta diujicobakan pada cakupan sekolah yang lebih luas agar diperoleh tingkat generalisasi hasil penelitian yang lebih kuat.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur pada peserta didik kelas 5 SDN Mojoroto 2 Kediri.

Pertama, multimedia interaktif dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli. Penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid, sedangkan penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian materi, tampilan, bahasa, serta kualitas media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kedua, multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik. Respon guru memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori *sangat praktis*. Sementara itu, respon peserta didik pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 84,25%, dan pada uji coba luas sebesar 85%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran.

Ketiga, multimedia interaktif KEMAS dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai dari pretest ke posttest yang dianalisis menggunakan ketuntasan belajar klasikal yang mencapai persentase sebesar 100%

dengan kategori sangat efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa implementasi multimedia interaktif berbasis teknologi digital mampu membantu peserta didik memahami materi kegiatan ekonomi masyarakat di Jawa Timur secara lebih optimal dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R., Budianto, A., Wiratama, N. S., & Waindrajati, T. S. (2025, July). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sejarah Kolonialisme Dan Imperialisme Melalui Model TGT di SMAN 8 Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 1209-1217).
- Arifin, S., Efriani, A., & Umayah, S. (2026). Articulate Storyline-based interactive media: An ADDIE-model development for algebraic operation learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 13(1), 14–25. <https://doi.org/10.21831/jitp.v13i1.88167>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Damayanti, M., Afifah, S., & Ismail, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Ips Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Belitang Mulya. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 8(1), 89–99.
- Darmayanti, N. A., Syamsudduha, S., & Syahriani, S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website pada Pembelajaran Biologi Materi Sistem Pernapasan. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(3). <https://doi.org/10.24252/al-ahya.v5i3.41135>
- Fitriah, L., & Suryanti. (2025). Validitas Multimedia Interaktif PERDASIA pada Pembelajaran IPA untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Fitriya et, A. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *jurnal penelitian dan ilmu pendidikan*. 2(3), 306–312. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>
- Liandari, V., & Desyandri. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Kahoot pada Pembelajaran Tematik Terpadu bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6).
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Pratama, M. P., Ruruk, S., & Karuru, P. (2023). Validity of Interactive Learning Media in Computer Basics Course. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(4). <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.60376>

- Purwanti, S., & P.A, R. Z. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Hots Pada Tema 6 Materi Membandingkan Siklus Makhluk Hidup Kelas Iv Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 155–160. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1080>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 784–808.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444.
- Setyani, F., Wenda, D. D. N., & Wiratama, N. S. (2025, July). Pengembangan multimedia interaktif berbasis discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SDN Jati Tarokan. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 2214-2219).
- Sya'adah, A. M. M., Kharisma, A. I., & Huda, M. M. (2024). Media Smart Apps Creator: Development and Validation to Improve Understanding of IPAS Concepts in Elementary School. *Jurnal Tematik*, 14(2). <https://doi.org/10.24114/jt.v14i2.68196>
- Yohanie, D. D., Nurfahrudianto, A., Jatmiko, Samijono, Darsono, & Santia, I. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Numerasi dan TPACK di SDN Dermo 2 Kediri. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara*, 5(1).