

Pengembangan Multimedia Interaktif *Picture Story Book* Materi Ekosistem Pada Pembelajaran IPAS Kelas V

Detika Amelia Selan¹, Farida Nurlaila Zunaidah², Tutut Indah Sulistiyowati³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

detikameliaselan06@gmail.com¹, farida@unpkdr.ac.id², tututindah@unpkdr.ac.id³

ABSTRACT

The background of this research and development is that in the learning process, learning media has been used by teachers, but the media used is not optimal and is still limited, causing a lack of interest and understanding of students related to ecosystem material in science learning. The purpose of developing interactive multimedia picture story books is to determine the validity, effectiveness, and practicality of the developed learning media. This study uses development research (R&D) with the ADDIE development model. The research subjects were fifth grade students of Emmaus Elementary School. Data collection techniques used were observation, interviews, and tests. The results of the research and development of interactive multimedia *picture story book* are: (1) The validity results of interactive multimedia from media experts and material experts were 86% with very valid criteria, (2) The results of the effectiveness of multimedia use from limited trials and extensive trials were 87% with very effective criteria, (3) The results of practicality obtained from teacher and student response questionnaires were 94% with very practical criteria. It can be concluded that Interactive Multimedia *Picture Story Book* Ecosystem Material in Science Learning for Fifth Grade Elementary Schools is stated to be very valid, effective, practical so that it is suitable for use in classroom learning.

Keywords: Interactive Multimedia, *Picture Story Book*, Ecosystem

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian dan pengembangan ini adalah pada proses pembelajaran media pembelajaran sudah digunakan oleh guru namun media yang digunakan belum maksimal dan masih terbatas sehingga menyebabkan kurangnya minat serta pemahaman siswa terkait dengan materi ekosistem pada pembelajaran IPAS. Tujuan dikembangkannya multimedia interaktif *picture story book* yaitu untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD Emaus. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan test. Hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif *picture story book* yaitu : (1) Hasil kevalidan multimedia interaktif dari ahli media dan ahli materi sebesar 86% dengan kriteria sangat valid, (2) Hasil keefektifan penggunaan multimedia dari uji coba terbatas dan uji coba luas sebesar 87% dengan kriteria sangat efektif, (3) Hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa sebesar 94% dengan kriteria sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif *Picture Story Book* Materi Ekosistem Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid, efektif, praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Picture Story Book*, Ekosistem

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi suatu langkah atau pondasi yang strategis untuk dapat mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sekarang ini,

pendidikan di jenjang sekolah dasar telah menggunakan kurikulum merdeka yang dimana pada kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Kurikulum Merdeka yang dijelaskan (Andreani & Gunansyah, 2023) menyatakan bahwa kurikulum ini diimplementasikan dengan mengembangkan profil siswa yang memiliki nilai dan jiwa sesuai dengan muatan sila Pancasila sebagai bekal dalam hidupnya, serta fokus terhadap materi esensial

Menurut (Angely et al., 2023) media merupakan suatu alat yang sangat penting dari sudut pandang pendidikan dimana perannya sangatlah strategis dalam menentukan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut (Nurfadhillah, 2021) bahwa media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan. Selanjutnya (Tafonao, 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan haruslah didukung dengan adanya sarana prasarana yang memadai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dengan menyebar angket di kelas V SD Emaus, diperoleh hasil dari angket kebutuhan guru bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di dalam kelas namun belum maksimal. Hal ini menyebabkan pada saat pembelajaran IPA berlangsung secara monoton yang membuat siswa merasa bosan dan kurang menarik perhatian siswa untuk fokus terhadap pelajaran yang sedang dijelaskan. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil uji kemampuan awal siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa. Berdasarkan hasil data uji awal kemampuan siswa kelas V di SD Emaus dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Terdapat 7 siswa yang sudah memenuhi KKTP di atas 75 dan 14 siswa masih belum memenuhi KKTP di bawah 75.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa masih banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan saat guru menjelaskan pembelajaran. Kurangnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan juga membuat mereka tidak fokus. Rasa jenuh karena metode pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif pun turut memengaruhi. Selain itu, sumber belajar juga menjadi pengaruh terhadap proses belajar siswa. Sumber belajar yang digunakan oleh guru masih hanya menggunakan buku LKS IPA yang tersedia.

(Ozsezer & Canbazoglu, 2018) menyatakan bahwa lukisan dalam buku cerita anak dapat digunakan untuk memperkaya kapasitas emosional dan kognitif anak dengan rangsangan visual sejak usia dini; dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan afektif, kognitif dan linguistik mereka.

Penelitian yang dilakukan yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang telah disesuaikan dari analisis kebutuhan dan juga penelitian terdahulu. Penelitian ini berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Picture Story Book* Materi Ekosistem Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar".

METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Development Research*). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifannya (Sukaryanti et al., 2023). Dalam metode penelitian *Research and Development* ini memerlukan sebuah model pengembangan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam sebuah penelitian. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang memiliki lima tahapan : Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation.

Penelitian ini dilaksanakan pada 12 Juni 2025 di SD Emaus Wonosari Kabupaten Kediri. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu guru dan seluruh siswa kelas V SD Emaus yang berjumlah 21 anak yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Dalam uji coba produk yang dikembangkan ini menggunakan uji coba terbatas dan uji coba luas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kevalidan berdasarkan pada angket validasi ahli materi dan ahli media, kepraktisan meliputi angket respon guru dan respon siswa, serta keefektifan berdasarkan dengan hasil *post-test* yang diberikan kepada siswa.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan

Kriteria	Tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan
80%-100%	Sangat valid, sangat praktis, sangat efektif
60%-80%	Valid, praktis, efektif
40%-60%	Kurang valid, kurang praktis, kurang efektif
20%-40%	Tidak valid, tidak praktis, tidak efektif
0%-20%	Sangat tidak valid, sangat tidak praktis, sangat tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa multimedia interaktif *picture story book* materi ekosistem pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Media ini dikemas dalam bentuk interaktif dengan menggunakan SmartApps Creator yang dapat diakses menggunakan handphone maupun laptop. Setiap halaman juga dilengkapi dengan ilustrasi serta efek animasi yang dapat memperkuat visualisasi dan menambah daya tarik siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah melalui tahap validasi dari ahli materi dan ahli media multimedia interaktif *picture story book* dinyatakan valid dari segi media maupun perangkat pembelajaran. Nilai validasi dari ahli media mendapat skor

presentase 89%, sedangkan dari ahli materi memperoleh skor presentase 83% sehingga dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap selanjutnya yaitu berdasarkan hasil respon guru multimedia interaktif *picture story book* mendapat skor 93% dan siswa memperoleh skor presentase 94% yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Multimedia interaktif *picture story book* diuji cobakan secara terbatas dan luas pada siswa kelas V SD Emaus. Uji coba terbatas melibatkan 8 siswa serta untuk uji coba luas dilakukan pada 13 siswa. Dalam uji coba tersebut, siswa mendapat perlakuan yang sama yaitu menggunakan multimedia interaktif *picture story book* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan penggunaan media saat pembelajaran, siswa mengerjakan soal evaluasi (post-test) berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 10 butir. Kemudian, skor yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Nilai Siswa (Uji Coba Terbatas)

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	MK	60	Tidak Tuntas
2	JT	70	Tidak Tuntas
3	BO	80	Tuntas
4	TK	80	Tuntas
5	SP	30	Tidak Tuntas
6	AK	80	Tuntas
7	AC	60	Tidak Tuntas
8	FA	30	Tidak Tuntas
Skor Perolehan		650	
Skor Maksimal		800	

Berdasarkan tabel nilai post-test siswa kelas V SD Emaus di atas memperoleh presentase rata-rata 82%. Dengan demikian uji coba terbatas dengan menggunakan multimedia interaktif *picture story book* dapat dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan uji coba terbatas tahap yang selanjutnya yaitu uji coba luas. Pengujian pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari multimedia interaktif *picture story book*.

Tabel 3. Hasil Nilai Siswa (Uji Coba Luas)

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	BL	90	Tuntas
2	EZ	80	Tuntas
3	OH	90	Tuntas
4	NH	90	Tuntas
5	FE	90	Tuntas
6	AI	100	Tuntas
7	WI	80	Tuntas
8	AL	90	Tuntas
9	SY	70	Tidak Tuntas
10	CJ	80	Tuntas
11	AM	90	Tuntas

12	RB	90	Tuntas
13	MY	80	Tuntas
Skor Perolehan		1.120	
Skor Maksimal		1.300	

Dari hasil uji coba luas multimedia interaktif picture story book memperoleh hasil nilai rata-rata presentase skor 92% dengan kriteria sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif *picture story book* yang digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi ekosistem. Berdasarkan hasil uji kevalidan dari ahli materi dengan skor validasi sebesar 83% dan ahli media memperoleh skor validasi sebesar 89%. Secara keseluruhan, rata-rata validitas mencapai 86%, menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan siap digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif ini juga mendapat respon baik dari guru dan siswa. Respon guru memperoleh skor sebesar 93% dan untuk rata-rata skor perolehan dari respon siswa sebesar 94%. Kedua nilai tersebut dapat diakumulasikan menjadi 94% dengan kategori praktis digunakan dalam pembelajaran. Perolehan nilai *post-test* uji terbatas pada 8 siswa memperoleh skor 82% sedangkan untuk perolehan nilai *post-test* uji luas pada 13 siswa memperoleh skor 92%. Kedua skor tersebut kemudian di akumulasikan menjadi 87%. Hal ini dapat membuktikan bahwa multimedia interaktif picture story book sangat valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas V sekolah dasar.

Untuk siswa diharapkan multimedia interaktif *picture story book* dapat lebih mempermudah siswa dalam memahami konsep ekosistem secara menyenangkan. Selain itu guru juga dapat memanfaatkan multimedia interaktif *picture story book* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang mampu menjelaskan konsep-konsep IPAS, khususnya materi ekosistem dengan cara yang lebih kontekstual dan menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka. *JPGSD*, 11(9), 1841–1854.
- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 6). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>

- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*.
- Ozsezer, M. S. B., & Canbazoglu, H. B. (2018). Picture in children's story books: Children's perspective. *International Journal of Educational Methodology*, 4(4), 205–217.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan media pembelajaran kotak pintar keragaman di Indonesia untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140–149.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.