

Pengembangan Multimedia BATU TUA Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV SDN Burengan 5

Naning Mualifah¹, Wahyudi², Sutrisno Sahari³

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

naningmualifah19@gmail.com¹, wahyudi@unpkdr.ac.id², sutrisno@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop and examine the validity, practicality, and effectiveness of the interactive learning media "BATU TUA" using Wordwall games for teaching plant parts and their functions to fourth-grade students at SDN Burengan 5, Kediri. The research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. Participants include content and media validators, a fourth-grade teacher, and 24 fourth-grade students. Data collection instruments include observation, interviews, questionnaires, and tests. Results show that the media is highly valid, with scores of 98% for content and 92% for media validation. It is also highly practical, gaining 80% from teacher responses and 91.25% and 92.5% from student responses in limited and wide trials. The media is proven to be highly effective, achieving a classical posttest mastery of 87.5% in both limited and wide trials. In conclusion, the "BATU TUA" media is feasible for use in classroom learning to enhance students' understanding of plant parts and their functions.

Keywords: Development, Multimedia, Wordwall, BATU TUA, Parts of Plants and Their Functions.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran interaktif "BATU TUA" berbantuan game Wordwall pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya untuk siswa kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian meliputi validator materi, validator media, guru kelas IV, dan 24 siswa kelas IV. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat valid dengan persentase 98% (materi) dan 92% (media), sangat praktis dengan persentase 80% (respon guru) serta 91,25% dan 92,5% (respon siswa), serta sangat efektif dengan ketuntasan klasikal posttest sebesar 87,5% pada uji coba terbatas dan luas. Kesimpulannya, media "BATU TUA" layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Rompi Ternama, Sistem Pencernaan Manusia, Pembelajaran IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya terbatas pada peningkatan pengetahuan akademis, tetapi juga sangat penting dalam mengembangkan kecerdasan intelektual dan emosional seseorang. Kecerdasan intelektual mencakup kemampuan untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan yang baik. Sementara itu, kecerdasan emosional melibatkan kemampuan untuk memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi dengan sehat, serta berempati terhadap orang lain. Pendidikan dapat

diperoleh secara formal maupun non formal pendidikan secara formal bisa didapatkan melalui pembelajaran yang ada di sekolah mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke jenjang tinggi.

Menurut pandangan ahli (Indra & Fitria, 2021). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah disiplin ilmu yang dikembangkan berdasarkan fenomena alam dan metode ilmiah. IPA mencakup studi tentang fenomena biologis dan non-biologis. Melalui IPA, siswa mempelajari berbagai proses alam yang terjadi di sekitar mereka. Pendidikan IPA di sekolah dasar memberikan dasar pengetahuan tentang dunia alam. Selain itu, IPA juga melatih siswa untuk menggunakan metode ilmiah dalam memahami fenomena alam. Oleh karena itu, pendidikan IPA memainkan peran penting dalam membangun pemahaman ilmiah dan kritis pada individu. Melalui pembelajaran IPA, siswa mempelajari berbagai proses alam yang terjadi di sekitar mereka. Pendidikan IPA di sekolah dasar memberikan fondasi pengetahuan tentang dunia alami, seperti pengetahuan tentang tumbuhan, hewan, cuaca, dan berbagai fenomena fisik.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam menjalankan tugasnya, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswanya. Selain itu, guru juga perlu memilih media pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar menjadi aktif dan inovatif, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilakukan peneliti pada 10 Oktober 2024 menemukan bahwa siswa kelas IV di SDN Burengan 5 masih kesulitan memahami materi IPA pada bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Ini terlihat dari hasil pre test bahwa dari total 24 siswa, 13 siswa belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hal ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan sarana prasarana sebagai media pembelajaran interaktif dalam pelajaran IPA, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran tersebut. Pembelajaran yang menggunakan metode ceramah seringkali tidak meninggalkan kesan yang mendalam bagi siswa.

Dengan fenomena permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan pengembangan media pembelajaran interaktif *construct 2* berbantuan game wordwall. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mengenalkan bagian tubuh tumbuhan akan mempermudah siswa dalam memahami materi. Media ini akan memuat berbagai visualisasi bentuk, gambar berwarna, penjelasan, dan pertanyaan interaktif, yang lebih efektif dibandingkan metode seperti membaca buku dan mendengarkan penjelasan verbal.

Penelitian terdahulu tentang media pembelajaran *construct 2* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keefektifan yang dilakukan oleh (Purwaningtiyas, 2023) penelitian media pembelajaran *construct 2* ini penggunaannya sudah efektif dalam pembelajaran dengan presentasi 90,3 %.

Hal ini juga terbukti juga dari penelitian (Triana et al., 2021) Penelitian media pembelajaran *construct 2* ini dengan hasil uji keefektifan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* menggunakan uji N-Gain yaitu 78 dengan kategori "Tinggi". Dengan demikian media interaktif berbantuan aplikasi *construct 2* dapat dikatakan layak, praktis dan efektif.

Selain menggunakan media pembelajaran *construct 2* dalam menyampaikan materi diperlukan game dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu game yang digunakan merupakan game interaktif berbantuan web. Wordwall adalah platform yang menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas pembelajaran interaktif, termasuk game pembelajaran kata-kata, kata ganti, kosa kata, dan banyak lagi.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nurhamida & Putri, 2020) tentang penggunaan permainan *Wordwall* menunjukkan bahwa game ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat efektivitas mencapai 80%. Game ini juga dibuktikan juga oleh peneliti (Aeni et al., 2023) hasil uji coba produk yang mendapatkan penilaian dari pengguna dengan predikat sangat baik artinya produk sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. 1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *construct 2* berbantuan game wordwall materi BATU TUA (bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri? 2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *construct 2* berbantuan game wordwall materi BATU TUA (bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri? 3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *construct 2* berbantuan game wordwall materi BATU TUA (bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya) kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri? Ketiga pertanyaan ini menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengembangan media BATU TUA ternama untuk pembelajaran bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya kelas IV SDN Burengan 5 Kota Kediri. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media BATU TUA berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media tersebut melalui respon guru dan siswa terhadap kemudahan penggunaan serta kesesuaian media dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur keefektifan media BATU TUA dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia, yang dilihat dari hasil pembelajaran setelah penggunaan media.

METODE

Dilihat berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan, jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* atau metode R&D yang merupakan penggabungan dari dua pendekatan. Metode penelitian

dan pengembangan merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan baru, memecahkan masalah dan mengembangkan produk yang sudah ada (Hardani, S.Pd., M.Si Nur Hikmatul Auliya, 2020). Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu rangkaian proses dalam upaya mengembangkan suatu produk baru atau sebagai penyempurna produk yang sudah ada.

ADDIE adalah model desain instruksional yang berfokus pada pembelajaran individu, dengan fase-fase yang terstruktur baik untuk jangka pendek maupun panjang. Model ini bersifat sistematis dan menggunakan pendekatan berbantuan sistem untuk memahami pengetahuan serta proses belajar manusia (Hidayat & Nizar, 2021). Untuk penelitian metode pengembangan, model ADDIE sesuai karena umum, sederhana, dan mudah dipelajari. Proses yang diterapkan bersifat sistematis dengan kerangka kerja yang jelas, sehingga menghasilkan produk yang efektif, kreatif, dan efisien.

Penelitian dilaksanakan di SDN Burengan 5 dengan subjek peserta didik kelas IV pada uji coba terbatas terdapat 8 siswa dan uji coba luas terdapat 16 siswa. Pengumpulan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu 1) observasi, 2) wawancara, 3) angket, 4) tes.

Teknik analisis data lembar kevalidan media dan materi dilakukan melalui 1) pengumpulan data yang diperoleh oleh validator, 2) penskoran yang kemudian dilakukan konversi ke dalam skalar kriteria dengan acuan tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Materi dan Media

Presentase	Kategori Validitas	Keterangan
25.00-40.00%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00%	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00%	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71.00-85.00%	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86.00-100.00%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan tanpa revisi

Adaptasi dari Akbar (2015:78)

Teknik analisis data keparaktisan media pembelajaran respon guru dengan melakukan pengambilan data menggunakan angket respon untuk direkap apakah data yang diperoleh mendapatkan kriteria kepraktisan sesuai tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Respon Guru dan Siswa

Presentase	Kategori	Keterangan
25.00-40.00%	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00%	Kurang Praktis	Tidak boleh digunakan

56.00-70.00%	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
71.00-85.00%	Praktis	Boleh digunakan dengan revisi kecil
86.00-100.00%	Sangat Praktis	Sangat baik untuk digunakan tanpa revisi

Adaptasi dari Akbar (2015:78)

Data diperoleh dari hasil belajar siswa kelas IV yang menjadi subjek uji coba penggunaan media ajar tersebut. Penilaian keefektifan dilakukan dengan mengacu pada tabel kriteria tertentu, seperti kategori sangat efektif, efektif, cukup efektif, atau tidak efektif berdasarkan persentase ketuntasan belajar.

Data keefektifan dianalisis menggunakan analisis kuantitatif. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan. Data keefektifan media ajar didapatkan dari hasil belajar siswa kelas IV dengan menggunakan multimedia interaktif dengan acuan tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

Presentase Keefektifan (%)	Kategori
0% - 20%	Tidak efektif
21% - 40%	Kurang efektif
41% - 60%	Cukup efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

Adaptasi dari (Misdawati, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini menggunakan data melalui beberapa tahap seperti validitas media, materi, Uji coba terbatas dan Uji coba Luas untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Berikut hasil lembar validasi Media BATU TUA oleh ahli materi.

Tabel 4. Hasil Angket Validasi Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan CP dan TP					✓
2	Materi disajikan secara sistematis dan runtut					✓
3	Kejelasan materi dengan media pembelajaran					✓
4	Materi mudah dipahami siswa					✓
5	Gambar/ilustrasi mendukung pemahaman materi				✓	
6	Materi sesuai dengan berpikir siswa sekolah dasar					✓
7	Materi menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa					✓
8	Media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya					✓
9	Bahasa pada materi sesuai dengan tingkat berfikir siswa					✓

10	Materi mencakup konsep utama tentang bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya	✓
	Jumlah Skor	49
	Total Skor	50
	Presentasi	98%

Menurut Akbar (2015:78), suatu media dinyatakan valid apabila hasil persentase dari angket penilaian oleh ahli materi berada dalam rentang 86,00% - 100,00%, yang termasuk kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perlu revisi.

Tabel 5. Hasil Angket Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Desain layout/ Tata Letak	Ketepatan background dengan materi				✓
		Ketetapan proporsi layout				✓
2	Teks/ Tulisan	Pemilihan font mudah dibaca				✓
		Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca				✓
		Ketepatan warna teks agar mudah dibaca				✓
3	Gambar	Komposisi gambar				✓
		Ukuran gambar				✓
		Kualitas tampilan gambar				✓
		Kesesuaian gambar bergerak dengan materi				✓
4	Audio	Ketetapan backsound				✓
		Ketetapan sound effect dengan gambar Bergerak				✓
5	Penggunaan	Bersifat interaktif				✓
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)				✓
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media				✓
		Tampilan petunjuk penggunaan				✓
TOTAL SKOR						55
SKOR MAKSIMAL						60
PRESENTSE SKOR						92%

Hasil analisis menunjukkan bahwa validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran Construct 2 berbantuan Wordwall memperoleh persentase skor sebesar 91,6% dan termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga layak digunakan tanpa memerlukan revisi.

Kegiatan uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2025 di SDN Burengan 5. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa tahapan, yaitu: (1) siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media "Rompi Ternama", (2) siswa mengerjakan soal posttest, dan (3) siswa mengisi angket respon terkait penggunaan media tersebut. Data hasil uji coba terbatas tersaji sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

No	Indikator	Alternatif Pilihan	
		Ya (1)	Tidak (0)

1	Saya menjalankan media <i>BATU TUA</i> (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) dengan mudah	6	2
2	Saya bisa mengetahui petunjuk penggunaan media dengan jelas	8	0
3	Materi pada multimedia interaktif <i>BATU TUA</i> (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) memudahkan saya paham materi	5	3
4	Multimedia interaktif memiliki tampilan menarik	8	0
5	Bahasa pada multimedia interaktif <i>BATU TUA</i> (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) mudah dipahami	8	0
6	Dengan adanya multimedia interaktif <i>BATU TUA</i> (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) saya menjadi lebih semangat untuk belajar	7	1
7	Pada saat pembelajaran <i>BATU TUA</i> (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) berlangsung saya sangat senang	7	1
8	Multimedia Pembelajaran tidak mudah eror	8	0
9	Gambar pada multimedia sangat jelas	8	0
10	Teks pada multimedia pembelajaran mudah dibaca	8	0
JUMLAH SKOR		73	7
TOTAL SKOR		73	
SKOR MAKSIMAL		80	
PRESENTASE SKOR		91,25%	

Dari data hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas, diperoleh persentase respon siswa terhadap media pembelajaran Batu Tua sebesar 91,25%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, media "Rompi Ternama" sangat baik untuk digunakan tanpa revisi dan dapat diuji cobakan secara luas.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Terbatas

No	Nama	KKTP	Post Test	Keterangan
1.	MAP	75	93	T
2.	CIFA	75	87	T
3.	CAAA	75	73	TT
4.	FAD	75	80	T
5.	JPI	75	93	T
6.	AEA	75	100	T
7.	NNZS	75	87	T
8.	ASPF	75	93	T
Skor yang diperoleh		-	706	-
Skor Maksimal		-	800	-
Rata-Rata		-	88,25	-
Ketuntasan Klasikal		-	87,5%	

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test siswa pada uji coba terbatas mencapai 88,25, melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 87,5%, dengan 7 dari 8 siswa mencapai nilai di atas KKTP. Berdasarkan hasil tersebut, media *BATU TUA* dinyatakan sangat efektif dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kegiatan uji coba luas dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2025 di SDN Burengan 5. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa tahapan, yaitu: (1)

siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan BATU TUA, (2) siswa mengerjakan soal posttest, dan (3) guru dan siswa mengisi angket respon terkait penggunaan media tersebut.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Ketertarikan						
1	Tampilan multimedia interaktif menarik				✓	
2	Multimedia Interaktif dapat membantu guru dalam menumbuhkan semangat motivasi belajar siswa				✓	
3	Multimedia interaktif dapat membantu guru dalam menciptakan keaktifan siswa				✓	
4	Multimedia dapat membantu guru meningkatkan keterampilan berbicara siswa				✓	
5	Ilustrasi dalam multimedia interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi				✓	
Penyajian Materi						
6	Materi dalam multimedia interaktif menyajikan seperti kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mempermudah guru dalam menanamkan suatu konsep				✓	
7	Keaktifan siswa pada multimedia interaktif memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran				✓	
Bahasa dan Multimedia						
8	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif jelas dan mudah dipahami.				✓	
9	Gambar yang digunakan sangat jelas dan mudah dipahami				✓	
10	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sederhana dan mudah dimengerti				✓	
SKOR TOTAL				40		
SKOR MAKSIMAL				50		
				80%		
PRESENTASE SKOR						

Berdasarkan hasil analisis, persentase skor angket respons guru mencapai 80% dan termasuk dalam kategori "baik". Hal ini menunjukkan kriteria respon guru menurut kriteria respon guru menurut Modifikasi dari (Arif Eka Prasetya, 2017) bahwa media pembelajaran BATU TUA tergolong praktis untuk digunakan dalam pembelajaran, meskipun masih memerlukan sedikit perbaikan untuk penyempurnaan.

Tabel 9. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas

No	Indikator	Alternatif Pilihan	
		Ya (1)	Tidak (0)
1	Saya menjalankan media <i>BATU TUA</i> (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) dengan mudah	15	1
2	Saya bisa mengetahui petunjuk penggunaan media dengan jelas	16	0
3	Materi pada multimedia interaktif <i>BATU TUA</i> (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) memudahkan saya paham materi	13	3
4	Multimedia interaktif memiliki tampilan menarik	14	2
5	Bahasa pada multimedia interaktif <i>BATU TUA</i> (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) mudah dipahami	16	0
6	Dengan adanya multimedia interaktif <i>BATU TUA</i> (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) saya menjadi lebih semangat untuk belajar	15	1
7	Pada saat pembelajaran <i>BATU TUA</i> (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya) berlangsung saya sangat senang	14	2
8	Multimedia Pembelajaran tidak mudah eror	16	0
9	Gambar pada multimedia sangat jelas	13	3
10	Teks pada multimedia pembelajaran mudah dibaca	16	0
JUMLAH SKOR		148	12
TOTAL SKOR		148	
SKOR MAKSIMAL		160	
PRESENTASE SKOR		92,5%	

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa respons siswa terhadap media pembelajaran *BATU TUA* sangat baik, dengan persentase sebesar 92,5%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media tersebut praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Uji coba luas media *BATU TUA* dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Burengan 5 sebanyak 16 siswa pada tanggal 28 Mei 2025. Berikut data hasil belajar siswa dari uji coba luas dan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Coba Luas

No.	Nama	KKTP	Post Test	Ket
1	AP	75	93	T
2	BSAF	75	93	T
3	CCR	75	67	TT
4	ALDEH	75	87	T
5	CDW	75	93	T
6	CDF	75	80	T

7	FCS	75	93	T
8	FW	75	93	T
9	MAA	75	100	T
10	MSW	75	93	T
11	RAPW	75	87	T
12	RKGA	75	93	T
13	WS	75	93	T
14	PRR	75	87	T
15	VMH	75	93	T
16	SAH	75	73	TT
Skor yang diperoleh		-	1.418	-
Skor Maksimal		-	1600	-
Rata-Rata		-	88,62	-
Ketuntasan Klasikal		-	87,5%	-

Hasil analisis data pada uji coba luas menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 88,62%, melampaui KKTP sebesar 75. Ketuntasan belajar klasikal mencapai 87,5%, dengan 14 dari 16 siswa mencapai nilai di atas KKTP. Dengan demikian, media pembelajaran BATU TUA terbukti sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Uji kevalidan produk dilakukan oleh dua dosen ahli, yaitu ahli materi dengan skor 98% dan ahli media dengan skor 91,6%, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan. Uji kepraktisan diperoleh melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa setelah pembelajaran. Guru memberikan skor 80% (praktis), sementara siswa memberikan skor 91,25% pada uji coba terbatas dan 92,5% pada uji coba luas, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Uji keefektifan ditunjukkan melalui nilai rata-rata post-test siswa, yaitu 88,25 pada uji coba terbatas dan 88,62 pada uji coba luas. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia interaktif yang dikembangkan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. cet. 5. edited by A. Holid. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Arif Eka Prasetya, H. D. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Inspiratif, Dan Menyenangkan (I2M) Pada Materi Animasi Stop Motion*. 1(1), 53–54.
- Hardani, S.Pd., M.Si Nur Hikmatul Auliya, D. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Issue January).
- Indra, W., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan media games IPA edukatif berbantuan aplikasi Appsgeyser berbasis model PBL untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa sekolah dasar. *Jurnal*

- Edukasi Matematika dan Sains*, 9(1), 59–66.
- Purwaningtiyas, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Construct 2 untuk meningkatkan hasil belajar materi organ pencernaan manusia pada siswa kelas V SDN Ngasem 1. *Nuclear Physics (Nucl. Phys.)*, 13(1), 104–116.
- Triana, F., Triwahyudianto, & Sulistyowati, P. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Construct 2 pada materi Kerajaan Hindu di Indonesia kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 5(69), 637.
- Wahid, A. (2022). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85.
- Wayan, N. A., & Purwati, N. K. R. (2020). Edukasi matematika dan sains: Strategi pembelajaran matematika berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar. *Jurnal Emasains*, 9(1), 1–8.
- Yaumi, M. (2017). *Media pembelajaran: Pengertian, fungsi, dan urgensinya bagi anak milenial*. *Core*, 5(December), 118–138.
- Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi Construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533.