



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 2500-2513

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Website* Menggunakan *Wondershare
Filmora* Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan
Di Bumi Kelas IV SD

M. Ansi Rial Mahendra^{1✉}, Destrinelli², Issaura Sherly Pamela³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jambi

Email: domopomade@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Aspek terpenting yang harus diperhatikan dalam pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang terlaksana di kelas. Diketahui di SDN 64/I Muara Bulian kurangnya penggunaan media berbasis TIK dan rendahnya minat belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk membuat sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan mengembangkan variasi penggunaan media pembelajaran di kelas IV SDN 64/I Muara Bulian. Penelitian berupa pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD. Model yang digunakan model *ADDIE* (*Analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*). Data penelitian diperoleh dari validasi materi, validasi media, validasi bahasa, validasi kepraktisan, dan wawancara kepada guru dan peserta didik. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,8 kategori sangat valid, validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 4,8 kategori sangat valid, validasi bahasa memperoleh skor rata-rata 4,8 kategori sangat valid, penilaian praktisi memperoleh skor rata-rata 5 kategori sangat praktis, penilaian angket responden peserta didik memperoleh skor rata-rata 4,4 kategori sangat praktis. Dari data yang diperoleh disimpulkan multimedia interaktif ini sangat valid dan sangat praktis sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: *pengembangan, multimedia interaktif, wasit.*

Abstract

Process that takes place in the classroom. It is known that at SDN 64/I Muara Bulian there is a lack of use of ICT-based media and students' low interest in learning. The purpose of this development research is to create a learning media to increase interest and develop variations in the use of learning media in class IV SDN 64/I Muara Bulian. Research in the form of website-based interactive multimedia development using wondershare filmora on plant materials and sources of life on earth in class IV SD. The model used is the ADDIE model (Analysis, design, development, implementation and evaluation). The research data were obtained from material validation, media validation, language validation, practical validation, and interviews with teachers and students. The results of the material expert validation obtained an average score of 4.8 very valid categories, media expert validation obtained an average score of 4.8 very valid categories, language validation obtained an average score of 4.8 very valid categories, practitioner assessments obtained an average score - an average of 5 very practical categories, student respondents' questionnaire assessments obtained an average score of 4.4 very practical categories. From the data obtained, it can be concluded that this interactive multimedia is very valid and very practical so it is feasible to be used in the learning process in schools.

Keywords: *development, interactive multimedia, website.*

PENDAHULUAN

Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Jenjang Pendidikan Menengah pada BAB II pasal 9 bahwa pelaksanaan pembelajaran harus dilakukan dengan suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi praksara kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kemudian pada proses pembelajaran guru harus mampu memberikan keteladanan, pendampingan, dan fasilitas yang memadai untuk peserta didik. Salah satu bentuk fasilitas pembelajaran yang harus disiapkan guru adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang menjadi salah satu fasilitas pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru dalam pembelajaran yaitu media interaktif berbasis teknologi.

Pendidikan abad 21 menuntut pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengikuti perkembangan zaman.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Haryanto dkk (2022:197) "guru adalah seseorang yang berkewajiban untuk memberikan ilmu pengetahuan yang dimilikinya dan mendidik selayaknya peran guru kepada siswa atau peserta didik, sehingga menjadikan peserta didik tersebut menjadi lebih cerdas". Keterampilan yang harus dimiliki tenaga pendidik di zaman abad 21 adalah mampu menggunakan teknologi TIK sebagai alat pengajaran dan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dioperasikan sebagai perantara menyampaikan materi agar peserta didik dengan mudah untuk menyerap ilmu-ilmu pengetahuan dan memahami apa yang disampaikan oleh tenaga pendidik atau guru. Media pembelajaran sangat berpengaruh besar dan sangat penting untuk dikembangkan di dalam pembelajaran untuk memancing siswa dalam membangun kecerdasan mereka dalam belajar (Asyhari dan Silvia, 2016:3).

Multimedia interaktif berupa aplikasi merupakan gabungan berbagai macam kombinasi dari grafik, teks, suara, video, animasi untuk membantu proses pembelajaran atau menyampaikan informasi di hadapan peserta didik, siswa dan banyak orang. Salah satu bentuk komunikasi pada sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam satu lingkup lingkungan belajar (Munir, 2015:2).

Berdasarkan pada observasi awal dan wawancara peneliti yang dilakukan di SDN 64/I Muara Bulian, dimulai pada tanggal 6-22 September 2022 bersama guru wali kelas IV diketahui bahwa sekolah tersebut menggunakan kurikulum merdeka dalam pembelajarannya. Selain itu diperoleh data bahwa pada pembelajaran IPA materi "Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi", guru menggunakan media berbasis cetak seperti buku siswa dan gambar. Pemanfaatan media seperti media berbentuk multimedia interaktif pembelajaran belum pernah digunakan karena kurangnya pemahaman tentang ilmu teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan guru wali kelas IV belum mampu untuk membuat dan mendesain multimedia interaktif pada pembelajaran.

Sesuai informasi yang didapat dari wali kelas IV SDN 64/I Muara Bulian dan observasi lapangan, terdapat beberapa peserta didik siswa yang kurang menunjukkan perhatian dan minatnya selama proses pembelajaran. Kemudian sesuai dengan hasil wawancara yang diperoleh bersama peserta didik, dapat diketahui peserta didik lebih senang belajar dengan menggunakan media seperti multimedia interaktif. Kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi

mempengaruhi proses penyampaian materi, serta kurangnya minat dan perhatian peserta didik saat sedang belajar di kelas. Oleh sebab itu, implementasi pemanfaatan multimedia interaktif diharapkan peserta didik lebih antusias dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran IPA materi "Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi" di kelas. Guru dapat menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan yang ditemukan dalam kelas IV sekolah dasar tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Website* Menggunakan *Wondershare Filmora* pada Materi Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar". Pada penelitian ini menjelaskan bagaimana proses pengembangan produk multimedia interaktif dan hasil tingkat kevalidan serta tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang baik dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)*. Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari 5 tahapan proses pengembangan, yaitu : analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Dalam penelitian ini, model ADDIE dipilih karena lebih sederhana, lebih terorganisir dan banyak digunakan untuk membuat program dan produk pembelajaran yang efektif. Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model ADDIE telah dikembangkan secara sistematis. Model ini dirancang sesuai program dengan rangkaian kegiatan sistematis yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Pada penelitian ini, model *ADDIE* dipilih karena lebih sederhana, teratur, dan banyak digunakan dalam membuat program atau produk pembelajaran secara efektif. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model *ADDIE* dikembangkan secara sistematis, sehingga urutan kegiatan dilakukan secara sistematis untuk

menemukan dan memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar dan perkembangan peserta didik. Selain itu, konsep model *ADDIE* mudah dan jelas untuk diterapkan serta model *ADDIE* sesuai dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD dimana pada setiap tahapannya dilakukan revisi untuk menghasilkan produk yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah prosedur pengembangan *ADDIE*, yaitu: analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tujuan peneliti menggunakan model *ADDIE* adalah mengetahui bagaimana cara mengembangkan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD serta untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk untuk digunakan oleh guru.

1. Tahap Analisis

Analisis merupakan tahap pertama dalam proses pengembangan multimedia interaktif menggunakan model *ADDIE*. Pada tahap ini dilakukan tiga analisis yang meliputi analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis kebutuhan. Tujuan dilakukan analisis ini yaitu sebagai pondasi awal dan menjadi acuan dalam pengembangan multimedia interaktif ini.

2. Tahap Perancangan

Pada tahapan kedua setelah menganalisis, langkah selanjutnya adalah melakukan perancangan (*design*) supaya multimedia interaktif menjadi layak dan menarik. Peneliti membuat sesuai dengan materi pembelajaran IPA tema 3 kelas IV sekolah dasar yaitu "Tumbuhan dan Sumber Kehidupan di Bumi".

3. Tahap Pengembangan

Tahapan pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan. Tahapan ketiga setelah dilakukan analisis dan desain multimedia interaktif maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengembangan produk spesifikasi desain kedalam bentuk fisik untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD. Pengembangan yang dilakukan peneliti adalah pengembangan terapan dengan merancang dan mendesain media pembelajaran non-cetak, yaitu berupa multimedia interaktif

dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Produk media berbasis multimedia interaktif yang dihasilkan perlu adanya validasi oleh tim ahli. Setelah melakukan validasi dan multimedia interaktif dikatakan valid atau dapat digunakan maka perlu adanya uji coba kelompok kecil dengan tujuan mengetahui kelebihan serta kekurangan produk multimedia interaktif tersebut.

4. Tahap Implementasi

Pada tahapan keempat ini setelah produk dinyatakan valid, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk atau implementasi produk yang dikembangkan. Setelah melalui tahap pengujian kelayakan multimedia interaktif dinyatakan layak untuk diujikan kepada siswa, selanjutnya multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* diujikan kepada siswa kelas IV sekolah dasar melalui kerja sama dengan wali kelas. Tahapan implementasi dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba produk dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada kelompok kecil yaitu dengan menguji kepada 3 orang siswa (peserta didik berkemampuan kognitif rendah, berkemampuan kognitif sedang, berkemampuan kognitif tinggi) yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda dan kelompok besar yaitu dengan menguji kepada seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 27 orang peserta didik. Implementasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD tersebut.

5. Tahap Evaluasi

Tahapan kelima ini adalah tahapan terakhir setelah melakukan analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi perlu adanya evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif yaitu media video interaktif yang telah dibuat akan dinilai oleh validator (Tim Ahli) media, materi, dan bahasa. Evaluasi sumatif yaitu multimedia interaktif yang telah di validasi oleh validator, dilakukan uji coba pada guru wali kelas IV dan kelompok kecil yang berjumlah 3 orang peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap multimedia interaktif tersebut yang kemudian akan direvisi sesuai dengan komentar dan saran yang nantinya akan diujicobakan kembali pada kelompok besar yang berjumlah 27 orang peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif tersebut secara menyeluruh.

Jenis Data Penelitian

Jenis data pada penelitian ini berupa data kualitatif. Menurut pendapat Sugiyono (2017:7) data kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka atau data kualitatif yang diberi nomor dan data kualitatif ialah data yang berupa kata-kata, kalimat, grafik, gambar dan foto.

Terdapat dua jenis data pada penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif penelitian pengembangan ini yaitu: (a) Masukan dan saran dari validator, (b) Masukan dan saran dari guru dan peserta didik saat melakukan uji coba. Sedangkan data kuantitatif penelitian ini berupa data persentase angka, yaitu : (a) Hasil angket validasi produk multimedia interaktif yang diberikan oleh validator (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa), (b) Penilaian angket yang diberikan guru untuk mengetahui seberapa praktis multimedia interaktif. (c) Penilaian angket peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD

Instrumen dan Teknik Analisis Data

Instrumen penelitian ialah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian sangat erat kaitannya dengan teknik pengumpulan data. Hal ini selaras dengan pendapat Sugiyono (2016:308) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah terpenting dalam melakukan penelitian karena tujuan utama penelitian ialah untuk mendapatkan data dan alat pengumpulan datanya ialah kuisioner. Selanjutnya menurut Widoyoko (2017:33) menjelaskan bahwa kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberikan pertanyaan atau penjelasan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kebutuhan pemakai.

a. Wawancara

Wawancara adalah proses untuk bertanya dan menjawab seperti dialog lisan antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan seorang peneliti. Menurut Yuhana dan Amiy (2019:92) berpendapat bahwa wawancara merupakan suatu percakapan antara dua orang atau lebih yang dilakukan pewawancara dan narasumber. Wawancara merupakan bentuk komunikasi lisan baik secara langsung maupun tidak langsung atau jarak jauh.

Tabel 1 Pedoman Wawancara Guru Kelas IV SDN 64/I Muara Bulian

No	Pertanyaan	Keterangan
1	Bagaimana pendapat ibu mengenai isi materi dalam multimedia interaktif?	
2	Bagaimana menurut ibu mengenai tampilan multimedia interaktif yang berada di <i>web</i> ?	
3	Menurut ibu apakah multimedia interaktif menggunakan <i>web</i> ini mudah digunakan dalam pembelajaran?	
4	Menurut ibu apa kesulitan dalam menggunakan multimedia interaktif ini?	

Tabel 1 Pedoman Peserta Didik Kelas IV SDN 64/I Muara Bulian

No	Pertanyaan	Keterangan
1	Bagaimana perasaan ananda saat menggunakan multimedia interaktif pada saat pembelajaran?	
2	Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif memudahkan ananda dalam memahami materi pembelajaran?	
3	Apakah ananda dengan multimedia interaktif dapat membuat ananda lebih mandiri dalam belajar?	
4	Apakah ananda bersemangat belajar dengan multimedia interaktif?	
5	Apa saja kesulitan yang ananda rasakan saat menggunakan multimedia dalam pembelajaran?	

b. Angket validasi

Menurut Sugiyono (2015:93) berpendapat bahwa untuk mengetahui pendapat, persepsi

serta sikap seseorang atau kelompok tentang keadaan sosial dapat menggunakan skala likert. Data validasi diperoleh dari angket validasi materi, ahli media, ahli bahasa dan kepraktisan oleh ahli praktisi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan skala *likert*

Tabel 3 Konversi Nilai Skala *Likert*

Interval	Skor Rata-rata	Kategori
$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$	$> 4,2$	Sangat Valid
$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$	$> 3,4 - 4,2$	Valid
$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup Valid
$X_i + 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang Valid
$X \leq X_i - 1,80 S_{Bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Valid

Untuk melihat tingkat kevalidan dan kepraktisan media video interaktif berdasarkan nilai yang didapatkan, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X_i = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

N = Jumlah nilai

Untuk melihat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis video interaktif menggunakan aplikasi *powtoon*, yaitu:

Tabel 4 Interval Skor dan Kategori

Interval Skor	Kategori
4,22 – 5,00	Sangat valid
3,41 – 4,21	Valid
2,61 – 3,40	Cukup valid
1,80 – 2,60	Kurang valid
0 – 1,79	Sangat kurang valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil produk pengembangan adalah multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas iv sd. Multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* ini dikembangkan dengan menggunakan model *ADDIE* dikarenakan prosedur kerja yang sistematis serta mudah dipahami, adapun tahapan model ini ada lima, yaitu: 1) Analisis, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Sebelum dilaksanakannya observasi di SDN 64/I Muara Bulian sehingga akhirnya dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran.

Tahap analisis yang dilakukan penelitian ini meliputi 4 tahapan, yaitu analisis kompetensi, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kompetensi dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di SDN 64/I Muara Bulian dan sebagai pondasi awal dan menjadi acuan dalam pengembangan multimedia interaktif ini. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik di kelas IV, yaitu memiliki karakter belajar pada tahap operasional konkret yang suka belajar bersifat konkret, senang bermain, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Analisis kebutuhan didapat bahwa dalam pembelajaran IPA guru menggunakan media berbasis cetak yaitu buku siswa dan gambar serta menggunakan benda konkret, guru belum pernah menggunakan multimedia interaktif dalam atau media berbasis teknologi pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar tersebut.

Tahap perancangan pengembangan produk dengan membuat rancangan berupa *storyboard* untuk mempermudah peneliti dalam membuat dan mendesain multimedia interaktif. Produk dibuat dengan menggunakan aplikasi *wondershare filmora*. Pada tahap pengembangan, produk yang sudah didesain selanjutnya divalidasi oleh tim validator ahli dan praktisi. Validasi tim ahli dilakukan oleh 3 ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Selanjutnya, setelah tahap validasi oleh validator selesai dilakukan produk akan diujicobakan kepada kelompok kecil untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari produk yang dikembangkan.

Tahap implementasi dilakukan pada uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan video interaktif yang dikembangkan. Selanjutnya produk diujicobakan pada kelompok besar untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Setelah melalui beberapa tahapan revisi sampai produk dikatakan layak untuk digunakan.

Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan model *ADDIE* dengan melakukan beberapa revisi dan perbaikan produk. Hal ini sejalan dengan Tegeh dkk (2014:30) yang menjelaskan bahwa pada model *ADDIE* evaluasi dilakukan pada setiap tahapan untuk meminimalisir kesalahan dan

pengembangan produk. Tahapan ini merupakan tahapan yang terakhir.

Tabel 5 Hasil Rekapitulasi Validator Dan Praktisi Multimedia Interaktif

Validator	Skor Rerata	Kategori
Validator Ahli Materi	4,8	Sangat Valid
Validator Ahli Media	4,8	Sangat Valid
Validator Ahli Bahasa	4,8	Sangat Valid
Validator Ahli Praktisi	5	Sangat Praktis

Dari tabel di atas menunjukkan tingkat kevalidan dan kepraktisan multimedia interaktif yaitu validasi materi, media dan bahasa termasuk dalam kategori sangat valid dan validasi kepraktisan termasuk dalam kategori sangat praktis. Ditambah dengan respon peserta didik saat implementasi multimedia interaktif, terlihat peserta didik sangat bersemangat belajar menggunakan multimedia interaktif. Peneliti melakukan penyebaran angket dan wawancara untuk mengetahui tanggapan dan penilaian peserta didik terkait pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar tersebut. Mengetahui respon peserta didik terlihat sangat senang dan bersemangat ingin belajar menggunakan multimedia interaktif untuk pembelajaran selanjutnya.

SIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian yang ditemukan pada penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD, kesimpulan yang dapat diambil, yaitu:

1. Prosedur model penelitian pengembangan *ADDIE* memiliki 5 tahap pengembangan, yaitu tahap analisis (analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis teknologi), perancangan (*design*), pengembangan (*development*) yang terdiri dari validasi produk oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli praktisi, selanjutnya implementasi (uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar) pada peserta didik kelas IV SDN 64/I Muara Bulian dan evaluasi dilakukan pada pembuatan multimedia interaktif dan setelah selesai melakukan uji coba lapangan.
2. Tingkat validasi produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* dalam kategori "sangat valid". Validasi pengembangan

dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Tingkat kevalidan dari validasi materi memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat valid, validasi media memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat valid, validasi bahasa memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ketiga validator tim ahli menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD siap, valid dan layak untuk diuji cobakan.

3. Tingkat kepraktisan produk media pembelajaran berbasis video interaktif diperoleh dari angket respon guru dengan skor rata-rata 5 dengan kategori sangat praktis, hasil responden angket kepraktisan oleh peserta didik memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan kategori sangat praktis, dan melalui wawancara guru dan peserta didik yang menyatakan multimedia interaktif berbasis *website* menggunakan *wondershare filmora* ini praktis karena media yang disajikan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aruani, Y.,Y. Helsa.,S. Ahmad. (2020). Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. Yogyakarta: CV Budi Utama.Batubara, Hamdan Husein. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Jawa Tengah: Fatawa Publishing.
- Asyhari, A., & Silvia, H (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1). 1-13.
- Ariani,R. F. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd Pada Muatan Ipa DIDAKTIKA TAUHID: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1),13.
- Azkiyah, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Menggunakan Model Pengembangan Four-D (Studi Pada Smk Negeri 1 Rembang)*. 9(4), 875-882
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta:BNSP
- Bulow. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Agama Islam di SMP Yapin Manado*. 21(1), 16.
- Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* Serang:PenerbitLaksita Indonesia.
- Chan, F., Budiono, H., & Setiono,P.(2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis keterampilan Proses Dasar Pada Meteri Tumbuhan Dan Bagian-bagiannya di Sekolah*

- Dasar. EISE (Elementary School Education Journal)*,03(01),9-17.
- Dewi, Nuriaran Rachmani & Adhi, N. (2013). *Peningkatan kemampuan koneksi matematis mahasiswa melalui brain-based learning berbantuan web. Prosiding SNMPM Universitas Sebelas Maret 2013*,1,284
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Matakuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 Pvkbn Unj. Jurnal PenSil*, 7(2), 95-104.
- Faizal, M., Abdillah, M. F., Sari I.M.S,D. A., Setiadi, W., Octavia, D., Suhendari, W., & Soewadikoen, D. W (2018). *Penggunaan Website Portal Berita Sebagai Media Informasi Untuk Mahasiswa. Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1),34.
- Hastanti, P. & W. (2015). *Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. Indian Journal Of Pure and Applied Mathematics*, 49(3),.
- Ida Rosita. 2015. Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas V SDN 2 Kalirejo Kecamatan Karang ayam Tahun Ajaran 2014/2015. Kalam Cendikia PGSD Kebumen. Vol 3. No.5.1.545-550.
- Mustaji.2013. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran.(online)
- Agustina, Rini dan Dodit Suprianto, (2018), "*Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika dengan Acceptance Tes (UAT)*". *Jurnal SMATIKA*, Vol. 8 No.2
- Ahmadi, Abu dan Nur Uhbiyati, (2015), "Ilmu Pendidikan" Jakarta:Rineka Cipta
- Aldiansyah, dan Helda Sivia, (2016)"*Pengertian Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untu Pembelajaran IPA Terpadu*", *Jurnal: Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Burni*, Vol. 5 No. 1
- Muhammad. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada materi perpindahan kalor disekitar kita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar inpres merombok manggarai barat.*
- Megawati, L. Efriyanti, Supriadi, H. A. Musril, S. M. D. (2022) *Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih. IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 164-175.
- Nasher, F., & Aditya, D. (2022). *Pemanfaatan Teknologi Augmented reality Pada Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. Media Jurnal Informatika*, 14(1) 10-19.