

Perancangan Media Pembelajaran Ipas di Mi Quba Berbasis Multimedia Interaktif

I Ketut Sutarwiyasa^{1*}, I Gusti Made Aryadi², Yoga Agung Paryanda³

^{1,2,3} Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Bali

¹ sutardesign@instiki.ac.id*, ² aryapetandakan@gmail.com, ³ yogaparyanda12@gmail.com

INFO ARTIKEL

Article history:

Received Juni 2026

Published Juli 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berbasis multimedia interaktif pada materi Cerita Tentang Daerahku untuk siswa kelas IV MI QUBA Denpasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran yang masih didominasi penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta keterbatasan media visual yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi kepustakaan, dan penyebaran kuesioner kepada siswa dan guru. Proses perancangan media dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Media yang dikembangkan memadukan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi, video, kuis interaktif, dan permainan edukatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Materi yang disajikan mencakup pengaruh peninggalan sejarah terhadap daerah tempat tinggal, kekayaan alam daerah tempat tinggal, dan budaya masyarakat sekitar tempat tinggal. Hasil pengujian yang dilakukan kepada 73 siswa kelas IV MI QUBA Denpasar menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dirancang sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta membantu pemahaman materi secara lebih efektif.

Kata Kunci: multimedia interaktif, media pembelajaran, IPAS

ABSTRAK

This study aims to design an interactive multimedia-based learning media for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, specifically the topic Stories About My Region, for fourth-grade students at MI QUBA Denpasar. The research was motivated by students' low interest in learning activities that primarily relied on Student Worksheets (LKS) and the limited use of visual learning media in the classroom. Data were collected through observation, interviews, documentation, literature review, and questionnaires distributed to students and teachers. The development process was carried out through three stages: pre-production, production, and post-production. The resulting learning media integrates various multimedia elements, including text, images, audio, animations, videos, interactive quizzes, and educational games to create a more engaging and interactive learning experience. The learning content covers the influence of historical heritage on local communities, regional natural resources, and the culture of surrounding communities. The media was tested on 73 fourth-grade students at MI QUBA Denpasar, and the evaluation results showed a feasibility score of 100%.

categorized as "Very Good." These findings indicate that the developed interactive multimedia is highly suitable as a learning support tool, as it can enhance students' learning interest, engagement, and understanding of the subject matter more effectively.

Keywords: interactive multimedia, learning media, Natural and Social Sciences

©2026 Authors. Licensed Under [CC-BY-NC-SA 4.0](#)

1. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk fondasi pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, guru dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Seiring perkembangan teknologi digital, penggunaan multimedia interaktif menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Menurut Praheto dkk. (2017), multimedia interaktif mampu menjadi sarana komunikasi yang efektif karena mengintegrasikan berbagai elemen media dalam satu sistem pembelajaran. Selain itu, Rasmani dkk. (2023) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran yang menarik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa memahami fenomena alam, sosial, budaya, dan sejarah yang ada di lingkungan sekitarnya. Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami materi karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan penggunaan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) yang minim unsur visual, begitu pula halnya dengan siswa di MI Quba Denpasar, yang menjadi lokasi penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media proyektor dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku LKS. Keterbatasan visual dalam buku pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa sebanyak 89% siswa kelas IV serta seluruh wali kelas mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk mata pelajaran IPAS. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Materi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah IPAS Bab 3 berjudul Cerita Tentang Daerahku yang mencakup tiga topik utama, yaitu pengaruh peninggalan sejarah terhadap daerah tempat tinggal, kekayaan alam daerah tempat tinggal, dan budaya masyarakat sekitar tempat tinggal. Materi tersebut memiliki karakteristik yang sangat sesuai untuk disajikan melalui media multimedia interaktif karena memerlukan dukungan visual berupa gambar, animasi, video, dan ilustrasi agar siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang mampu mendukung proses pembelajaran IPAS di MI Quba. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, media yang dikembangkan juga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui fitur-fitur interaktif seperti animasi, audio, video, serta latihan dan kuis pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Untuk memudahkan penyusunan laporan, maka penulis menggunakan beberapa metode dalam proses pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas IV MI Quba, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Bab 3 Cerita Tentang Daerahku. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana guru menyampaikan materi, bagaimana siswa berinteraksi selama proses pembelajaran, serta bagaimana penggunaan media pembelajaran yang selama ini diterapkan di kelas. Hasil observasi diharapkan dapat menjadi dasar dan pertimbangan dalam merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

b. Metode Wawancara

Dalam metode wawancara, penulis menggunakan teknik wawancara terstruktur dengan guru kelas IV MI Quba sebagai narasumber. Penulis mengajukan beberapa pertanyaan terkait proses pembelajaran, media yang digunakan, serta kendala yang dihadapi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media proyektor dibandingkan dengan metode konvensional berbasis buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Selain itu, keterbatasan unsur visual dalam LKS menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang diajarkan.

c. Metode Dokumentasi

Dalam metode ini, penulis mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti Modul Ajar Kurikulum Merdeka 2023, silabus, bahan ajar, serta buku LKS yang digunakan pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Data dokumentasi tersebut digunakan sebagai acuan dalam menyusun materi dan konten multimedia interaktif agar sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berlaku. Materi yang menjadi fokus pengembangan adalah Bab 3 Cerita Tentang Daerahku yang mencakup topik peninggalan sejarah, kekayaan alam, dan budaya masyarakat sekitar tempat tinggal.

d. Kepustakaan

Metode kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui studi literatur dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan referensi lain yang relevan dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Kajian pustaka dilakukan untuk memperoleh landasan teori mengenai desain multimedia pembelajaran, prinsip interaktivitas, media pembelajaran berbasis teknologi, serta metode pengembangan multimedia. Teori-teori tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis multimedia interaktif yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner di MI Quba, diperoleh informasi bahwa siswa kelas IV menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media visual seperti proyektor dibandingkan dengan metode konvensional yang mengandalkan buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa 89% siswa dan seluruh wali kelas IV mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Oleh karena itu, solusi yang dapat ditawarkan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah merancang media pembelajaran IPAS berbasis multimedia interaktif yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami.

Multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas dalam satu kesatuan sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dengan penyajian materi IPAS melalui multimedia interaktif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi Bab 3 Cerita Tentang Daerahku yang meliputi topik peninggalan sejarah, kekayaan alam, dan budaya masyarakat sekitar tempat tinggal. Selain itu, media ini juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Dalam proses perancangan multimedia interaktif pembelajaran IPAS ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

a. Tahap Pra Produksi

Tahap pra-produksi merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum proses pengembangan media. Tahapan ini terdiri atas perencanaan, konsep perancangan, dan penyusunan struktur alur media.

1). Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, langkah pertama yang dilakukan adalah pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada siswa kelas IV MI Quba. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas, sedangkan wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPAS. Selain itu, penyebaran kuesioner bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media visual dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional berbasis LKS. Data tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam menentukan fitur, konten, dan desain multimedia interaktif yang akan dikembangkan.

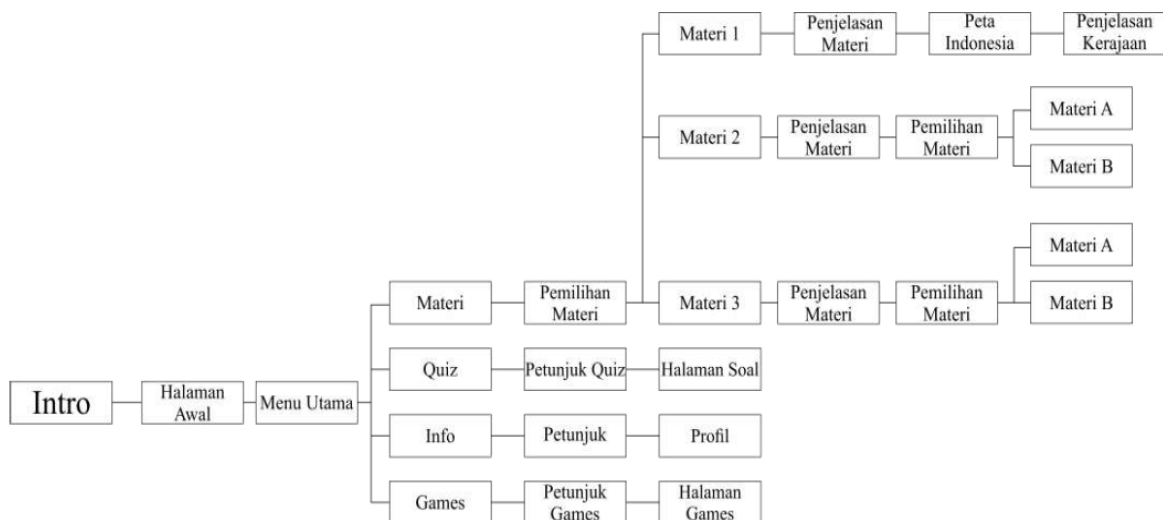
2). Konsep Perancangan

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, diperlukan konsep dasar perancangan yang menjadi landasan dalam pengembangan multimedia interaktif. Konsep yang diusung dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang interaktif, edukatif, dan menarik melalui pemanfaatan unsur multimedia seperti gambar, animasi, audio, video, dan kuis interaktif.

Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif berfokus pada IPAS Bab 3 Cerita Tentang Daerahku, yang mencakup tiga topik utama, yaitu Pengaruh Peninggalan Sejarah terhadap Daerah Tempat Tinggal, Kekayaan Alam Daerah Tempat Tinggal, dan Budaya Masyarakat Sekitar Tempat Tinggal. Untuk meningkatkan daya tarik siswa, materi dikemas menggunakan ilustrasi visual, animasi pendukung, narasi audio, serta video pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, media juga dilengkapi dengan latihan soal dan kuis interaktif sebagai sarana evaluasi pemahaman siswa. Melalui konsep tersebut, multimedia interaktif diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu guru menyampaikan materi sekaligus meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa kelas IV MI Quba.

3). Struktur Alur Menu

Adapun alur menu dari media pembelajaran interaktif yang dirancang sebagai berikut :



Gambar 1. Struktur Alur Menu

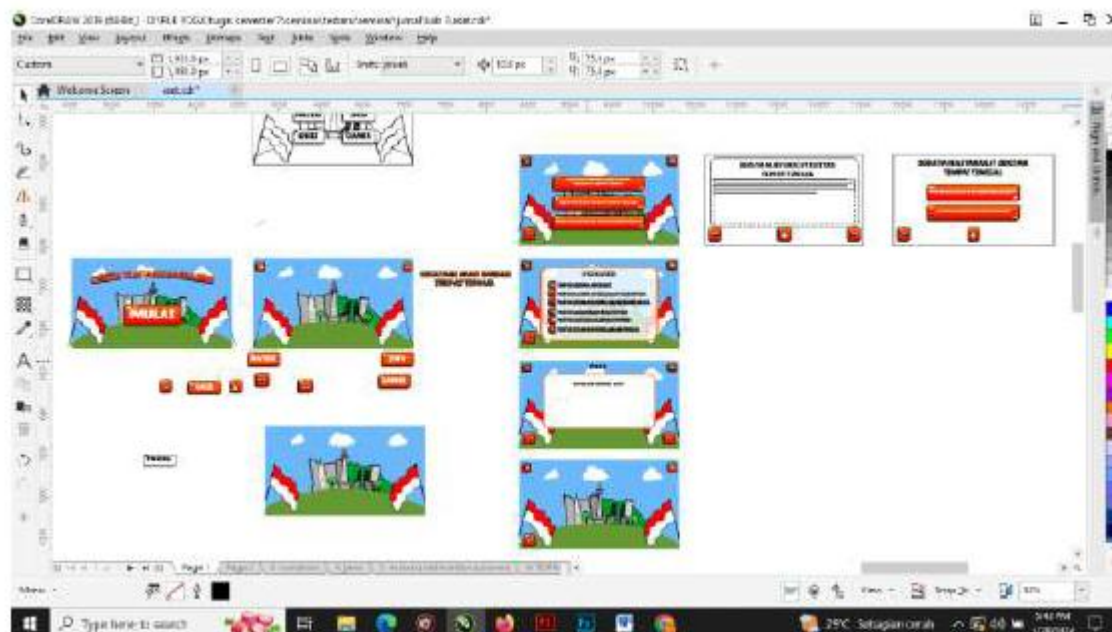
Sumber: Penulis, 2026

b. Tahap Produksi

Setelah melakukan tahap pra produksi tahap selanjutnya yaitu melakukan produksi seperti membuat asset pendukung multimedia interaktif seperti tombol, background, backsound dan sebagainya. Berikut proses produksinya:

1). Pembuatan Aset Gambar

Pembuatan asset menggunakan gaya flat desain dengan menggunakan warna muda dan tua, ukuran yang digunakan yaitu 1920x1080 dengan orientasi landscape. Proses dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

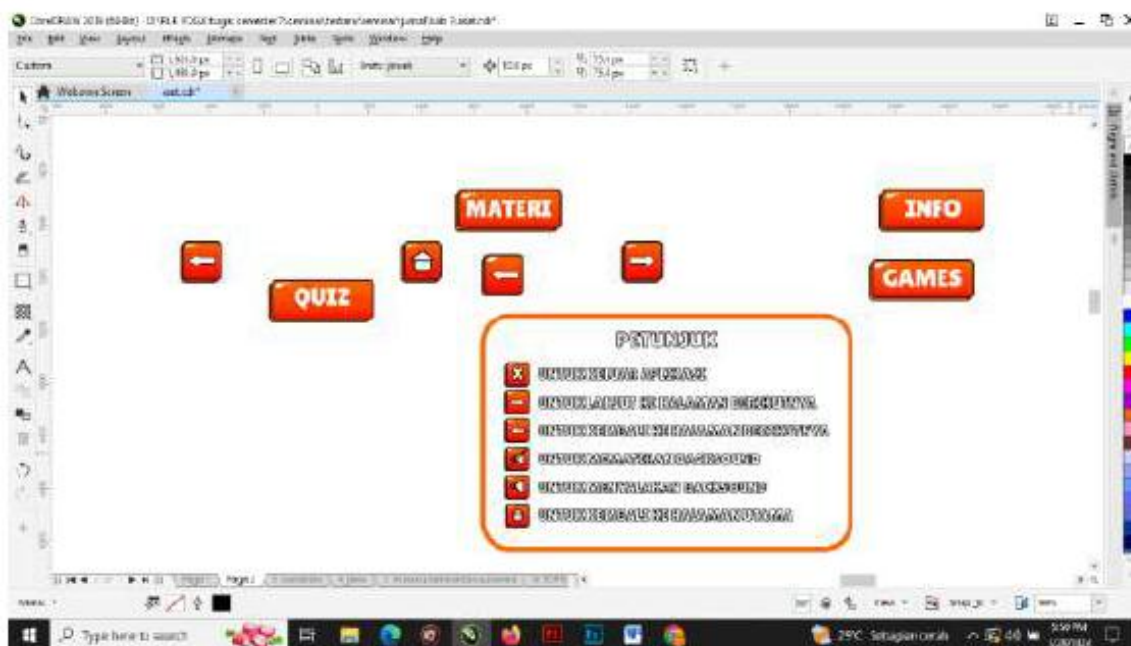


Gambar 2. Pembuatan Aset Gambar

Sumber: Penulis, 2026

2). Pembuatan Aset Tombol

Aset tombol menggunakan warna orange dengan gradasi merah serta menambahkan bentuk oval dan lingkaran agar terlihat kontras dari background. Aset tombol digunakan untuk mengarahkan pengguna ke tampilan lain. Proses dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Pembuatan Aset Tombol

Sumber: Penulis, 2026

3). Aset Backsound

Aset backsound yang digunakan dalam multimedia interaktif ini adalah musik instrumental berjudul “SUMAPALA” karya Donkgedank. Musik tersebut diperoleh melalui platform YouTube dengan keterangan lisensi “No Copyright”, sehingga dapat digunakan sebagai musik latar tanpa melanggar hak

cipta selama tetap mencantumkan atribusi kepada pencipta sesuai ketentuan yang berlaku. Pemilihan musik ini didasarkan pada karakteristik melodinya yang tenang, harmonis, dan tidak mengganggu konsentrasi pengguna selama proses pembelajaran. Selain berfungsi sebagai elemen pendukung suasana, penggunaan backsound juga bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan, daya tarik, dan pengalaman pengguna saat mengoperasikan multimedia interaktif, sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

c. Pasca Produksi

Pada tahap ini merupakan proses perwujudan dari pembuatan Media Pembelajaran Interaktif “Cerita Tentang Daerahku” kelas 4 MI QUBA, yang meliputi:

1). Pembuatan Intro/opening

Pada tahap ini dirancang halaman intro yang menampilkan logo dan teks MI QUBA Denpasar sebagai tampilan pembuka media. Halaman intro dilengkapi dengan animasi sederhana pada logo dan teks untuk memberikan kesan menarik sebelum pengguna memasuki halaman utama. Setiap elemen yang memerlukan animasi ditempatkan dalam Movie Clip agar lebih mudah dikelola. Setelah intro selesai ditampilkan, pengguna akan secara otomatis diarahkan ke halaman awal media. Tampilan halaman intro dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Tampilan Intro/opening

Sumber: Penulis, 2026

2) Pembuatan Menu Awal (Home)

Setelah proses intro selesai, pengguna akan diarahkan ke halaman awal yang berisi tombol mulai, tombol musik, dan tombol keluar. Pada halaman ini terdapat beberapa elemen animasi, seperti judul, tombol mulai, dan bendera. Selain itu, halaman awal juga dilengkapi dengan fungsi navigasi untuk berpindah ke halaman berikutnya, keluar dari media, serta mengatur pemutaran musik latar. Tombol musik dirancang menggunakan objek Movie Clip sehingga tampilannya dapat berubah sesuai dengan kondisi musik yang sedang aktif atau tidak aktif. Tampilan halaman awal dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Tampilan Menu Awal/Home

Sumber: Penulis, 2026

3). Pembuatan Halaman Menu

Pada tahap ini dirancang halaman menu utama yang berfungsi sebagai pusat navigasi media pembelajaran. Halaman menu terdiri atas empat tombol utama, yaitu tombol materi, info, kuis, dan permainan, yang masing-masing mengarahkan pengguna ke halaman yang sesuai. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan tombol musik dan tombol keluar yang berfungsi untuk mengatur musik latar serta keluar dari media. Untuk meningkatkan daya tarik visual, beberapa elemen pada halaman menu diberikan animasi sederhana sehingga tampilan terlihat lebih dinamis dan interaktif. Animasi diterapkan pada tombol-tombol utama dengan pergerakan yang halus agar pengguna lebih tertarik untuk berinteraksi dengan media. Tampilan halaman menu dapat dilihat pada gambar berikut:

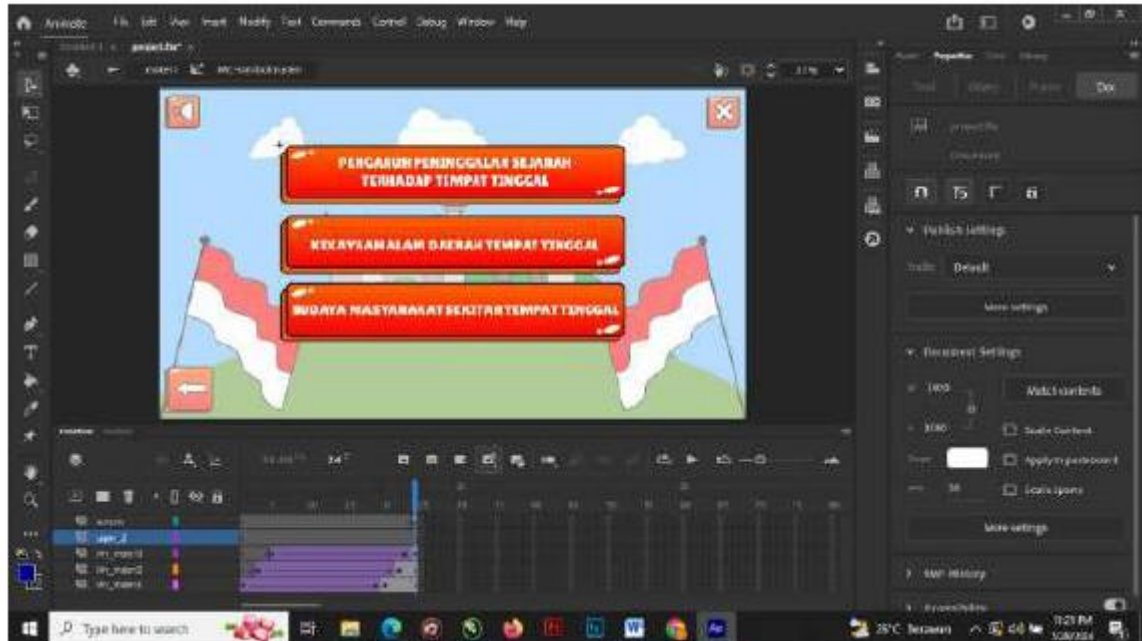


Gambar 6. Tampilan Menu Halaman Materi

Sumber: Penulis, 2026

4). Pembuatan Halaman Materi

Pada tahap ini dirancang halaman materi yang berisi tiga submateri utama sesuai dengan modul pembelajaran yang digunakan. Ketiga submateri tersebut meliputi Pengaruh Peninggalan Sejarah terhadap Tempat Tinggal, Kekayaan Alam Daerah Tempat Tinggal, dan Budaya Masyarakat Sekitar Tempat Tinggal. Setiap submateri diakses melalui tombol yang akan mengarahkan pengguna ke halaman materi yang sesuai. Untuk meningkatkan interaktivitas dan daya tarik tampilan, tombol-tombol submateri diberikan animasi sederhana saat halaman materi dibuka. Penerapan animasi ini bertujuan agar tampilan media lebih menarik serta mampu meningkatkan minat pengguna dalam mengeksplorasi materi yang tersedia. Tampilan halaman materi dapat dilihat pada gambar berikut:

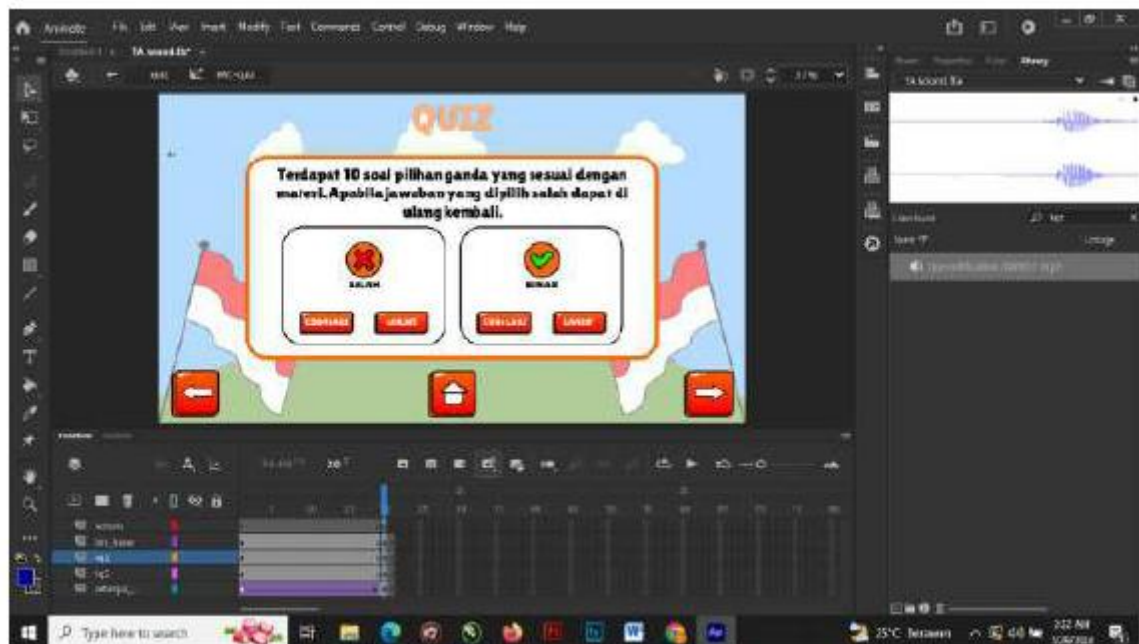


Gambar 7. Tampilan Halaman Materi

Sumber: Penulis, 2026

5). Pembuatan Halaman Kuis

Pada tahap ini dirancang halaman kuis yang berisi 10 soal interaktif untuk menguji pemahaman pengguna terhadap materi yang telah dipelajari. Pengguna dapat mengerjakan seluruh soal secara berurutan dan diberikan kesempatan untuk mengulang jawaban apabila diperlukan. Setelah pengguna memilih jawaban, sistem akan menampilkan umpan balik dalam bentuk pop-up yang menunjukkan apakah jawaban yang dipilih benar atau salah. Pada setiap pop-up tersedia tombol untuk melanjutkan ke soal berikutnya maupun mengulangi pengerjaan soal. Fitur ini dirancang untuk membantu pengguna memahami materi dengan lebih baik melalui proses evaluasi yang interaktif. Tampilan halaman kuis dapat dilihat pada gambar berikut:

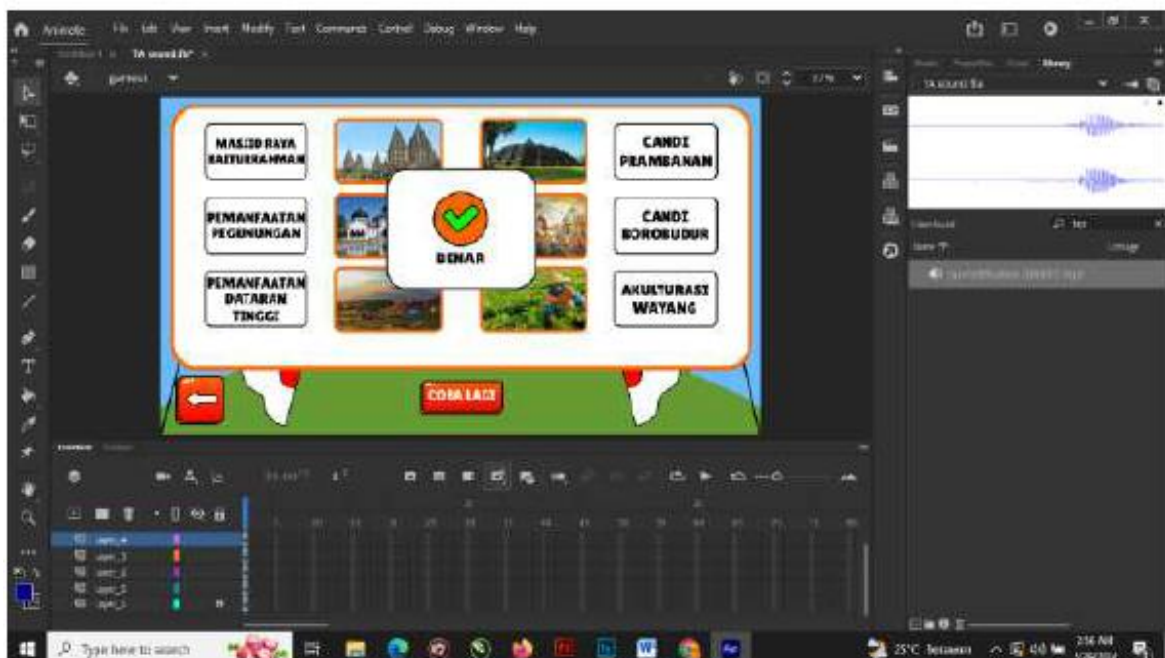


Gambar 8. Tampilan Halaman Kuis

Sumber: Penulis, 2026

6). Pembuatan Halaman Permainan/Game

Pada tahap ini dirancang halaman permainan (games) yang menggunakan konsep drag and drop sebagai sarana belajar yang interaktif. Pada permainan ini, pengguna diminta untuk memasang enam gambar ke posisi atau target yang sesuai berdasarkan petunjuk yang diberikan. Pengguna harus menempatkan seluruh gambar dengan benar untuk menyelesaikan permainan. Apabila semua pasangan gambar telah sesuai, sistem akan menampilkan pop-up sebagai tanda bahwa permainan berhasil diselesaikan, serta menyediakan tombol untuk mengulangi permainan. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna sekaligus membantu memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Tampilan halaman permainan game dapat dilihat pada gambar berikut:

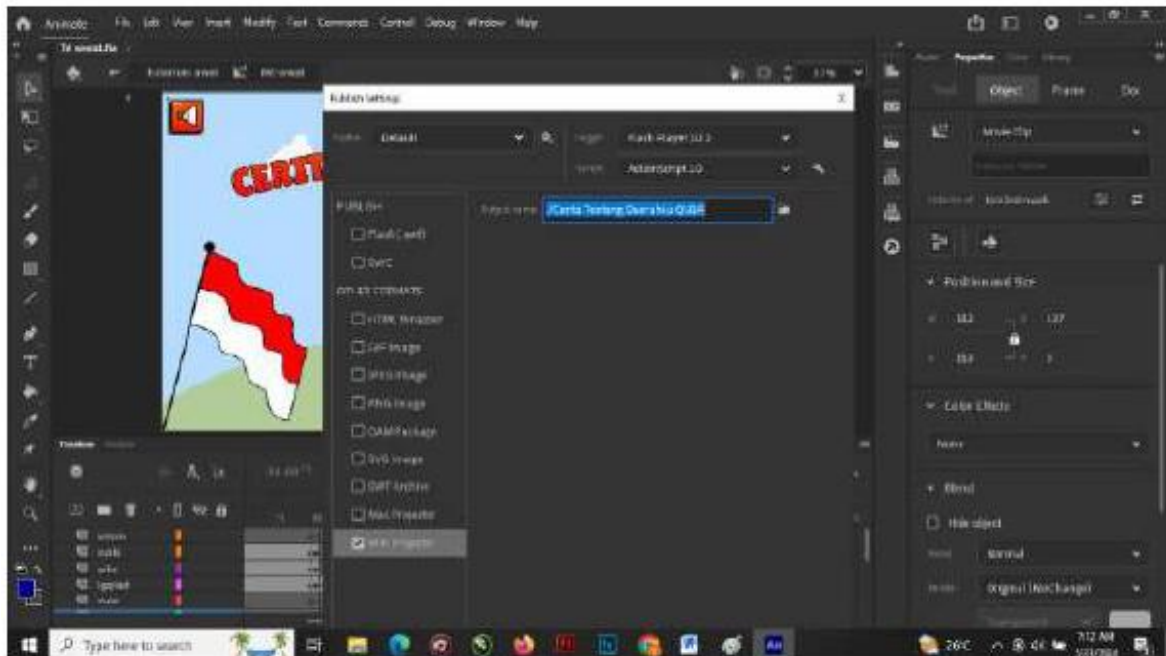


Gambar 9. Tampilan Halaman Game

Sumber: Penulis, 2026

7). Tahap Export Media

Pada tahap akhir dilakukan proses ekspor media agar dapat digunakan sesuai dengan platform yang dituju. Karena media pembelajaran ini dirancang untuk dijalankan pada perangkat desktop, maka dilakukan penyesuaian pengaturan ekspor sehingga hasil akhir dapat berupa aplikasi yang dapat dijalankan secara langsung. Proses ekspor ini bertujuan untuk menghasilkan media yang siap digunakan oleh pengguna tanpa memerlukan perangkat lunak tambahan. Tahapan dan pengaturan ekspor media dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 10. Tahap Export Media

Sumber: Penulis, 2026

7). Tahap Pengujian Kepada Siswa

Pada tahap terakhir, media pembelajaran yang telah dikembangkan diuji coba kepada 73 siswa kelas IV MI QUBA Denpasar. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan pengalaman pengguna secara langsung, meliputi aspek kemudahan penggunaan, tampilan, serta kebermanfaatannya dalam mendukung proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini, siswa diminta untuk menggunakan media pembelajaran dan memberikan penilaian terhadap media yang telah dirancang. Hasil penilaian tersebut digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat penerimaan dan kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran secara lebih luas. Adapun hasil penilaian instrumen oleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Pengujian Kepada Siswa

Sumber: Penulis, 2026

No	Pertanyaan	iya	tidak	Presentase Benar	Presentase Salah
1	Tulisan mudah dibaca	73	0	100%	
2	Tampilan visual menarik	73	0	100%	
3	Kemudahan memahami materi	73	0	100%	
4	kualitas dari suara pada media dapat terdengar dengan jelas	73	0	100%	
5	Tertarik menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di kelas	73	0	100%	

Berdasarkan hasil persentase pada tabel, maka persentase kelayakan validasi adalah :

persentase pengujian untuk siswa = $(\text{skor Total} : \text{Skor Maksimum}) \times 100\%$

persentase pengujian untuk siswa = $(365:365) \times 100\% = 100\%$ (Sangat Baik)

Berdasarkan hasil perhitungan angket yang diberikan kepada siswa, media pembelajaran interaktif ini memperoleh persentase kelayakan sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Baik” berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai sangat layak digunakan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran dan mampu memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis multimedia interaktif pada materi Cerita Tentang Daerahku untuk siswa kelas IV MI QUBA Denpasar. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi yang meliputi perencanaan, pembuatan aset multimedia, perancangan antarmuka, implementasi materi, kuis, permainan interaktif, hingga proses pengujian kepada pengguna. Media pembelajaran yang dihasilkan memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, animasi, kuis, dan permainan edukatif sehingga mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Materi yang disajikan mencakup pengaruh peninggalan sejarah terhadap daerah tempat tinggal, kekayaan alam daerah tempat tinggal, serta budaya masyarakat sekitar tempat tinggal sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan kepada siswa kelas IV MI QUBA Denpasar, media pembelajaran ini memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran. Selain mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, media ini juga membantu proses penyampaian materi menjadi lebih efektif, interaktif, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, multimedia interaktif yang dirancang dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Cerita Tentang Daerahku Kelas IV MI QUBA Denpasar” dapat

diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan bimbingan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Kepala MI QUBA Denpasar, guru kelas IV, serta seluruh siswa kelas IV yang telah bersedia menjadi responden dan memberikan bantuan selama proses pengumpulan data, pengujian media, dan evaluasi hasil penelitian. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas doa, dukungan, serta bantuan yang diberikan selama proses penelitian berlangsung. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Al-Fikru. (2020). *Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19*. Jurnal Purbatua Manurung, 5(1), 10-17.
- Ardana Yasa, I. K. D. C., Agung, A. A. G., dkk. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Undiksha, 9(1), 104-112.
- Azis, N. A., & UIN. (2023). *Analisis Nilai-Nilai Sejarah dan Budaya Lokalitas pada Buku IPAS Kelas IV SD Kurikulum Merdeka*. Jurnal Kependidikan, 7(2), 19-27.
- Febrianti, A. P., Sesanti, N. R., dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD*. Prosiding Seminar Nasional PGSD, 5(1), 588-597.
- Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Praheto, B. E., Andayani, dkk. (2017). *Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di PGSD*. The 1st Education and Language International Conference (ELIC), 173-177.
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., dkk. (2023). *Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 10-16.