



**JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen  
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan  
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:  
jggsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jggsd/index>

## **RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN EKOPEDAGOGI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Rahma Septia Indah Cahya<sup>1</sup>, Pupun Nuryani<sup>2</sup>, Non Dwishiera Cahya  
Anasta<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu  
Pendidikan  
Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [rahmaseptiaic@upi.edu](mailto:rahmaseptiaic@upi.edu); [pupunnuryani@upi.edu](mailto:pupunnuryani@upi.edu); [nondwishiera@upi.edu](mailto:nondwishiera@upi.edu).

**Abstract:** *This research departs from the problems encountered in the learning process in the fourth grade of elementary school. The low student learning outcomes in social studies subjects during online learning takes place, indicating a lack of student understanding of the teaching material. One of the contributing factors stems from the lack of optimization of the use of learning media by teachers when teaching. Learning media as an intermediary for delivering material should be optimized during online learning. Contextual and meaningful learning is also needed to strengthen students' understanding of the material. The relevance of the subject matter of Social Studies and Civics in Theme 9 Sub-Theme 1 has a close relationship with students' lives, namely the environment. Thus, through optimizing the use of learning media and contextualizing the material, the expected learning objectives can be achieved. Therefore, this study presents a solution in the form of an interactive multimedia learning media design based on an ecopedagogical approach as an effort to improve students' understanding of the Theme 9 Sub-Theme 1 for grade IV elementary school. This study uses the two-cycle Delphi method covering four stages of research, namely analysis, design, validation, and evaluation. The assessment of the results of the media validation and the material obtained for the learning media design is 100% with an interpretation that is very suitable for use.*

**Keywords:** *Interactive Multimedia Learning Media, EcoPedagogical Approach, Efforts to Improve Student Understanding*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan dapat menunjang kualitas proses belajar mengajar secara daring. Keberhasilan

pembelajaran daring dapat dilihat dari ketercapaian tujuan belajar melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar menjadi bentuk akibat dan dampak dari proses dan pengalaman belajar yang didapatkan

siswa di sekolah. Hasil belajar siswa dalam aspek kognitif yang didapat dari hasil evaluasi menentukan pemahaman siswa terhadap suatu materi ajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas IV di sekolah penelitian yang dilakukan hingga pelaksanaan penilaian tengah semester genap selesai, didapatkan data sebanyak sebelas dari tiga puluh empat siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan sedikit yang melewati KKM pada mata pelajaran IPS dan PPKn yang dilaksanakan secara daring. Rendahnya hasil belajar siswa dari aspek kognitif yang dapat dilihat dari hasil observasi ditemukan bahwa siswa belum mampu memberikan contoh dan menjelaskan kembali materi ajar.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu guru dalam memvisualisasikan materi ajar yang abstrak sehingga lebih mudah untuk dipahami siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik akan mampu mengambil perhatian siswa untuk belajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi ajar. Upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui perancangan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam merancang media pembelajaran multimedia interaktif, peneliti menggunakan pendekatan ekopedagogik. Pendekatan ini dipilih karena memiliki relevansi dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran IPS dan PPKn terhadap fokus materi ajar tentang lingkungan tempat tinggal siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan proses dan hasil rancangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis pendekatan ekopedagogi sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa pada Tema 9 Subtema 1 kelas IV SD.

Nugraheni (2017, hlm. 113) mengartikan media pembelajaran sebagai

alat bantu belajar yang berperan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dalam materi ajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam memaksimalkan proses pembelajaran.

Multimedia interaktif memiliki arti menggabungkan dan menyinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, dan interaktivitas. Aspek Interaktivitas pada multimedia memiliki arti pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki pada proses selanjutnya dengan mengoperasikan alat pengontrol yang tersedia, sehingga disebut dengan multimedia interaktif (Hajidi 2018, hlm. 8).

Pendekatan ekopedagogi dalam pembelajaran merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang bertujuan menjadikan siswa agar memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan hidup (Kariadi, 2019, hlm. 38). Materi yang terdapat pada Tema 9 Subtema 1 kelas IV SD pada mata pelajaran IPS dan PPKn sangat relevan untuk dikemas dengan menayangkan pengalaman situasi dan lingkungan siswa.

Pemahaman materi atau pemahaman konsep menurut Riyawati (2015, hlm. 11) ditandai dengan kemampuan siswa dalam menguasai dan mengingat sejumlah materi ajar yang dipelajari disertai dengan kemampuan dalam mengungkapkan kembali ke bentuk yang lain dan mampu mengaplikasikan konsep dari materi sesuai dengan struktur kognitif yang dimiliki.

Pemahaman konsep materi dan perubahan perilaku oleh siswa menandakan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Thobroni (2016, hlm. 17) menyatakan pembelajaran memerlukan sebuah proses yang disadari dan cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Proses belajar yang optimal akan memberikan hasil belajar yang maksimal.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Delphi dua siklus dengan pendekatan kualitatif. Metode Delphi yang dilakukan dalam penelitian melewati empat tahapan proses dari Linstone meliputi studi pendahuluan, tahap desain, verifikasi atau validasi, dan analisis-evaluasi (Pratama, 2020, hlm. 39). Penelitian ini dilakukan di SD X yang berada di Kota Pangkalpinang dengan lama durasi pelaksanaan penelitian sekitar enam bulan. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SD dan validator ahli yaitu dosen ahli materi pembelajaran serta dosen ahli media pembelajaran.

Berdasarkan pada penelitian yang sedang dikembangkan, peneliti memilih tipe data *In-Progress Project Data* dan *Try-Out Data*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah catatan kerja (*worklogs*) dan lembar validasi ahli media serta materi pembelajaran dengan skala pengukuran guttman (Kanti, 2015, hlm. 33). Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui perolehan data dari validasi ahli menggunakan metode statistik deskriptif (Sugiyono, 2017, hlm. 337).

Perhitungan yang digunakan adalah perhitungan rata-rata persentil dengan hasil yang merujuk pada pemerolehan skor. Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai rata-rata kelas didapatkan dengan cara menjumlahkan seluruh skor, lalu dibagi dengan banyaknya subjek. Rumus perhitungan presentase validasi tiap ahli digambarkan seperti berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase

**Gambar 1. Perhitungan Presentase**  
(Sumber: Pertiwi, 2020, hlm. 55)

**Tabel 1. Interpretasi Data Presentase**

Tingkat Pencapaian	Validasi	Interpretasi
80%-100%	Sangat valid	Sangat layak
60%-79%	Cukup valid	Cukup layak
50%-59%	Kurang valid	Kurang layak
0%-49%	Tidak valid	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam merancang media pembelajaran multimedia interaktif meliputi dua fase tahapan yakni fase analisis dan fase desain. Fase analisis dilakukan untuk mengumpulkan data-data atau informasi yang berkaitan dengan perancangan media pembelajaran multimedia interaktif. Pada fase desain akan dibangun rancangan media pembelajaran secara keseluruhan berdasarkan proses analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

Fase analisis meliputi tahapan: 1). analisis pengguna, 2). analisis kompetensi dasar hingga pengembangan materi, 3). analisis kebutuhan perangkat keras (*hardware*), dan 4). analisis kebutuhan perangkat lunak (*software*). Sedangkan fase desain meliputi tahapan: 1). penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM), 2). menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 3). membuat Flowchart, 4). membuat Wireframe, 5). membuat Storyboard, 6). membuat dan mengumpulkan keperluan bahan materi, gambar, video, dan audio, serta 7). membuat soal-kunci jawaban dan pilihan tantangan.

Ketika rancangan media pembelajaran multimedia interaktif sudah selesai dilakukan, langkah berikutnya dilaksanakan proses pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui

serangkaian proses berikut: 1). mempelajari aplikasi, 2). membuat media pembelajaran, 3). meninjau media pembelajaran, 4). menyimpan dan mempublikasikan media pembelajaran, 5). melakukan validasi media pembelajaran.

Setelah melewati seluruh rangkaian proses rancangan dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif, dihasilkanlah sebuah media pembelajaran multimedia interaktif. Media pembelajaran multimedia interaktif diberikan nama SETAL yang merupakan singkatan dari **S**aatnya **mencintai** **L**ingkungan. Media pembelajaran SETAL dibangun menggunakan multimedia berbasis aplikasi articulate storyline 3 dan beberapa *software* pendukung.

Media pembelajaran multimedia SETAL menjadi interaktif karena dilengkapi fitur tombol navigasi pada tayangannya yang dapat dikontrol sendiri oleh para pengguna. Peran dari media pembelajaran multimedia interaktif SETAL diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang terdapat di kelas penelitian. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap sebuah materi belum terpenuhi. Oleh karena itu, media pembelajaran multimedia interaktif SETAL hadir sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Media pembelajaran ini dilengkapi dengan pembahasan materi, soal, dan tantangan. Terdapat dua jenis soal yang dikemas menyerupai kuis yang dapat dikerjakan siswa untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang sudah dipelajari. Sebagai bentuk nyata pengaplikasian materi dalam kehidupan, tersedia beberapa pilihan tantangan aksi peduli lingkungan yang harus dilakukan oleh siswa. Pokok bahasan materi tentang lingkungan juga mengaitkan lingkungan tempat tinggal siswa di Bangka Belitung.

Sehingga, media pembelajaran ini dirancang berbasis pendekatan ekopedagogi.

Pengaplikasian pendekatan ekopedagogi pada media pembelajaran SETAL berdasarkan penelitian Kariadi (2019, hlm. 42) digambarkan sebagai berikut: a). Pencapaian pembelajaran harus mencakup ketiga aspek penting yang harus dikuasai oleh siswa yakni aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pengembangan materi tentang lingkungan yang termuat dalam media pembelajaran dibangun untuk memenuhi aspek pengetahuan yang disisipkan pada pembahasan materi dan soal. Pemenuhan aspek keterampilan disisipkan melalui menu tantangan pada media pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk melakukan salah satu tindakan peduli lingkungan. Sedangkan pemenuhan aspek sikap berupa peduli dan cinta lingkungan diharapkan dapat muncul pada diri siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran SETAL.

b). Pengembangan materi pembelajaran pada pendekatan ekopedagogi harus kontekstual sesuai kondisi dan lingkungan siswa sehingga memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran. Materi IPS dan PPKn yang dikembangkan dalam media pembelajaran membahas karakteristik lingkungan di Indonesia serta mengangkat isu lingkungan khususnya di Bangka Belitung. Sehingga media pembelajaran SETAL sangat kontekstual saat digunakan pada pembelajaran oleh siswa di Bangka Belitung karena pembahasan materi relevan dengan kehidupan siswa.

c. Melibatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menganalisis permasalahan lingkungan hidup yang mereka temui dan menemukan solusi permasalahan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahapan ini, siswa baru dimunculkan analisis permasalahan lingkungan yang terdapat pada

pembahasan materi tentang dampak merusak lingkungan. Permasalahan lingkungan hidup yang dimunculkan ialah rusaknya lahan akibat kegiatan penambangan timah. Dikarenakan masalah lingkungan yang timbul berasal dari kegiatan pemanfaatan sumber daya alam, maka solusi nyata dalam kehidupan belum bisa dilakukan oleh siswa saat ini juga. Harapannya, setelah siswa mengetahui penyebab dan akibat dari kerusakan lahan di Bangka Belitung, nantinya saat dewasa siswa dapat tumbuh menjadi seseorang yang berperilaku hijau dimanapun mereka berada.

d). Orientasi pembelajaran harus menyeluruh dan melibatkan peranan mata pelajaran lainnya yang relevan. Pendekatan ekopedagogi pada media terintegrasi dengan materi pada mata pelajaran IPS dan PPKn di Tema 9 Subtema 1 kelas IV SD. Pada materi IPS dibahas mengenai karakteristik lingkungan dan pemanfaatan sumber daya alam. Sedangkan pada mata pelajaran PPKn dibahas mengenai pelaksanaan kewajiban dan hak terhadap lingkungan sebagai masyarakat.

Desain media pembelajaran multimedia interaktif SETAL memiliki filosofi lautan dan bajak laut. Filosofi lautan diangkat sebagai konsep utama dari desain media pembelajaran karena menggambarkan lingkungan Bangka Belitung itu sendiri yakni sebagian besar wilayahnya adalah lautan. Filosofi bajak laut sebagai penguasa lautan dipilih oleh peneliti untuk mendukung desain media pembelajaran karena menggambarkan siswa itu sendiri yang mana mereka sebagai masyarakat harus menguasai lingkungan tempat tinggalnya.

Dalam konteks ini, menguasai lingkungan memiliki arti mengenal karakteristik lingkungan dan pemanfaatan sumber daya alam, disertai dengan tindakan cinta lingkungan agar tidak merusak lingkungan itu sendiri. Hal ini divisualisasikan dengan filosofi lautan

dan bajak laut yang mana seorang bajak laut sangat bergantung pada alam untuk mengarungi samudera luas demi mendapatkan harta karun yang tersembunyi di dalamnya.



**Gambar 2. Judul Media Pembelajaran**  
(Sumber: Cahya, 2021, hlm. 207)



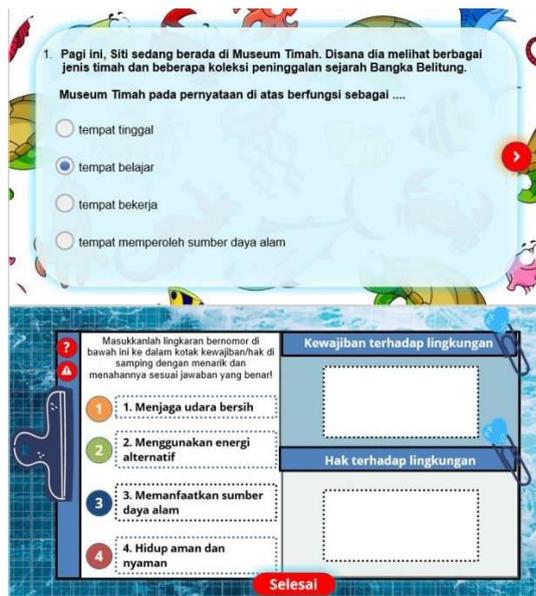
**Gambar 3. Menu Utama Media Pembelajaran**  
(Sumber: Cahya, 2021, hlm. 208)



**Gambar 4. Menu Utama Pembahasan Materi Media Pembelajaran**  
(Sumber: Cahya, 2021, hlm. 209)



Gambar 5. Slide Materi IPS (Sumber: Cahya, 2021, hlm. 210-211)



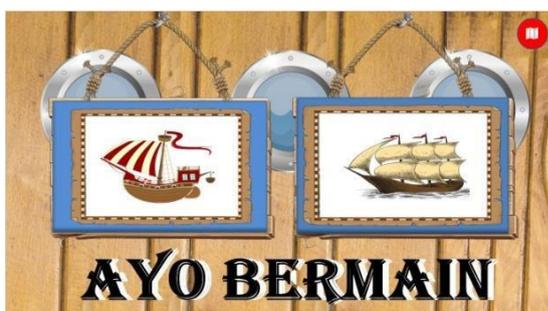
Gambar 7. Menu Soal (Sumber: Cahya, 2021, hlm. 216-218)



Gambar 6. Slide Materi PPKn (Sumber: Cahya, 2021, hlm. 212-214)



Gambar 8. Menu Tantangan (Sumber: Cahya, 2021, hlm. 218-220)



Gambar 9. Menu Info Media

(Sumber: Cahya, 2021, hlm. 221-222)



**Gambar 10. Menu Keluar/Penutup Media Pembelajaran**

(Sumber: Cahya, 2021, hlm. 222-223)

Hasil media pembelajaran SETAL perlu dilakukan penilaian validasi yang melibatkan validator media pembelajaran dan validator materi pembelajaran untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang sudah dibangun. Masukan, saran, dan hasil penilaian dari validator ahli digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran agar kualitas dan kelayakan media pembelajaran semakin meningkat.

Validasi media pembelajaran dilakukan untuk melihat kelayakan desain media pembelajaran yang sudah dibangun. Setelah peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan analisis rancangan media pembelajaran yang telah disusun, didapatkan hasil validasi sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran Pertama**  
(versi skor jawaban skala guttman)

No	Aspek	Jumlah Penilaian	Skor Ideal	Pemerolehan Skor	Persentase
1	Desain media	4	4	4	100%
2	Aksesibilitas	3	3	3	100%
3	Kemampuan media	3	3	3	100%
Rata-rata					100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil validasi media pembelajaran pertama, validator ahli media pembelajaran memberikan persentase penilaian sebesar 100% untuk rata-rata komponen penilaian media pembelajaran. Jika hasil diinterpretasikan, presentase tersebut bermakna sangat layak dan sangat valid.

Namun jika ditinjau dari penilaian setiap kriteria aspek yang telah diberikan validator, tiga dari sepuluh kriteria mendapatkan keterangan jawaban cukup setuju. Sehingga bila jawaban cukup setuju diubah menjadi skor, maka skor jawaban bernilai 0,5 dengan presentase 50%. Bila skor tersebut dimasukkan ke dalam tabel rekapitulasi nilai, terlihat sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Validasi Media Pembelajaran Pertama**  
(versi skor jawaban 0,5 untuk poin setuju)

No	Aspek	Jumlah Penilaian	Skor Ideal	Pemerolehan Skor	Persentase
1	Desain media	4	4	3,5	87,5%
2	Aksesibilitas	3	3	2	67%
3	Kemampuan media	3	3	3	100%
Rata-rata					84,83%

Dari hasil rata-rata penilaian validasi media pembelajaran didapatkan rata-rata penilaian media pembelajaran sebesar 84,83 yang berada di rentang nilai 80%-100%. Ketika nilai diinterpretasikan, media pembelajaran dinilai sangat layak dan sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dikatakan sangat layak setelah dianalisis dengan dua jenis skor yang berbeda.

Namun, dikarenakan hasil penilaian validasi media pembelajaran pertama terdapat keterangan jawaban cukup setuju. Sehingga, perlu dilakukannya perbaikan dari media pembelajaran yang sudah dibangun mengikuti arahan dari validator. Sehingga, ketika dianalisis kembali menggunakan skor jawaban berdasarkan skala guttman, hasil media pembelajaran mendapat skor jawaban setuju dengan persentase 100% dan dapat dikategorikan menjadi sangat layak.

Berdasarkan penilaian validasi media pembelajaran pertama, tiga dari sepuluh kriteria aspek yang mendapatkan jawaban cukup setuju ialah kriteria kejelasan wireframe pada aspek desain media, kriteria kemudahan dalam pengoperasian media dan kriteria keterjangkauan untuk digunakan oleh siapa pun pada aspek aksesibilitas. Simpulan yang diberikan oleh validator adalah layak digunakan dengan perbaikan sesuai masukan dan saran.

Setelah peneliti menyelesaikan perbaikan media pembelajaran berdasarkan penilaian validasi media pembelajaran pertama, peneliti mengirimkan kembali hasil revisi media pembelajaran kepada validator ahli. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran kedua, didapatkan hasil rekapitulasi yang termuat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Validasi Media Pembelajaran Kedua**

No	Aspek	Jumlah Penilaian	Skor Ideal	Pemerolehan Skor	Persentase
1	Desain media	4	4	4	100%
2	Aksesibilitas	3	3	3	100%
3	Kemampuan media	3	3	3	100%
Rata-rata					100%

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi media pembelajaran kedua, didapatkan rata-rata presentase validasi media pembelajaran sebesar 100% yang mana jika diinterpretasikan memiliki arti sangat layak dan sangat valid. Dilihat dari skor jawaban, validator memberikan jawaban setuju pada seluruh kriteria di setiap aspek yang dinilai. Sehingga, dapat disimpulkan media pembelajaran multimedia interaktif layak digunakan. Hal ini sesuai dengan simpulan yang diberikan oleh validator ahli media pembelajaran.

Validasi materi pembelajaran dilakukan untuk melihat kelayakan isi materi yang termuat pada media pembelajaran yang sudah dibangun. Penilaian validasi materi pembelajaran pertama dilakukan setelah peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan analisis rancangan media pembelajaran yang telah disusun, dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Validasi Materi Pembelajaran Pertama**

No	Aspek	Jumlah Penilaian	Skor Ideal	Pemerolehan Skor	Persentase
1	Penyajian Materi	4	4	4	100%
2	Kuriku	2	2	2	100%

Lum				
3 Isi Materi	6	6	6	100%
4 Elemen Media	5	5	5	100%
5 Kegunaan	3	3	3	100%
Rata-rata				100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil validasi materi pembelajaran pertama, validator ahli materi pembelajaran memberikan persentase penilaian sebesar 100% untuk rata-rata komponen penilaian materi. Jika diinterpretasikan, presentase tersebut memiliki arti sangat layak dan sangat valid. Simpulan yang diberikan oleh validator ahli adalah layak digunakan.

Mengacu pada hasil validasi materi pembelajaran, terdapat saran perbaikan materi di *slide* kewajiban terhadap lingkungan pada mata pelajaran PPKn, poin “membersihkan lingkungan”. Validator memberikan masukan untuk mengganti gambar materi yang lebih relevan pada poin tersebut. Selain itu, validator juga memberi masukan terhadap media pembelajaran untuk ditambahkan audio dan gambar animasi bila media pembelajaran ini digunakan secara massal tanpa adanya keterkaitan dengan lokasi penelitian.

Berdasarkan masukan dan saran tersebut, peneliti memperbaiki media pembelajaran berupa penggantian gambar pada poin “membersihkan lingkungan” yang semula gambar banjir menjadi gambar kegiatan gotong royong membersihkan lingkungan. Terkait masukan tentang penambahan audio, peneliti juga mempertimbangkan masukan tersebut. Sehingga, peneliti menambahkan efek audio pada media pembelajaran dengan memperhatikan ketentuan yang berlaku di sekolah penelitian.

Setelah peneliti menyelesaikan perbaikan media pembelajaran

berdasarkan penilaian validasi materi pembelajaran pertama, peneliti mengirimkan kembali hasil revisi media pembelajaran kepada validator ahli. Berdasarkan hasil validasi materi pembelajaran kedua, didapatkan hasil rekapitulasi yang termuat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Hasil Validasi Materi Pembelajaran Kedua**

No	Aspek	Jumlah Penilaian	Skor Ideal	Pemerolehan Skor	Persentase
1	Penyajian Materi	4	4	4	100%
2	Kurikulum	2	2	2	100%
3	Isi Materi	6	6	6	100%
4	Elemen Media	5	5	5	100%
5	Kegunaan	3	3	3	100%
Rata-rata					100%

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi materi pembelajaran kedua, didapatkan rata-rata presentase validasi materi pembelajaran sebesar 100% yang mana jika diinterpretasikan memiliki arti sangat layak dan sangat valid. Simpulan yang diberikan oleh validator ahli materi pembelajaran ialah layak digunakan dengan catatan sudah terpenuhinya kualitas media pembelajaran dari segi isi konten materi.

Tahapan analisis dan evaluasi pada penelitian berlangsung secara terus menerus terhadap setiap tahapan. Pada tahapan desain dan validasi media pembelajaran, analisis dan evaluasi dilakukan secara mendalam agar perbaikan media pembelajaran yang dilakukan memberikan hasil yang terbaik. Dengan demikian, hasil dari media pembelajaran multimedia interaktif

SETAL memang layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

### **SIMPULAN**

Media pembelajaran “SETAL” ini dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan proses pembelajaran yang ditemui di kelas karena mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, kontekstual dan bermakna bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi. Media pembelajaran multimedia interaktif “SETAL” sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas karena telah tervalidasi sangat layak dengan rata-rata presentase jawaban sebesar 100% dari validator ahli.

Setelah melalui rangkaian proses penelitian, peneliti memberikan beberapa rekomendasi diantaranya: a). Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti lebih lanjut bagaimana keefektifan dari penggunaan media pembelajaran “SETAL” terhadap proses pembelajaran setelah dijalankan oleh siswa. b). Bagi guru kelas, diharapkan dapat mulai memaksimalkan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis aplikasi karena terdapat banyak fitur dan program menarik yang dapat dimaksimalkan

### **DAFTAR RUJUKAN**

Cahya, R.S.I. (2021). Rancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Ekopedagogi Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.

Kanti, E.A. (2015). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Akutansi Keuangan Kelas XI Kompetensi Keahlian Akutansi SMK Negeri 1 Bandung. (Skripsi).

Sekolah Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.

Kariadi, D., Maryani, E., & dkk. (2019). Penggunaan Awik-Awik sebagai Model “Ecopedagogy” dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 4(2), hlm. 37-46.

Hajidi, M. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahas Inggris di Kelas III Sekolah Dasar. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.

Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), hlm. 112-117.

Pratama, D.A. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain (POE) Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.

Pertiwi, F.I. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Rotatoon untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dalam Materi Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.

Riyawati. (2015). Penggunaan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Wujud dan Sifat Benda. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.

Thobroni. (2016). Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.