

Pengembangan Multimedia Materi Jaring-Jaring Makanan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD

Apriliana Dwi Susilowati^{1✉}, Farida Nurlaila Zunaidah², & Tutut Indah Sulistyowati³

^{1,2} Program Studi PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

✉ E-mail: annaapriliana1243@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPAS pada materi rantai dan jaring-jaring makanan masih menghadapi kendala akibat penggunaan media yang kurang bervariasi, sehingga siswa kesulitan memahami konsep. Analisis kebutuhan menunjukkan 75% siswa memperoleh nilai di bawah KKM dan menganggap pembelajaran monoton. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis iSpring Suite dan GIMKIT (RaJa Makanan) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Gedangsewu 1 Pare. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Development Studies melalui formative evaluation Tessmer yang meliputi tahap *preliminary study* dan *formative study*. Uji coba dilakukan melalui *expert review*, *One-To-One*, *small group*, dan *field test* pada 22 siswa. Data dikumpulkan menggunakan wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif RaJa Makanan memperoleh validitas 81,2% dari ahli media dan 90,8% dari ahli materi, serta tingkat kepraktisan sebesar 94% (guru), 96,77% (*One-To-One*), 92% (*small group*), dan 98,6% (*field test*). Hasil uji N-Gain lebih dari 0,6 menunjukkan bahwa multimedia interaktif RaJa Makanan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Multimedia; RaJa Makanan; Jaring-Jaring Makanan.

Abstract

Science and Social Studies learning on food chains and food webs remains challenging due to the limited use of varied instructional media, resulting in low student understanding. A needs analysis showed that 75% of students scored below the minimum mastery criterion and perceived learning activities as monotonous, indicating the need for interactive learning media. This study aimed to develop iSpring Suite and GIMKIT-based interactive multimedia, "RaJa Makanan" to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Gedangsewu 1 Pare. The study employed the Research and Development (R&D) method using Tessmer's Development Studies model, including preliminary and formative study stages. Product evaluation consisted of expert review, One-To-One, small group, and field testing involving 22 fifth-grade students. Data were collected through interviews, questionnaires, and tests, and analyzed for validity, practicality, and effectiveness. The results showed that 'RaJa Makanan' achieved validity scores of 81.2% from the media expert and 90.8% from the material expert. Practicality scores reached 94% from the teacher questionnaire, 96.77% in the One-To-One evaluation, 92% in the small group evaluation, and 98.6% in the field test. The multimedia also obtained an N-Gain score above 0.6, indicating its effectiveness in improving students' learning outcomes.

Keywords: Multimedia; RaJa Makanan; Food Webs

PENDAHULUAN

Pelajaran yang mempelajari tentang ilmu alam dan sosial yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mata pelajaran yang diajarkan mulai dari SD/MI sampai SMA/MA. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka terdapat beberapa elemen yang dipelajari yaitu pemahaman IPAS dan keterampilan proses. IPAS memfasilitasi siswa untuk lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di lingkungan mereka. Minat ini dapat mendorong siswa untuk memahami intreraksi antara alam dan kehidupan manusia di bumi serta bagaimana keduanya berfungsi dalam jagat raya (Kemendikbud, 2022).

Rendahnya kualitas proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurang optimalnya kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Penyampaian materi yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang dipelajari. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya efektivitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Yestiani & Zahwa, 2020).

Penggunaan Kurikulum Merdeka memang terlihat efektif dan efisien, namun guru masih menggunakan pendekatan lama saat mengajarkan materi kepada siswanya (Sari et al., 2025). Dalam mewujudkan tujuan dan menyampaikan materi tersebut,

diperlukan adanya sebuah jembatan yang menghubungkan antara materi dengan siswa yaitu guru. Menurut Hutabarat et al., (2025) guru merupakan seorang motivator dan fasilitator. Selain itu guru memiliki peran penting dan strategis terlebih dalam membentuk moral dan akhlak generasi bangsa dengan mengajarkan nilai-nilai atau moralitas kepada siswa mereka.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kareakteristik materi dan kebutuhan siswa memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar. Media yang tidak tepat tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan sistematis, tetapi juga memapu mendorong terciptanya perubahan perilaku belajar siswa baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, amupun sikap. Perubahan tersebut merupakan salah satu indikator bahwa proses belajar telah berlangsung secara efektif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa (Rusdi et al., 2025).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran sehingga dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan bermakna (Rusdi et al., 2025). Informasi yang disajikan melalui media dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berperan dalam membantu siswa membangun konsep baru, mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan kompetensi yang diperlukan

dalam proses pembelajaran abad ke-21 (Amalida & Halimah, 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mencerna materi yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu, berkat beragam aktivitas pembelajaran yang tetap relevan melalui media ini, siswa juga dapat merasakan kesenangan saat belajar (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan supaya memiliki berbagai macam media pembelajaran.

Multimedia merupakan media yang mampu menyajikan elemen-elemen media secara komprehensif atau lengkap termasuk dengan suara, animasi, grafik video, dan film (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai jenis multimedia yang menggabungkan berbagai elemen minimal dua unsur seperti teks, grafis, gambar, video, audio, dan animasi sehingga membentuk satu kesatuan media. Penggabungan berbagai elemen tersebut dirancang untuk menciptakan interaksi dua arah antara pengguna, baik sebagai individu maupun penikmat produk, dengan komputer melalui perangkat lunak, aplikasi, atau prosuk yang tersedia dalam format tertentu (Hasan et al., 2021). Menurut Hayya', (2023) multimedia pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai program pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai komponen media, seperti teks, gambar, grafik, audio, video, animasi, dan simulasi sehingga mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, program ini dikembangkan agar pengguna dapat berinteraksi dan berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Amalida & Halimah, (2021) menunjukkan bahwa berdasarkan hasil penelitian, dapat

disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Power Point dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI A di SDN Haurngombong II. Kemudian temuan oleh Azmi (2024) yang menyatakan bahwa pengembangan multimedia berbasis game edukatif mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yang menyebabkan meningkatnya juga hasil belajar mereka. Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh Agustina (2024) menunjukkan hasil bahwa 100% siswa mendapatkan nilai di atas KKM setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer. Beberapa hasil penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif.

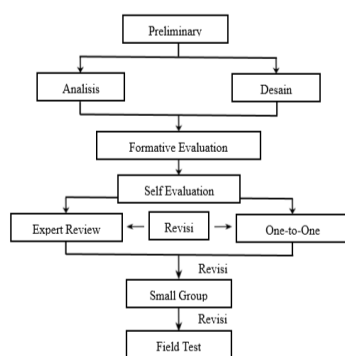
Penelitian ini fokus pada pengembangan multimedia berbasis Ispring Suite dan GIMKIT guna meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Gedangsewu 1 Pare. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan multimedia interaktif terutama pada materi jaring-jaring makanan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Development Studies dan Formative evaluation dari Tessmer. Penelitian Development studies bertujuan memvalidasi dan mengembangkan suatu produk agar menghasilkan produk yang telah terbukti kelayakannya (Plomp, 2013). Tujuannya adalah mengembangkan dan menguji kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan iSpring Suite dan GIMKIT yang diberi nama RaJa Makanan. Produk yang memuat materi rantai dan jaring-

jaring makanan ini dapat diakses via *smartphone* atau laptop dan akan diujicobakan pada siswa kelas V SDN Gedangsewu 1 Pare.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan tes. Wawancara dilakukan semistruktur dengan wali kelas V sebagai kajian awal untuk memahami proses pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur tingkat kebutuhan siswa terhadap multimedia interaktif RaJa Makanan, serta memperoleh evaluasi dari ahli media dan materi. Tes dengan cara memberikan soal *pre-test* dan *post-test* dilakukan pada tahap *One-To-One* dengan jumlah 3 siswa kelas VI, small grub dengan 6 siswa kelas VI, dan field test dilakukan oleh seluruh siswa kelas V.



Gambar 1. Diagram Alur *Formatif Evaluation Tesser*

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pengembangan, dan analisis data. Mengacu pada teori Tessmer (1993) fase persiapan menerapkan tahapan preliminary yang mencakup analisis dan desain. Pada tahap analisis terbagi menjadi 3 yaitu analisis siswa, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan. Sementara itu, fase pengembangan menerapkan tahapan evaluasi formatif yang berfokus pada kegiatan evaluasi dan revisi. Sedangkan analisis data berfokus untuk mengolah data-data yang telah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Self Evaluation

Tahap *self evaluation* bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan pada multimedia RaJa Makanan sebelum memasuki uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Melalui peninjauan bagian materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Perubahan tampilan dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1. Tampilan Media Sebelum & Sesudah Revisi

Proses Transfer Energi Pada Jaring-Jaring Makanan MATAHARI (Sumber Utama Energi) PRODUSEN (Tumbuhan) KONSUMEN 1 (Hewan Herbivora/ Manusia) KONSUMEN 2 (Hewan Karnivora) PENGURAI & HUMUS Ketergantungan terhadap Tumbuhan Transfer Energi HUKUM PIRAMIDA ENERGI: Setiap makhluk hidup menggunakan 90% energinya untuk beraktivitas dan menyimpan sisa 10% dalam tubuhnya (tersedia bagi tingkatan berikutnya).	Peran Jaring-Jaring Makanan Dalam Ekosistem Berikut beberapa peran jaring-jaring makanan dalam ekosistem: 1. Menjaga keseimbangan ekosistem yaitu dengan mengatur jumlah populasi makhluk hidup. 2. Menyalurkan energi dengan terjadinya proses makan dan dimakan. 3. Menyalurkan hubungan antar makhluk hidup yaitu dengan memperlihatkan bahwa setiap makhluk hidup saling ketergantungan. Satu hewan bisa menjadi sumber tenaga bagi makhluk hidup lain. 4. Menjaga kelangsungan hidup makhluk hidup karena memiliki banyak sumber makanan, makhluk hidup dapat tetap bertahan jika salah satu sumber makanannya berkurang.
--	--

Gambar 1. Tampilan Sebelum Revisi

Gambar 2. Tampilan Sesudah Revisi

Expert Review

Tujuan uji validitas adalah untuk mengetahui apakah multimedia interaktif RaJa Makanan telah memenuhi kriteria valid atau belum. Pengujian validitas dilakukan dengan memberikan angket penilaian kepada dosen yang berperan sebagai ahli media dan ahli materi. Selain itu angket kepraktisan juga akan diberikan kepada wali kelas sebagai pemberi nilai dan masukan. Berikut adalah rangkuman hasil nilai yang diberikan oleh *expert review*.

Ahli Media

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

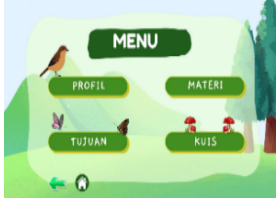
No.	Aspek Penilaian	Skor	Persentase
1.	Tampilan media	4,3	86,8
2.	Penggunaan media	3,5	70
3.	Isi materi pada media	4,34	86,8
Rata-Rata		4,06	81,2
Kategori		Valid	

Validasi media dalam penelitian ini dilakukan oleh Linda Dwiyanti, M.Pd. selaku dosen ahli media. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,06 dengan persentase 81,2%. Berdasarkan kriteria penilaian tingkat kevalidan produk media tercantum pada tabel 2, hasil perhitungan persentase validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa multimedia interaktif RaJa Makanan termasuk dalam kategori **valid** sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai tersebut diperoleh karena multimedia interaktif RaJa Makanan yang dikembangkan memiliki karakteristik kreatif dan inovatif, serta dilengkapi dengan video pembelajaran.

Keberadaan video membantu siswa memahami konsep yang bersifat kompleks menjadi lebih mudah dipahami (Azmi, 2024).

Pada aspek tampilan dan isi materi, multimedia interaktif RaJa Makanan memperoleh skor yang tinggi karena memiliki desain dan materi yang disajikan telah menarik dan sesuai dengan pembelajaran IPAS materi rantai dan jaringan makanan (Maghfiroh et al., 2024). Setelah melalui uji validitas oleh ahli media, multimedia interaktif RaJa Makanan dikategorikan valid dan layak diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, meski memerlukan sedikit perbaikan. Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media meliputi penambahan langkah-langkah petunjuk kuis dan perubahan penempatan tombol di beberapa bagian supaya lebih estetik. Tampilan desain multimedia interaktif RaJa Makanan sebelum dan sesudah dilakukan revisi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Revisi Yang Diberikan Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Gambar 3. Tombol Masih Di Samping	Gambar 4. Tombol Sudah Di Tengah
	
Gambar 5. Belum Ada Langkah-Langkah Yang Jelas	Gambar 6. Langkah-Langkah Lebih Jelas
	
Gambar 7. Belum Ada Sumber Video	Gambar 8. Sudah Ada Sumber Video

Ahli Materi

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	Persentase
1.	Pembelajaran	4,5	90
2.	Isi Materi	4,38	87,6
Rata-Rata		4,54	90,8
Kategori		Sangat Valid	

Validasi materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Dr. Mumun Numilawati, M.Pd selaku ahli materi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh rata-rata skor sebesar 4,54 dengan persentase 90,8%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa isi materi yang terdapat dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Konten dalam media pembelajaran perlu dirancang secara cermat dan terstruktur agar mampu mencakup seluruh kompetensi yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Maghfiroh et al., 2024).

Berdasarkan hasil perhitungan persentase validasi ahli materi multimedia interaktif RaJa Makanan berhasil meraih kategori **sangat valid**. Dengan demikian, media ini dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Uji kepraktisan guru kelas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media yang telah dikembangkan, baik dari aspek tampilan maupun kesesuaian materi yang disajikan. Uji kepraktisan multimedia interaktif RaJa Makanan dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2026 dengan melibatkan guru kelas V SDN Gedangsewu 1 sebagai praktisi.

Berdasarkan hasil penilaian, multimedia interaktif RaJa Makanan memperoleh rata-rata 4,7 dengan persentase 94% yang menunjukkan bahwa media tersebut dinilai sangat baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang

mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (Maghfiroh et al., 2024). Pada penelitian yang dilakukan oleh Arief (2021) media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan nilai persentase sebesar 91,87% dari penilaian guru dan dikategorikan sangat praktis.

One-To-One

Pada tahap *One-To-One* siswa terlebih dahulu mengerjakan soal pre-test sebelum menggunakan multimedia interaktif RaJa Makanan, kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan soal post-test setelah penggunaan media tersebut. Data yang diperoleh dari ketiga peserta didik digunakan untuk menilai kepraktisan multimedia interaktif RaJa Makanan pada materi rantai dan jaring-jaring makanan. Hasil *pre-test* dan *post-test* tahap *One-To-One* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test One-To-One*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1.	MRR	57	84
2.	KAW	65	93
3.	LMLN	71	100
Rata-Rata		64,34	92,34
Kategori		Tuntas	

Tahap *One-To-One* dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2026 di SDN Gedangsewu 1 Pare dengan melibatkan 3 orang siswa kelas VI sebagai subjek penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif pengaruh penggunaan multimedia interaktif RaJa Makanan dalam meningkatkan hasil belajar dan kepraktisan multimedia interaktif RaJa Makanan yang telah dikembangkan.

Hasil dari *pre-test One-To-One* menunjukkan bahwa 100% siswa tidak tuntas dan dari hasil *post-test One-To-One*

menunjukkan bahwa 100% siswa mendapatkan nilai tuntas setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif RaJa Makanan. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test sebesar 64,34 yang termasuk ke dalam kategori rendah, sedangkan rata-rata nilai post-test mencapai 92,34 yang berada pada kategori tinggi. Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hasil belajar siswa secara keseluruhan telah memenuhi kriteria dengan sangat baik dan semua tuntas.

Uji kepraktisan dilakukan dengan siswa mengisi angket kepraktisan siswa untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media telah dikembangkan, baik dari aspek tampilan maupun materi yang disajikan. Hasil angket uji kepraktisan multimedia interaktif RaJa Makanan berdasarkan respon siswa dengan rata-rata skor pada setiap indikator dalam uji kepraktisan siswa melalui tahap *One-To-One* disajikan pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Data Kepraktisan *One-To-One*

Indikator	Skor	Persentase
1	5	100
2	4,67	93,4
3	5	100
4	4,67	93,4
5	5	100
6	4,67	93,4
7	4,67	93,4
8	5	100
9	4,67	93,4
10	5	100
Rata-rata	4,84	96,77
Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada tahap *One-To-One*, diperoleh skor rata-

rata sebesar 4,84 dengan persentase 96,77%. Tingginya skor yang diperoleh mengindikasikan bahwa media tersebut mudah dioperasikan oleh siswa, memiliki tampilan yang menarik, serta memadukan warna dan gambar secara harmonis sehingga mampu meningkatkan keterikatan siswa dalam belajar.

Small Grub

Dalam tahap *small grub* diawali dengan pemberian soal *pre-test* kepada siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif RaJa Makanan dan *post-test* setelah siswa menggunakan multimedia interaktif RaJa Makanan. Data hasil belajar yang diperoleh dari 6 siswa tersebut sebagai responden digunakan untuk mengetahui seberapa kepraktisan multimedia interaktif RaJa Makanan pada materi rantai dan jaring-jaring makanan. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil *Pre Test* dan *Post Test Small Group*

No.	Kriteria	Rata-Rata <i>Pre-Test</i>	Rata-Rata <i>Post-Test</i>
1.	Rendah	60,5	85
2.	Sedang	69,5	86,5
3.	Tinggi	73	94

Berdasarkan tabel 7, hasil rata-rata *pre-test* menunjukkan bahwa ada satu siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan rata-rata *post-test* memperlihatkan bahwa seluruh siswa telah mencapai ketuntasan. Nilai *pre-test* dan *post-test* pada uji *small grub* selanjutnya dianalisis untuk memperoleh persentase ketuntasan klasikal. Berikut hasil persentase ketuntasan klasikal pada *small grub* secara keseluruhan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Ketuntasan *Pre Test* dan *Post Test Small Group*

No.	Kriteria	Rata-Rata <i>Pre-Test</i>	Rata-Rata <i>Post-Test</i>
1.	Tuntas	16,67	100
2.	Tidak tuntas	83,33	0
Kategori		Tuntas	

Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test sebesar 16,67% siswa tuntas dan 83,33% tidak tuntas. Sedangkan setelah menggunakan multimedia interaktif RaJa Makanan rata-rata nilai *post-test* mendapatkan 100% siswa tuntas. Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hasil belajar siswa secara keseluruhan telah memenuhi kriteria dengan sangat baik.

Pelaksanaan uji kepraktisan dilakukan dengan siswa mengisi angket kepraktisan siswa bertujuan untuk menilai kepraktisan multimedia interaktif RaJa Makanan yang telah dikembangkan, baik dari segi tampilan maupun kesesuaian materi yang digunakan. Hasil angket respon siswa berupa rata-rata skor setiap indikator diperoleh pada uji kepraktisan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Angket Uji Kepraktisan Siswa (*Small Grub*)

Indikator	Skor	Persentase
1	4	80
2	5	100
3	4	80
4	4	80
5	5	100
6	5	100
7	4	80
8	5	100
9	5	100
10	5	100
Rata-rata	4,6	92
Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada tahap *small grub*, diperoleh skor rata-rata sebesar 4,6 dengan persentase 92%. Tingginya skor yang diperoleh mengindikasikan bahwa media tersebut

mudah dioperasikan oleh siswa, memiliki tampilan yang menarik, serta memadukan warna dan gambar secara harmonis sehingga mampu meningkatkan keterikatan siswa dalam belajar, serta penggunaan bahasa yang mudah untuk mereka pahami. Hal ini perkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Adzkiya & Suryaman (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media dengan bahasa yang mudah dipahami dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Field Test

Dalam *tahap field test* diawali dengan pemberian soal pre-test kepada siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif RaJa Makanan dan *post-test* setelah siswa menggunakan multimedia interaktif RaJa Makanan. Data hasil belajar yang diperoleh dari 22 siswa tersebut sebagai responden digunakan untuk mengetahui seberapa berpengaruh multimedia interaktif RaJa Makanan pada materi rantai dan jaring-jaring makanan dalam meningkatkan hasil belajar. Adapun hasil ketuntasan *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Hasil Ketuntasan *field test*

No.	Kriteria	Rata-Rata <i>Pre-Test</i>	Rata-Rata <i>Post-Test</i>
1.	Tuntas	45,5	100
2.	Tidak tuntas	54,5	0
Kategori		Tuntas	

Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* sebesar 45,5 kategori tuntas dan 54,5 tidak tuntas, sedangkan rata-rata nilai *post-test* mencapai 100 tuntas dan 0 tidak tuntas. Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hasil belajar siswa secara keseluruhan telah memenuhi kriteria dengan sangat baik.

Pelaksanaan uji kepraktisan dilakukan dengan siswa mengisi angket kepraktisan siswa bertujuan untuk menilai kepraktisan

multimedia interaktif RaJa Makanan yang telah dikembangkan, baik dari segi tampilan maupun kesesuaian materi yang digunakan. Hasil angket respon siswa berupa rata-rata skor setiap indikator yang diperoleh pada uji kepraktisan dapat dilihat pada tabel 11 berikut.

Tabel 11. Angket Uji Kepraktisan Siswa (*Field Test*)

Indikator	Skor	Persentase
1	4,86	97
2	5	100
3	5	100
4	4,95	99
5	4,95	99
6	4,9	98
7	4,95	99
8	4,95	99
9	4,86	97
10	4,9	98
Rata-rata	4,932	98,6
Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada tahap *small grub*, diperoleh skor rata-rata sebesar 4,932 dengan persentase 98,6%. Tingginya skor yang diperoleh dikarenakan multimedia interaktif RaJa Makanan mudah digunakan dan dapat membantu mereka memahami materi rantai dan jaring-jaring makanan. Hal ini di perkuat oleh penelitian oleh Legina & Sari (2022) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran yang mudah digunakan akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan multimedia RaJa Makanan untuk siswa kelas V di SDN Gedangsewu 1 Pare berhasil dilaksanakan dan memenuhi kriteria valid serta praktis. Tingkat kevalidan media ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 81,2% dengan kategori valid dan ahli materi sebesar 90,8% dengan kategori sangat valid. Selain itu, multimedia

ini juga memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respon guru sebesar 94% serta respon siswa pada uji *One-To-One* sebesar 96,77%, *small grub* sebesar 92% dan *field test* sebesar 98,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak dan mudah digunakan sebagai pendukung pembelajaran.

Multimedia interaktif RaJa Makanan juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada seluruh tahap uji coba, yaitu *One-To-One*, *small grub*, dan *field test* terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang mencapai 100% setelah penggunaan media. Dari rangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat di simpulkan bahwa multimedia interaktif RaJa Makanan efektif digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan layak dijadikan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Agustina, R. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif di Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education Research*, 2(1), 120–134. <https://doi.org/10.57176/primer.v2i1.19>
- Amalida, L., & Halimah, L. (2021). TANTANGAN PEMBELAJARAN ABAD-21: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Penggunaan PhET Sebagai Media Interaktif Pembelajaran IPA Pada*

- Kelas IV Sekolah Dasar*, 2(2), 138–147.
<https://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/article/view/476>
- Arief, M. M. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI (TUJUAN PENGGUNAAN, FUNGSI, PRINSIP PEMILIHAN, PENGGUNAAN, DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, vol 5 No.(8), 13–28.
- Azmi, N. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran. *Binatang Pendidikan Indinisia*, 3. <https://doi.org/10.62383/jembatan.v1i3.3095>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hayya', L. 'Adilah. (2023). DAMPAK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENDIDIKAN. *EKSPONEN*, 13(2), 66–76.
- Hutabarat, R., Jenni Asri, J., & Nababan, D. (2025). *PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN*. 1(1), 58–64. <https://doi.org/10.69714/hffp5w07>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Maghfiroh, A. N., Salma, S. N., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2024). Efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Griya Journal Of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Plomp, T. (2013). *Educational Design Research*.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2>
- Sari, A. P. I., Mayrita, H., Anggraini, F., & Sumarni, S. (2025). Evaluasi Implementasi Kurikulum Merdeka terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 248 Palembang. *Publikasi Pendidikan*, 15(1), 241. <https://doi.org/10.70713/publikan.v15i1.68079>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>