



## Media Pembelajaran Interaktif Klasifikasi Hewan di Sekolah Dasar

Made Dedy Setiawan<sup>1\*</sup>, Ryan Pratama Putra<sup>2</sup>, Putu Sugiartawan<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Denpasar, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received August 20, 2022

Revised August 21, 2022

Accepted October 14, 2022

Available online October 25, 2022

#### Kata Kunci:

Pengembangan, interaktif, klasifikasi

#### Keywords:

Development, interactive, classification



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

### ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran peserta didik kurang mampu memahami materi pelajaran tentang klasifikasi hewan. Sementara guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik menggunakan buku ajar dengan metode ceramah, tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran interaktif klasifikasi hewan di SD. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan subjek penelitian sebanyak 2 ahli pakar dan 32 orang. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan kuisioner. Data selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil uji ahli konten diperoleh persentase skor 80,25% dengan kualifikasi baik, hasil uji ahli media dan desain diperoleh persentase skor 88,75% dengan kualifikasi baik, serta hasil uji coba kelompok diperoleh persentase skor 85, 83% dengan kualifikasi baik. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif tentang klasifikasi hewan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 SD. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### ABSTRACT

The learning activities of students are less able to understand the subject matter of animal classification. While teachers still use conventional learning methods in conveying teaching material to students using textbooks with the lecture method, without utilizing relevant learning media, so learning becomes less interesting. The purpose of this study was to create interactive learning media for animal classification in elementary schools. This type of research is development research using the ADDIE development model with research subjects as many as 2 experts and 32 people. Methods of data collection by observation, interviews, and questionnaires. The data were then analyzed qualitatively and quantitatively. Based on the results of the content expert test, a percentage score of 80.25% was obtained with good qualifications. The results of the media and design expert test obtained a percentage score of 88.75% with good qualifications. The results of the group trial obtained a percentage score of 85.83% with good qualifications. Based on the results of the research, interactive learning media on animal classification is declared valid and suitable for use in learning activities in grade 3 elementary school. The implications of this research are expected to help teachers and students in the learning process, so that learning objectives can be achieved

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 sangat cepat dan dinamis. Era revolusi industri 4.0 yang menekankan pada digitalisasi menciptakan perubahan yang sangat signifikan di berbagai bidang kehidupan manusia (Arifin et al., 2021; Kurniati & Wiyani, 2022). Hal ini berimbas terhadap sektor-sektor di berbagai bidang kehidupan manusia itu sendiri, salah satunya adalah bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan memang memberikan banyak kemudahan bagi guru khususnya dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, serta memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajarnya (Arifin et al., 2021; Rahayu et al., 2021). Hadirnya teknologi

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [dedy.setiawan@instiki.ac.id](mailto:dedy.setiawan@instiki.ac.id) (I Made Dedy Setiawan)

memberikan manfaat dalam peranan guru menyampaikan pembelajaran, serta dengan adanya teknologi ini memudahkan dalam mendapatkan sumber belajar (Feri & Zulherman, 2021). Selain proses pembelajaran, penggunaan teknologi ini memberikan kemudahan pada pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran (Jampel & Sudatha, 2018; Kurniati & Wiyani, 2022; Sukarini et al., 2021). Guru sebagai pemimpin dalam proses pembelajaran diharapkan mampu mendesain pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan (Suwastini et al., 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran hendaknya dapat mengaitkan materi ajar dengan kehidupan nyata siswa (Juniari & Putra, 2021; Purnianingrum & Manuaba, 2022). Kreativitas, inovasi, dan keterampilan seorang guru dalam memanfaatkan teknologi pun mutlak diperlukan dalam kegiatan pembelajaran agar karakteristik peserta didik dapat difasilitasi secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai (Setiawan & Arnawa, 2019). Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) juga telah berupaya membantu para guru dengan memberikan berbagai bentuk pendidikan dan pelatihan (diklat) terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Namun kenyataannya, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di satuan pendidikan tidak sepenuhnya bisa dilakukan. Selain faktor fasilitas pembelajaran yang masih minim, kemampuan/keterampilan guru dalam penggunaan teknologi juga masih perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari sekolah-sekolah di daerah pedalaman yang minim akses dan fasilitas, ataupun sekolah-sekolah yang memang belum memanfaatkan teknologi dalam membantu proses pembelajaran. Guru cenderung tidak menggunakan media pembelajaran serta modul cetak masih mendominasi penggunaannya dalam pembelajaran (Setyawan & Ardianto, 2022). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap Bapak Moh Rozi selaku guru kelas 3 di SD Negeri 18 Dangin Puri Denpasar, diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang mampu dalam mengenal nama-nama hewan serta mengklasifikasikan hewan-hewan tersebut menurut jenis dan gaya hidupnya. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik yaitu hanya menggunakan buku ajar dengan metode ceramah, tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.

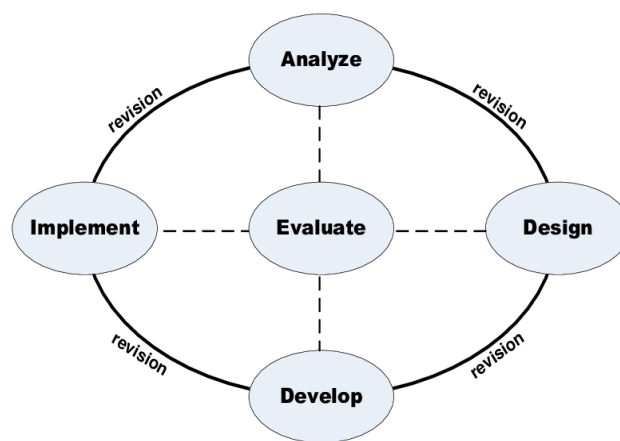
Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran memang sangat diperlukan agar tercipta suasana pembelajaran yang dinamis (Ardiani, 2022). Oleh karena itu, dalam menggunakan media pembelajaran, peserta didik diharapkan bisa berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran tersebut. Hal ini penting dilakukan agar peserta didik lebih leluasa dalam mengungkapkan dan mengekspresikan kemampuannya, menumbuhkan motivasi dan minat belajar, serta bisa berkolaborasi dengan teman sejawatnya (Dewi & Kristiantari, 2022). Media pembelajaran sangat membantu dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata/konkret di pikiran peserta didik (Ayu et al., 2022; Vikiantika et al., 2021). Adanya media pembelajaran menjadi lebih kontekstual sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan konsep merdeka belajar. Peranan media yaitu sebagai alat bantu guru dalam proses belajar berguna karena dapat menyusun kembali informasi visual ataupun verbal (Sumarni et al., 2020; Widiana, 2022). Salah satu model pembelajaran efektif yang dapat diterapkan oleh pendidik kepada peserta didik adalah dengan pembelajaran berbasis multimedia (Noetel et al., 2021; Riananda, 2016; Siregar et al., 2022). Media pembelajaran dapat mengurangi terjadinya miskonsepsi dalam proses belajar karena bersifat memperjelas materi yang disajikan (Arifin et al., 2021; Mardiani et al., 2021; Setiawan & Permana, 2021). Selain itu, guru sebagai fasilitator juga harus menyesuaikan diri dengan kebiasaan siswa yang saat ini sudah terbiasa dengan pemanfaatan teknologi, sehingga tuntutan akan penggunaan teknologi dalam media seperti media pembelajaran interaktif semakin besar (Kristanti & Sujana, 2022).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA secara mandiri (Nata & Putra, 2021). Selain itu media pembelajaran interaktif dalam bentuk media e-comic berbasis *problem based learning* layak digunakan dengan pembelajaran siklus air pada muatan IPA kelas V SD (Laksmi & Suniasih, 2021). Hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil penelitian tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ternyata memberikan hasil yang cukup signifikan dalam membantu proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik (Setiawan & Ari Oka, 2020). Berdasarkan beberapa temuan, dirasa perlu untuk memanfaatkan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri khususnya dalam tema klasifikasi hewan. Media interaktif adalah media yang dirancang oleh *designer* agar tampilannya memenuhi fungsi dalam menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna/*user* (Cahyani & Suniasih, 2022). Komponen multimedia ini ada beberapa macam yang ditandai oleh adanya teks, gambar, suara, animasi, dan video (Wulandari, 2022). Pembuatan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *macromedia flash* dan Adobe Cs 6, yang memadukan tulisan, gambar, dan *game* yang dikemas secara menarik dan mudah digunakan, dengan harapan peserta didik menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bersifat kontekstual. Tujuan penelitian ini

adalah untuk menciptakan media pembelajaran interaktif tentang klasifikasi hewan pada siswa kelas III SD Negeri 18 Dangin Puri Denpasar.

## 2. METODE

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*research and development*) untuk merancang sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif, serta untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 18 Dangin Puri. Model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dipilih sebagai desain model pengembangan dalam penelitian ini. Model ini dipilih dengan pertimbangan kepraktisan, sistematis, serta dapat diterapkan dalam pengembangan berbagai perangkat pembelajaran, termasuk media pembelajaran. Penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Kelima tahapan ini saling berkaitan ditunjukkan pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian Pengembangan Menggunakan Model ADDIE (Tegeh, 2014)

Berdasarkan [Gambar 1](#) dapat dijelaskan tahapan pengembangan media. Tahap analisis (*Analyze*), yaitu mencari informasi awal terkait perancangan media pembelajaran interaktif yang akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas. Terdapat beberapa poin yang dilakukan dalam tahapan analisis ini diantaranya analisis kebutuhan siswa dan guru, analisis materi, penentuan kompetensi dasar, serta fasilitas pembelajaran. Tahap perancangan (*design*), meliputi tahap pengumpulan data, menyusun bagan alur (*flowchart*), sketsa (*storyboard*), mendesain tampilan awal, serta menyusun instrumen validasi produk dan uji coba produk. Tahap pengembangan (*develop*) yaitu pembuatan produk secara nyata berupa media pembelajaran interaktif sesuai rancangan pada tahapan sebelumnya, serta siap untuk diujikan pada ahli. Pembuatan produk ini menggunakan *software adobe flash cs 6* dan beberapa aplikasi pendukung lainnya. Tahap implementasi (*implementation*), yaitu mengujicobakan produk kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran setelah dinyatakan valid berdasarkan hasil uji ahli. Tahap Evaluasi (*evaluation*), yaitu melakukan perbaikan produk serta menilai kelayakan produk yang dikembangkan melalui evaluasi formatif. Subjek penelitian sebanyak 32 orang yang terdiri dari seorang ahli media/desain, seorang ahli konten/materi, serta 30 orang subjek uji coba kelompok, dalam hal ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri. Data penelitian diperoleh dari hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, wawancara bersama guru kelas, dan kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan tanggapan ahli dan siswa dalam menguji kelayakan produk hasil pengembangan media pembelajaran interaktif. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif kualitatif untuk memaparkan hasil dari kegiatan observasi, wawancara, serta komentar dalam kuisisioner. Sementara teknik statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah skor hasil kuisisioner uji ahli maupun uji coba produk. Hasil persentase skor yang diperoleh selanjutnya diklasifikasikan dalam bentuk persentase seperti pada konversi skala lima disajikan pada [Tabel 1](#).

**Tabel 1.** Konversi Skala Lima

No.	Skor (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100	Sangat Baik	Sangat layak
2	75 – 89	Baik	Layak
3	65 – 74	Cukup	Cukup layak
4	55 – 64	Kurang	Kurang layak
5	1 – 54	Sangat Kurang	Sangat kurang layak

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif materi klasifikasi hewan pada siswa kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri, serta menentukan kelayakan produk tersebut untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut. Pertama, pada tahap analisis (*analyze*), kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi karakteristik dan kebutuhan peserta didik yang masih dalam perkembangan tahap operasional konkret, cenderung menyukai kegiatan yang menyenangkan, tidak monoton, serta kegiatan yang bersifat kontekstual. Menganalisis permasalahan yang dialami siswa yaitu bahan ajar masih terbatas hanya mengandalkan buku ajar serta tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang relevan, menganalisis kompetensi dan fasilitas kebutuhan guna menggabungkan perangkat yang akan digunakan dalam pembuatan media. Kedua, pada tahap perancangan (*design*), dilakukan pembuatan *flowchart* dan *story board*, penyusunan instrument uji ahli dan uji coba produk, serta mendesain tampilan awal produk. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan berupa video yang memadukan beberapa unsur multimedia seperti teks, gambar, suara, dan *motion*. Media pembelajaran interaktif yang dirancang terdiri dari beberapa bagian diantaranya menu *intro*, menu utama, menu pengertian, menu materi, dan menu *game*. Menu *intro* merupakan halaman pertama yang menampilkan judul, terdapat tombol masuk ke menu utama, serta tombol suara. Tampilan secara visual dapat dilihat seperti pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Menu Intro

Pada menu utama terdapat tombol *mute*, tombol keluar, tombol navigasi pengertian, materi, dan *game*. Tampilan secara visual seperti pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Menu Utama

Pada menu pengertian dijelaskan tentang cara perkembangbiakan hewan, jenis-jenis hewan, alat pernafasan hewan, dan sebagainya. Tampilan secara visual seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Menu Pengertian

Pada menu materi terdapat enam tombol untuk sub materi yaitu pengelompokan hewan berdasarkan tempat tinggal, makanan, penutup tubuh, cara bernafas, cara berkembangbiak, dan cara bergerak. Beberapa tampilan menu materi secara visual seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Menu Materi

Pada menu *game* terdapat bagian intro/pendahuluan yang berisi tombol masuk ke menu utama. Menu *game* berisikan soal pilihan ganda sesuai materi yang dijelaskan. Skor akan terlihat di akhir *game* setelah siswa selesai menjawab soal. Gambar 6 menunjukkan tampilan menu *game* secara visual.



Gambar 6. Tampilan Menu Game

Ketiga, tahap pengembangan (*development*), yaitu merealisasikan produk berupa media pembelajaran interaktif berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini juga dilakukan uji validasi produk oleh ahli konten dan ahli media untuk menilai kelayakan produk yang dirancang. Berdasarkan hasil uji ahli konten media pembelajaran interaktif diperoleh persentase sebesar 80,25% yang tergolong dalam kualifikasi baik. Hasil uji/review ini didasarkan pada beberapa aspek

seperti aspek materi, aspek tata bahasa, dan aspek kurikulum. Sementara hasil uji ahli media dan desain diperoleh persentase sebesar 88,75% yang berada pada kualifikasi baik. Aspek yang direview antara lain tampilan karakter dan warna, audio, serta cara pengoperasian. Selanjutnya tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*), dilakukan uji coba kelompok setelah melewati uji coba ahli. Subjek uji coba kelompok dalam hal ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri yang berjumlah 30 orang. Hasil uji kelompok diperoleh persentase sebesar 85,83% yang berada dalam kualifikasi baik. Hasil uji kelayakan produk media pembelajaran interaktif berdasarkan uji ahli dan uji coba kelompok dapat disajikan seperti pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Hasil Uji Produk

No.	Subjek	Hasil (%)	Keterangan
1	Ahli konten/materi	80,25	Baik
2	Ahli media dan desain	88,75	Baik
3	Kelompok	85,83	Baik

Berdasarkan [Tabel 2](#) dapat dijelaskan bahwa hasil uji produk media pembelajaran interaktif secara keseluruhan berada pada kategori baik, sehingga berdasarkan konversi skala lima ([Tabel 1](#)), media pembelajaran interaktif yang dirancang layak digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran siswa kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri. Tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*), melakukan beberapa revisi atau perbaikan berdasarkan saran/komentar dari hasil uji ahli konten/materi pembelajaran, ahli media dan desain pembelajaran, serta komentar dan saran dari kelompok uji coba dalam hal ini siswa kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri. Secara umum evaluasi dilakukan di setiap tahap dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini demi perbaikan produk yang dihasilkan. Evaluasi formatif digunakan dalam tahapan ini, yaitu evaluasi yang dilaksanakan sepanjang proses pengembangan produk.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif yang dirancang dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri. Hal ini didasarkan pada hasil uji ahli konten/materi pembelajaran, hasil uji ahli media dan desain produk, serta hasil uji coba produk kepada 30 orang subjek yang secara keseluruhan termasuk dalam kualifikasi baik. Hal ini juga tentu tidak terlepas dari model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam merancang media pembelajaran interaktif tersebut. Dengan tahapan-tahapan pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan siswa dan guru, penyusunan instrument uji coba, perancangan produk, uji coba produk, sampai pada perbaikan produk secara formatif, semuanya menjadi satu kesatuan yang utuh dan saling terkait. Pengembangan suatu produk termasuk media pembelajaran interaktif yang mengacu pada model pengembangan ADDIE memang efektif dalam menciptakan produk yang valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran ([Hendra et al., 2020](#)).

Pertama, Media pembelajaran interaktif yang dirancang dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 SD dilihat dari aspek konten/materi pembelajaran. Hasil ini tentunya dapat diidentifikasi karena adanya relevansi antara pengembangan media pembelajaran dengan analisis kebutuhan peserta didik khususnya siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Aspek yang menjadi perhatian terkait dengan uji ahli konten/materi pembelajaran diantaranya adalah aspek kurikulum, aspek tata bahasa, dan aspek materi pembelajaran. Pada aspek kurikulum, konten media pembelajaran telah disesuaikan antara standar kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran tentang klasifikasi hewan. Dari segi tata bahasa juga dibuat dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik. Bahasa yang sederhana dan sesuai dengan karakteristik siswa akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan ([Abdurrahman et al., 2020](#); [Ginting et al., 2021](#)). Misalnya pada menu penjelasan jenis-jenis hewan, cara perkembangbiakan hewan, serta gaya hidup hewan dibuat dengan singkat dan jelas agar peserta didik mudah mempelajari dan memahaminya. Sementara dari sisi materi pembelajaran, terdapat kesesuaian antara penjelasan konsep dengan contoh-contoh hewan yang ditampilkan, materi tentang klasifikasi hewan juga disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga lebih bersifat kontekstual. Dilihat dari aspek tampilan karakter dan warna, sudah terdapat kesesuaian antara karakter hewan yang ditampilkan dalam media pembelajaran dengan usia responden. Karakter hewan yang ditampilkan jelas, mudah ditemukan, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dari sisi pewarnaan karakter dan tampilan media yang menarik dengan mengkombinasikan warna yang sesuai ([Saputri et al., 2018](#); [Shetu et al., 2021](#); [Zuhdi, 2021](#)). Media pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan audio baik berupa musik latar di setiap menu, maupun suara pada tombol dan menu *game*. Sementara dari sisi cara pengoperasian juga sudah dirancang dengan petunjuk dan arahan yang

jelas sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam menggunakannya. Kedua, media pembelajaran interaktif yang dirancang dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri. Salah satu keunggulan media pembelajaran ini adalah bersifat interaktif, sehingga peserta didik bisa lebih leluasa dan terlibat lebih aktif dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif sangat memberikan peran penting untuk membangkitkan rasa semangat pada diri peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran (Fitriani & Negara, 2021; Muthoharoh & Sakti, 2021). Guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran karena materi bisa dikemas dengan lebih praktis dan menarik (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021; Wardani & Syofyan, 2018). Hal ini tentunya mengurangi dominasi guru seperti kegiatan pembelajaran sebelumnya yang masih bersifat konvensional hanya mengandalkan buku ajar dengan metode ceramah. Media pembelajaran interaktif sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Sari & Harjono, 2021).

Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan media pembelajaran multimedia interaktif pada muatan IPA layak digunakan (Oktafiani et al., 2020; Saputra & Putra, 2021). Media belajar matematika berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan *contextual teaching and learning* layak digunakan pada proses pembelajaran (Siamy et al., 2018). Media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini (Susantini & Kristiantari, 2021). Sangat penting menumbuhkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan karena berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal (Cris & Dwiqi, 2020). Pada kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif ini, guru memanfaatkan fasilitas berupa komputer yang ada di sekolah. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok dan difasilitasi dalam kegiatan diskusi terkait materi klasifikasi hewan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Pada materi jenis-jenis hewan, peserta didik terlihat sangat antusias dan komunikatif dalam berdiskusi dengan teman sejawatnya, misalnya ketika menyebutkan beberapa jenis hewan diantaranya hewan yang termasuk kelompok karnivora, herbivora, dan omnivora. Siswa bersama kelompoknya dengan antusias menggunakan media pembelajaran untuk mencari tahu beberapa kelompok hewan yang disebutkan di atas. Di akhir sesi diskusi, guru memfasilitasi siswa dalam mengerjakan *game* tentang klasifikasi hewan yang ada dalam media pembelajaran interaktif. Dengan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, suasana pembelajaran pun menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### 4. SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif tentang klasifikasi hewan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas 3 SD Negeri 18 Dangin Puri. Adapun saran-saran yang bisa dikemukakan dalam penelitian ini adalah bagi guru agar meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Bagi sekolah, agar memberikan petunjuk kepada guru yang lain untuk menerapkan hasil penelitian ini.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32–45. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>.
- Ardiani, K. E. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26–35. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>.
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>.
- Ayu, I. G., Setya, B., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. 6(1), 81–87.
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>.
- Cris, G., & Dwiqi, S. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. 8, 33–48.

- Dewi, N. K. A. A., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Multimedia Interaktif Ceria pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46150>.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>.
- Fitriani, N. M. A., & Negara, I. G. A. (2021). Pengembangan Aplikasi Daring Pembelajaran IPA Pada Pokok Bahasan Organ Gerak Manusia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 82. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.31989>.
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133–143. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50951>.
- Hendra, K., Wijaya, Y., Studi, P., Pendidikan, T., & Ganesha, U. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. 8, 1–16.
- Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Di TK Negeri Pembina Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20260>.
- Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>.
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>.
- Kurniati, T., & Wiyani, N. A. (2022). Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 182. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.41411>.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>.
- Mardiani, N. D., Husamah, H., Fatmawati, D., Miharja\*, F. J., & Fauzi, A. (2021). Environmental Literacy of Students in Al-Rifa'ie Modern Islamic Boarding School, Malang Regency-Indonesia Based on Gender Differences and Parents' Occupation. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 317–328. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19316>.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>.
- Ni Made Sinta Suwastini, Anak Agung Gede Agung, & I Wayan Sujana. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>.
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video Improves Learning in Higher Education: A Systematic Review. In *Review of Educational Research* (Vol. 91, Issue 2). <https://doi.org/10.3102/0034654321990713>.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.29261>.
- Purnianingrum, G. A. N. T., & Manuaba, I. B. S. (2022). Media Pembelajaran E-Mading Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Tematik Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 191–201. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46165>.
- Rahayu, N. D., Zulherman, Z., & Yatri, I. (2021). Animated Video Media Based on Adobe After Effects ( AEF ) Application : An Empirical Study for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference*



- Series, 1783(1), 012116. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012116>.
- Riananda, N. & L. (2016). Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo. *Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology*, 1(20), 23. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/1137>.
- Saputra, I. M. P., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Model Hannafin and Peck pada Muatan IPA Kelas IV. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 88. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32085>.
- Saputri, D. Y., Rukayah, R. R., & Indriayu, M. I. (2018). Integrating Game-based Interactive Media as Instructional Media: Students' Response. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(4), 638–643. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i4.8290>.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. 4(1), 122–130.
- Setiawan, I. M. D., & Ari Oka, I. D. G. (2020). The Use of Audio-Visual Assisted Google Classroom for Mathematics Course. *Journal of Education Technology*, 4(3), 244. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i3.28529>.
- Setiawan, I. M. D., & Arnawa, I. N. (2019). Pengaruh Pendekatan Saintifik Berbasis Asesmen Proyek Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 3(4), 269. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22363>.
- Setiawan, I. M. D., & Permana, I. K. P. (2021). Dampak Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 484. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.38649>.
- Setyawan, H., & Ardianto, D. T. (2022). Interactive Multimedia Innovation on Short Distance Running Materials in Junior High School. 6(2), 315–325.
- Shetu, S. F., Rahman, M. M., Ahmed, A., Mahin, M. F., Akib, M. A. U., & Saifuzzaman, M. (2021). Impactful e-learning framework: A new hybrid form of education. *Current Research in Behavioral Sciences*, 2(April), 100038. <https://doi.org/10.1016/j.crbeha.2021.100038>.
- Siamy, L., Farida, F., & Syazali, M. (2018). Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 113. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1919>.
- Siregar, E. S., Kurniati, R., & Rahayu, S. (2022). Multimedia as a Learning Tool in Training Reading Skills of Elementary Schools Students. 6(2), 299–307.
- Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Sumarni, R. A., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). The Development of Animation Videos Based Flipped Classroom Learning on Heat and Temperature Topics. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(3), 304–315. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i2.7017>.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Vikiantika, A., Kurnia, I., & Rachmawati, D. N. (2021). Pengembangan Media Siduwan (Siklus Hidup Hewan) Berbasis Macromedia Flash di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5984–5994. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1748>.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Wulandari, N. P. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sifat-Sifat Bangun Ruang Berbasis Guided Discovery Pada Materi Kubus dan Balok Mata Pelajaran Matematika Kelas ... (Vol. 10, Issue 1). <https://repo.undiksha.ac.id/10853/%0Ahttps://repo.undiksha.ac.id/-LAMPPIRAN.pdf>.
- Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Bekal Saya” Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3103–3113. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42328>.