

Media Pembelajaran MUTIVI Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar

Mutiara Estu Inayah*, Arsyi Rizqia Amalia, Astri Sutisnawati

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Indonesia

*Corresponding Author: mutiaraestu631@email.com

Abstract

With the development of technology and information, teachers are required to be able to carry out learning using the right technology. By integrating technology in learning, students will be more interested in participating in learning. This study aims to 1) describe the development of MUTIVI learning media in social studies subjects in elementary schools, 2) describe the feasibility of MUTIVI learning media on theme 7 sub-theme 2 the beauty of the cultural diversity of my country. The research procedure uses the ADDIE model, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments in this research sheet are media expert validation sheets, material experts and practitioners as well as student response questionnaire sheets. The feasibility of MUTIVI learning media can be seen from student response questionnaires. This MUTIVI learning media is made using Unity 3D. Based on data analysis, the media expert's average rating was 97% in the "very good" category, the material expert's assessment was 97% in the "very good" category, the student response assessment was 93% in the "very decent" category. So that the MUTIVI learning media meets the criteria of being used as a learning medium.

Keywords: learning media, ADDIE model, unity 3D

Abstrak

Dengan semakin berkembangnya teknologi dan informasi, guru dituntut untuk mampu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang tepat. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, siswa akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran MUTIVI dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar, 2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran MUTIVI pada tema 7 subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku. Prosedur penelitian menggunakan model ADDIE, yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Instrumen dalam lembar penelitian ini adalah lembar validasi ahli media, ahli materi dan praktisi serta lembar angket respon peserta didik, kelayakan dari media pembelajaran MUTIVI dapat dilihat dari angket respon siswa. Media pembelajaran MUTIVI ini dibuat menggunakan *unity 3D*. Berdasarkan analisis data rata-rata penilaian ahli media sebesar 97% dengan kategori "sangat baik", penilaian ahli materi sebesar 97% dengan kategori "sangat baik", penilaian respon peserta didik sebesar 93% dengan kategori "sangat layak". Sehingga media pembelajaran MUTIVI memenuhi kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, model ADDIE, unity 3D

Article History:

Received 2023-04-13

Revised 2023-06-15

Accepted 2023-06-28

DOI:

10.31949/educatio.v9i2.5077

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan dapat dikatakan berhasil mencapai tujuan, jika pembelajaran dilaksanakan dengan baik. Pembelajaran merupakan proses memahami atau mengabstraksikan makna, penafsiran dan pemahaman akan realitas dalam sebuah cara

yang berbeda (Sari, 2018). Pembelajaran selalu memerlukan interaksi agar materi pelajaran lebih mudah di serap dan dimengerti serta menghindari kebosanan peserta didik. Melalui pembelajaran siswa dapat mengembangkan potensi pengetahuan yang dimilikinya. Pembelajaran yang dapat dikatakan baik, yaitu pembelajaran yang menyenangkan, memiliki makna, serta dapat memanfaatkan sumber belajar.

Pembelajaran IPS banyak mempelajari hubungan antara individu dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana setiap manusia berinteraksi dengan manusia lainnya (Fajrianti & Meilana, 2022). Dalam kegiatan pembelajaran di masa depan teknologi dalam pembelajaran sangat mempengaruhi untuk perangkat pembelajaran agar membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kritis, dan kreatif. Berdasarkan hasil observasi berupa wawancara dalam pembelajaran IPS di SD Islam Al-Azhar 07 penggunaan media pembelajaran masih memakai poster dan *powerpoint*, namun dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa cenderung kurang fokus. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar dalam mengembangkan perangkat pembelajaran dan memberikan inovatif baru dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik yang di desain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Dalam menyampaikan materi guru dapat menggunakan media pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran berperan penting sebagai alat untuk mempermudah dalam penyampaian materi serta lebih memperjelas materi yang akan disampaikan dan dapat dipahami oleh peserta didik. Menurut Yulia dan Arifin, dalam Sutisna, *et al.*, (2020:6) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar media pembelajaran sangat diperlukan karena media menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Ernida & Al Yusra, 2019; Rahman, 2021).

Multimedia adalah gabungan berbagai media (format file) dari teks, suara, citra maupun video. Dari gabungan media tersebut digabungkan ke dalam komputer untuk disimpan lalu di olah dan disediakan secara bersamaan. Multimedia sendiri sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang diantaranya : media pembelajaran, *game*, hobi, dll. Dalam multimedia interaktif, interaksi merupakan salah satu fitur menonjol multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif (*active learning*), yang tidak saja memungkinkan pengguna melihat atau mendengar (*see and hear*) tetapi juga melakukan (*do*). Dalam konteks multimedia *do* disini dapat berupa memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan komputer atau aktif dalam simulasi yang di sediakan komputer (Lestari, 2019). Teknologi pada saat ini merupakan suatu kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian Zulherman, *et al.*, (2021) penggunaan teknologi pada saat belajar mengajar dapat memperluas dan mengembangkan pembelajaran terhadap peserta didik, dan dapat mendukung tujuan pengajaran, dan juga meningkatkan motivasi pada peserta didik. Penggunaan teknologi merupakan aspek yang dibutuhkan bagi kehidupan masyarakat modern. Oleh karena itu guru diharuskan untuk bisa menjalankan kemajuan ilmu dan teknologi. Sejalan dengan penggunaan teknologi, dalam mata pelajaran IPS teknologi memiliki hubungan untuk mengembangkan topik pembelajaran sosial membutuhkan media dan sumber belajar yang informatif dan luas. IPS Terpadu sangat relevan, karena pendekatan integrasi dalam IPS membutuhkan tema yang fungsinya untuk menggabungkan konsep satu dengan yang lain (Fatmawati, 2020). Berdasarkan permasalahan di atas maka dari itu penulis berinisiatif untuk membuat media pembelajaran MUTIVI agar peserta didik lebih fokus kemudian agar peserta didik tidak merasa bosan dan membuat materi lebih menarik dan inovatif dalam proses belajar mengajar.

Kata MUTIVI merupakan akronim dari Multimedia Interaktif Provinsi di Indonesia. Menurut Hartono *et al.*, (2018) Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi komputer yang saat ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Multimedia mencakup sebagai media dalam satu perangkat lunak (*software*). Multimedia Interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (Manurung, 2021). Media MUTIVI dalam pembelajaran IPS merupakan Multimedia Interaktif yang menjelaskan materi mengenai Provinsi di Indonesia yang memiliki cakupan seperti rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas dari setiap Provinsi di Indonesia. Pada saat ini Indonesia memiliki 34 provinsi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 16 Maret 2023 di SD Islam Al-azhar 07 Sukabumi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV Makkah dengan jumlah 16 peserta didik. Menurut Sugiyono (2022) *Reserch and Development* atau penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model yang digunakan adalah ADDIE atau *Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation*. Tahap pengembangan ini merancang media pembelajaran MUTIVI menggunakan aplikasi unity 3D. Aplikasi Unity 3D dipilih karena aplikasi ini memiliki fitur yang dapat menggabungkan gambar, teks, dan audio secara bersamaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsi pengembangan media pembelajaran MUTIVI dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar serta mendeskripsi kelayakan media pembelajaran MUTIVI dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli, angket respon peserta didik. Instrumen penelitian diberikan kepada validator yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat dalam bentuk *skala likert*. Skor yang diberikan dari validator selanjutnya dinyatakan dalam bentuk presentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran IPS, peneliti melakukan analisis kebutuhan berupa analisis keadaan di lapangan dan peserta didik serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media pembelajaran MUTIVI. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan cara pengumpulan informasi tentang kondisi pada saat proses pembelajaran di SD Islam Al-Azhar 07 Sukabumi. Hasil dari informasi mengenai proses pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan wawancara pada awal penelitian yaitu: 1) Media pembelajaran yang belum memiliki inovatif baru sehingga membuat peserta didik cenderung kurang fokus terhadap pembelajaran 2) Belum adanya media pembelajaran digital yang digunakan oleh guru dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan dari hasil kegiatan wawancara, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran MUTIVI dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan *unity 3D* sebagai sarana belajar peserta didik kelas IV Makkah. Kegiatan selanjutnya yaitu pengumpulan referensi berupa kurikulum, kompetensi dasar, silabus mata pelajaran IPS, RPP, serta buku-buku yang berkaitan dengan materi dan yang dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran MUTIVI. Hasil dari analisa terhadap kurikulum, dipilih 1 Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi sarana untuk pengembangan media pembelajaran. Materi pokok dari kompetensi dasar tersebut yaitu Tema 7 Subtema 2 tentang Indahnya Keragaman Budaya Negeriku. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran MUTIVI adalah materi mengenai rumah adat, pakaian adat, makanan khas, dan senjata adat. Adapun evaluasi materi dalam media pembelajaran MUTIVI adalah permainan tebak gambar dan mencocokkan gambar rumah adat.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti memaparkan hasil rancangan media pembelajaran menggunakan *Unity 3D*. Tahapan perancangan media pembelajaran MUTIVI yang meliputi pembuatan *flowchart*. *Flowchart* merupakan bagan yang terdiri dari simbol-simbol tertentu yang digunakan untuk menggambarkan alur proses dan memudahkan pengembangan media pembelajaran, kemudian pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan deskripsi gambaran dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat untuk memudahkan proses pembuatan sebuah produk MUTIVI yang telah dibuat dan penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan media pembelajaran MUTIVI.

a) Perancangan Desain Produk

Dalam desain produk yang dilakukan yaitu membuat *flowchart* dan *stroyboard*. *Flowchart* merupakan bagan yang terdiri dari simbol-simbol tertentu yang digunakan untuk menggambarkan alur proses dan

memudahkan pengembangan media pembelajaran MUTIVI, sedangkan *Storyboard* merupakan deskripsi gambaran dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat untuk memudahkan proses pembuatan sebuah produk MUTIVI yang telah dibuat.

b) Penyusunan Rancangan Materi

Materi pada media ini direncanakan dari berbagai referensi seperti buku kelas IV sekolah dasar, silabus, dan kompetensi dasar. Penyusunan materi disajikan dalam bentuk media pembelajaran MUTIVI. Materi di yang ditampilkan dalam media pembelajaran MUTIVI merupakan mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar yang terdiri dari materi mengenai Provinsi di Indonesia. Kemudian terdapat evaluasi berupa kuis yang dikemas dalam bentuk permainan, permainan tersebut terdiri dari tebak gambar yang terdapat 10 soal mengenai rumah adat, dan cocok gambar yang terdapat 6 buah rumah adat yang diberikan untuk dimainkan oleh peserta didik dengan cara mencocokkan rumah adat.

c) Penyusunan Instrumen Penilaian Kelayakan Media

Kisi-kisi instrumen dirancang ke dalam bentuk angket (kuesioner). Angket terdiri dari beberapa kolom untuk diisi yang diberi tanda *Checklist* (✓) untuk setiap indikatornya. Angket kuesioner tersebut terdiri dari empat macam angket yang akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, praktisi, dan peserta didik.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a) Pembuatan Media

Tahap ini adalah tahap realisasi dari *flowchart* dan *storyboard* pada tahap desain. Desain produk diproduksi dalam bentuk multimedia interaktif. Materi pembelajaran yang disusun kemudian di buat dalam bentuk media pembelajaran MUTIVI dengan menggunakan aplikasi *unity 3D*. Materi dalam media pembelajaran ini dijelaskan melalui multimedia interaktif yang memiliki unsur teks, suara, dan gambar.

b) Validasi Ahli Materi

Ahli materi melakukan validasi terhadap media pembelajaran MUTIVI yaitu Bapak. Asep Munajat, M.Pd Dosen Pendidikan Guru PAUD Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Validasi dilakukan dengan mengisi angket validasi. Angket validasi menggunakan skala *Likert* dengan 4 alternatif jawaban yaitu, sangat baik, baik, cukup baik, dan tidak baik. Angket validasi untuk ahli materi terdiri dari 16 indikator yang tergolong kedalam 4 aspek yaitu aspek tampilan, aspek keluasaan materi, aspek kebahasaan, dan aspek daya guna. Hasil penilaian oleh ahli materi dengan skor rata-rata aspek tampilan memperoleh rata-rata senilai 93,75% ahli materi berpendapat bahwa kesesuaian uraian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang sangat baik sehingga media pembelajaran MUTIVI termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Aspek keluasaan materi memperoleh rata-rata nilai 100% ahli materi berpendapat bahwa kesesuaian materi dengan ruang lingkup IPS yang sangat baik, sehingga media pembelajaran MUTIVI dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Aspek kebahasaan memperoleh rata-rata nilai 93,75% ahli materi berpendapat bahwa kejelasan materi dan keterpusatan terhadap peserta didik sangat baik, sehingga media pembelajaran MUTIVI dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Selanjutnya aspek daya guna memperoleh rata-rata nilai 97% ahli materi berpendapat bahwa kesesuaian cara penyampaian materi dengan perkembangan peserta didik serta interaksi peserta didik dengan media pembelajaran sangat baik, sehingga media pembelajaran MUTIVI dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Berdasarkan teknik analisis data media dapat dinyatakan sangat baik apabila mendapatkan skor lebih dari 75%. Kategori dalam media pembelajaran MUTIVI ini memiliki rata-rata skor nilai keseluruhan yaitu 97% atau masuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga media ini layak diuji cobakan di lapangan.

c) Validasi Ahli Media

Ahli media yang melakukan validasi terhadap media pembelajaran MUTIVI yaitu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Validasi dilakukan dengan mengisi angket validasi. Angket validasi menggunakan skala *Likert* dengan 4 alternatif jawaban yaitu, sangat baik, baik, cukup baik, dan tidak baik. Angket validasi untuk ahli materi terdiri dari 23 indikator yang tergolong kedalam 4 aspek yaitu aspek tampilan, aspek kelengkapan isi, aspek kebahasaan, dan aspek daya guna. Hasil penilaian oleh ahli media dengan skor rata-rata aspek tampilan memperoleh rata-rata senilai 100% ahli media berpendapat bahwa

kualitas gambar pada media pembelajaran MUTIVI dan ketepatan proporsi warna dengan tampilan yang sangat baik sehingga media pembelajaran MUTIVI termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Aspek kelengkapan isi memperoleh rata-rata nilai 93,75% ahli media berpendapat bahwa kesesuaian media dengan karakter siswa serta interaktivitas media yang sangat baik sehingga media pembelajaran MUTIVI dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Aspek kebahasaan memperoleh rata-rata nilai 93,75% ahli media berpendapat bahwa ketepatan pemilihan bentuk tulisan dan teks atau kalimat yang mudah dibaca sehingga media pembelajaran MUTIVI dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Selanjutnya aspek daya guna memperoleh rata-rata nilai 100% ahli media berpendapat bahwa kemudahan dalam mengelola media, kemudahan dalam pengoprasian media serta ketepatan tombol navigasi yang sangat baik, sehingga media pembelajaran MUTIVI dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Berdasarkan teknik analisis data media dapat dinyatakan sangat baik apabila mendapatkan skor lebih dari 75%. Kategori dalam media pembelajaran MUTIVI ini memiliki rata-rata skor nilai keseluruhan yaitu 97% atau masuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga media ini layak diuji cobakan di lapangan.

d) Praktisi

Praktisi yang melakukan validasi terhadap media pembelajaran MUTIVI yaitu Ibu Cucu Agustini S.Pd Guru Kelas IV Makkah SD Islam Al-Azhar 07 Sukabumi. Validasi dilakukan dengan mengisi angket validasi. Angket validasi menggunakan skala *Likert* dengan 4 alternatif jawaban yaitu, sangat baik, baik, cukup baik, dan tidak baik. Angket validasi untuk ahli materi terdiri dari 13 indikator yang tergolong kedalam 4 aspek yaitu aspek tampilan, aspek kualitas, aspek tata bahasa, dan aspek daya guna. Hasil penilaian oleh praktisi dengan skor rata-rata aspek tampilan memperoleh rata-rata senilai 100% praktisi uraian materi dengan kompetensi dasar serta gambar-gambar yang terdapat dalam media pembelajaran MUTIVI sangat baik sehingga media pembelajaran MUTIVI termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Aspek kualitas isi memperoleh rata-rata nilai 93,75% praktisi berpendapat bahwa kualitas tampilan dan pemilihan musik dalam media yang sangat baik sehingga media pembelajaran MUTIVI dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Aspek tata bahasa memperoleh rata-rata nilai 83,33% Praktisi berpendapat bahwa ketepatan pemilihan bentuk tulisan dan teks atau kalimat yang mudah dibaca sehingga media pembelajaran MUTIVI dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Selanjutnya aspek daya guna memperoleh rata-rata nilai 100% praktisi berpendapat bahwa kemudahan dalam mengelola media, kemudahan dalam pengoprasian media yang sangat baik, sehingga media pembelajaran MUTIVI dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Berdasarkan teknik analisis data media dapat dinyatakan sangat baik apabila mendapatkan skor lebih dari 75%. Kategori dalam media pembelajaran MUTIVI ini memiliki rata-rata skor nilai keseluruhan yaitu 94% atau masuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga media ini layak diuji cobakan di lapangan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan di kelas IV Makkah dengan jumlah 16 peserta didik. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran MUTIVI berlangsung secara tatap muka. Peserta didik sangat tertarik dan merasa antusias untuk belajar menggunakan media pembelajaran MUTIVI. Dengan adanya permainan di dalam media pembelajaran MUTIVI peserta didik cenderung lebih aktif dan fokus pada saat kegiatan belajar. Hasil rekapitulasi dari respon peserta didik dengan skor rata-rata aspek tampilan memperoleh 92,19% dari 16 responden berpendapat bahwa media pembelajaran MUTIVI memiliki tingkat keterbacaan teks yang baik dan memiliki tampilan yang menarik, sehingga media pembelajaran MUTIVI masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek keluasan materi dengan skor rata-rata senilai 95,32% dari 16 responden berpendapat bahwa materi dalam media pembelajaran MUTIVI mudah dipahami, kalimat yang digunakan mudah dipahami serta materi yang dijelaskan sistematis dan ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga media pembelajaran MUTIVI termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian aspek tata bahasa memperoleh 90,10% responden berpendapat bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran MUTIVI mudah dipahamiserta memiliki kejelasan kata perintah/petunjuk, maka media pembelajaran MUTIVI termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya aspek daya guna memperoleh 95,31% responden berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran MUTIVI memudahkan

peserta didik dalam menguasai materi sehingga media pembelajaran MUTIVI termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan tabel dalam teknik analisis data media dapat dinyatakan sangat layak apabila mendapatkan skor lebih dari 75%. Kategori dalam media pembelajaran MUTIVI ini memiliki rata-rata skor nilai keseluruhan yaitu 93% atau masuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga media ini layak diuji cobakan di lapangan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada penelitian ini tahap evaluasi menggunakan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi kedua data berupa saran yang diperoleh dari peserta didik menggunakan lembar angket respon dari tahap implementasi yang digunakan untuk memperbaiki kembali produk

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MUTIVI sangat layak digunakan. Berdasarkan uji validitas kelayakan multimedia interaktif oleh para ahli dan siswa, memperoleh kualifikasi keseluruhan sangat baik, sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar. IPS seringkali melibatkan konsep abstrak, seperti peta, geografi, ekonomi, dan sejarah. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep ini melalui grafik, gambar, dan animasi yang menarik (Sulistiwati & Prastowo, 2021). Ini membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Penerapan multimedia pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran karena memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam hal isi materi pelajaran, relevansi, daya tarik, dan penggunaan bahasa dalam penyampaian secara keseluruhan, multimedia pembelajaran tergolong sangat baik. Kelebihan multimedia interaktif ini terletak pada kesesuaian isi dan cara penyajian materi pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswa. Tujuan penyesuaian terhadap karakteristik siswa adalah untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan (Husein et al, 2017; Mawarni & Muhtadi, 2017).

Penerapan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran layak dilakukan karena dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Kualitas yang sangat baik dalam hal desain multimedia interaktif ini telah diakui melalui keunggulannya dalam memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Manurung & Panggabean, 2020; Nopriyanti & Sudira, 2015; Putri & Rakhmawati, 2018). Dalam pengembangan multimedia interaktif, materi pelajaran IPS yang kompleks dihadirkan melalui ilustrasi dan animasi yang menarik dan relevan dengan lingkungan siswa di sekolah dasar. Pengemasan materi ini menghindarkan siswa dari kejenuhan dan kebosanan karena siswa tidak perlu hanya membaca teks yang monoton. Keberadaan animasi yang menarik dan relevan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan (Munandar et al, 2018; Wuryanti, 2016). Animasi juga membantu siswa mengingat materi lebih lama karena penjelasan materi didukung oleh gambar dan animasi yang dapat memotivasi siswa dalam belajar (Awalia et al, 2019; Ompi et al, 2020). Selain itu, unsur interaktivitas dalam multimedia juga berperan penting dalam memicu keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Multimedia interaktif memberikan variasi dalam pengajaran dan pembelajaran IPS. Ini mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik, menyenangkan, dan menantang bagi siswa (Kusumawati & Mustadi, 2021). Dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa dapat terlibat dalam eksplorasi, kolaborasi, dan presentasi yang lebih kreatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran MUTIVI berjalan dengan sangat baik. Peserta didik sangat aktif dan lebih fokus pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran MUTIVI serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi pada mata pelajaran IPS. Adapun kelayakan terhadap media pembelajaran yang dilihat dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran MUTIVI yang dilakukan dengan uji coba lapangan pada siswa kelas IV Makkah di SD Islam Al-Azhar 07 Sukabumi memperoleh skor rata-rata sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MUTIVI memiliki respon yang sangat baik

dari peserta didik kelas IV Makkah maka dari itu media pembelajaran MUTIVI sangat layak digunakan untuk pembelajaran dalam mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Ernanida, E., & Al Yusra, R. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 101-112.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637.
- Fatmawati, N. (2020). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Pembelajaran E-Learning Google. *Journal of Social Science and Education*, 1(2), 31–42.
- Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(2), 139–147.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.
- Lestari, N (2019). *Media Pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Jawa Tengah: Lakeisha
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Manurung, & Panggabean. (2020). Improving Students' Thinking Ability In Physics Using Interactive Multimedia Based Problem Solving. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 460–470. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.28205>
- Mawarni, & Muhtadi. (2017). Pengembangan Buku Digital Interaktif Mata kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114>.
- Munandar, H., Sutrio, S., & Taufik, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMAN 5 Mataram Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(1), 111–120. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jpft.v4i1.526>.
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Ompi, S., & Sugiarto. (2020). Video animasi interaktif 3d dampak penggunaan gadget pada anak sekolah dasar tingkat awal. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 9(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jtek.9.2.2020.29717>
- Putri, zahwa syah, & Rakhmawati, F. (2018). Pengaruh Multimedia Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik pada Materi Pokok Persegi Panjang dan Persegi Kelas VII Di Mts Al-Ulum

-
- Medan T.P. 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7, 71–82. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1776>.
- Rahman, R. H. (2021). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21(01), 46-54.
- Sari, R. (2018). Strategi belajar & pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1, 108–113.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung:Alfabeta.
- Sulistiawati, A., & Prastowo, A. (2021). Penggunaan Phet Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 2(2), 82-91.
- Sutisna, E., Novita, L., & Iskandar, M. I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 01–06.
- Wuryanti. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Zulherman*, Z., Amirulloh, G., Purnomo, A., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 1–10.