

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF *BIODIVERSITAS*
PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Yuniarni

NIM : 06131282126037

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS GURU DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF *BIODIVERSITAS*
PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Yuniarni

NIM : 06131282126037

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS GURU DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF *BIODIVERSITAS*
PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

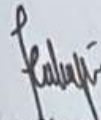
Oleh :

Yuniarni

NIM: 06131282126037

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing,



Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

NIP. 199404242022032018

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF *BIODIVERSITAS*
PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh :

Yuniarni

NIM: 06131282126037

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing,



Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

NIP. 199404242022032018

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF *BIODIVERSITAS*
PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

Yuniarni

NIM: 06131282126037

Telah diujikan dan lulus pada:

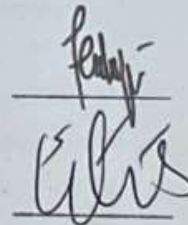
Hari : Selasa

Tanggal : 20 Mei 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

2. Anggota : Dr. Esti Susiloningsih, M.Si



Indralaya, Mei 2025

Mengetahui,

Koordinator Prodi PGSD



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yuniarni

NIM : 06131282126037

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Biodiversitas* pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas IV Sekolah Dasar", ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Yuniarni

NIM. 06131282126037

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah Rabbil‘ālamīn, Puji Syukur Kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat, berkat, ridho, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Pada setiap kesulitan, Allah memberikan harapan. Pada setiap keraguan, Allah menunjukkan arah. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa sallam, keluarga, para sahabat, dan umat beliau hingga akhir zaman. Sebagai wujud hormat, penuh syukur, kasih sayang, dan tanggung jawab, skripsi ini dengan kesadaran penuh penulis persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tuaku, Ayahanda Yonaidi, cinta pertamaku, dan Ibunda Ani Fitriana, surga yang nyata bagiku di dunia, terima kasih atas segala pengorbanan, cinta, dan ketulusan serta pelukan hangat dalam suka dan duka pada setiap langkah penulis hingga ia mampu menyelesaikan studinya dalam meraih gelar Sarjana. Gelar ini bukan hanya milikku, tapi milik kita. Semoga Allah selalu memberikan kebahagiaan yang tidak pernah berakhir untuk *Bapak* dan *Mamak*, melebihi yang penulis rasakan. Tetaplah jadi rumah terindah penulis, sampai waktu menutup kisah ini. Sehat selalu, Sayang *Bapak*, *Mamak*.
2. Kepada adikku tersayang, Yerdian, Aisyah Saputri, dan Arsila Yumarni, terimakasih sudah menjadi bagian berharga dari penulis yang memberikan semangat dan canda tawa, bahkan sempat mengalah demi kakaknya. Melambungkan lebih tinggi dari kakakmu ini dengan melampaui batas yang pernah kakak capai. Jangan pernah berhenti bermimpi, dan semoga selalu saling mendukung sampai dihari sukses yang diimpikan.
3. Kepada dosen pembimbing, Ibu Dwi Cahaya Nurani, M.Pd. yang tulus membimbing dengan kesabaran, memberikan arahan dan dukungan, menjadi cahaya penuntun dalam proses perjalanan skripsi yang tidak mudah, penuh keraguan dan melelahkan, namun bermakna. Sebesar apa pun ucapan terima kasih ini, takkan pernah sebanding dengan semua bimbingan dan kesabaran Ibu. Doa terbaik selalu untuk ibu, semoga

segala kebaikan hati dan ilmu yang Ibu berikan menjadi ladang keberkahan yang terus mengalir.

4. Kepada dosen penguji, Ibu Dr. Esti Susiloningsih, M.Si. terima kasih atas waktu, perhatian, dan evaluasi yang diberikan. Setiap masukan, kritik dan saran yang disampaikan menjadi pijakan penting dalam meningkatkan mutu skripsi yang lebih baik.
5. Kepada Kepala SDN 14 Indralaya Utara, Ibu Paridah, S.Pd. terima kasih atas izin yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian. Kepada Ibu Susi Yulia, S.Pd. dan Ibu Dwi Okta Anggraini, S.Pd. terima kasih atas arahan selama pelaksanaan penelitian.
6. Kepada Bapak dan Ibu Dosen PGSD, FKIP, Universitas Sriwijaya terima kasih telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan. Semoga Bapak dan Ibu selalu diberi kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan dalam mengabdikan dan membimbing generasi penerus bangsa.
7. Kepada *Bestie*-ku, Fanny Khairani, Dea Adelia, dan Resi Rahma Hanifa terima kasih telah menemani masa perkuliahan penulis dalam waktu yang tidak singkat. Perjalanan yang penuh cerita, tawa canda, haru, dan lika-liku yang akhirnya sampai pada titik akhir. Meski masa lembar ini telah usai, kenangan yang tercipta tidak akan ada habisnya jika diceritakan. Tak peduli seberapa lama tak bersua atau jarak yang membentang luas dan tujuan yang tak lagi sama, semoga persahabatan ini tetap terjalin erat dan hangat. Sukses selalu, *guys*!
8. Kepada seseorang yang tidak bisa penulis sebutkan namanya, terima kasih sudah menjadi bagian menyenangkan pada perjalanan ini. Hadirmu, yang memberikan dukungan begitu manis menjadi salah satu penyemangat dalam menyelesaikan skripsi. Tetaplah disisi penulis, dan semoga masanya tidak pernah habis. *ily*.
9. Kepada teman seperjuangan skripsi, Windy Ivanka, Eka Cecilia, dan Septia Rahma Putri terima kasih atas kebersamaan dan dukungan penuh

semangat selama proses perjalanan skripsi. Semoga disetiap langkah diberikan kemudahan dan segala usaha yang telah dilalui *berbuah manis*.

10. Kepada teman PGSD Angkatan 2021, terima kasih sudah berbagi pengalaman dan perjalanan yang penuh warna. Kebersamaan yang sudah tercipta akan selalu terkenang. Terus berjuang sampai gerbang emas masa depan.
11. *Last but not least*. Terima kasih kepada diri sendiri. Yuniarni, anak perempuan pertama yang selalu ingin dimanja. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, bukan hanya di tengah rumitnya perkuliahan, tapi juga di tengah badai yang tak terlihat oleh mata orang lain, di malam-malam yang penuh kegelisahan dan di detik-detik yang membuat ingin menyerah. Terima kasih telah berdamai dengan semua perasaan yang tak pernah mudah diungkapkan. Terima kasih tetap percaya bahwa kamu mampu, bahkan saat dirimu sendiri meragukannya. Kamu sudah berjalan sejauh ini, dan itu luar biasa. Jangan ragu mencintai diri sendiri lebih dalam, mari terus merayakan diri ini dan berbahagia dengan segala pencapaian, *because you did it so well, ye en*.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Al-Baqarah:286)

“Apapun yang terjadi di dunia perkuliahan, tetaplah pulang sebagai Sarjana”

“Mari selesaikan yang telah dimulai, jika ditengah jalan merasa semangat memudar, ingatlah pertama kali memulai ini demi apa dan untuk siapa”

“Kuliah memang lelah, tetapi lebih lelah yang membiayai kuliah”

*“Kirain gabisa, taunya bisa! Ternyata kita suka banget bikin *Surprise* sama diri kita sendiri ya” – **Logika Rasa***

PRAKATA

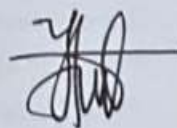
Skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Biodiversitas* pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas IV Sekolah Dasar" disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dwi Cahaya Nurani, M.Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Taufiq Marwa, S.E., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan FKIP Unsri. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dwi Cahaya Nurani, M.Pd. selaku dosen pembimbing. Tak lupa ucapan terimakasih kepada seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, keluarga terutama orang tua, dan semua pihak yang selalu memberikan bantuan, dukungan, semangat serta doa selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Mei 2025

Penulis



Yuniarni

NIM. 06131282126037

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	III
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	IV
PERNYATAAN	V
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	IV
PRAKATA	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
ABSTRAK	XV
ABSTRAC	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	6
2.1.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif	6
2.1.2 Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran Interaktif	7
2.1.3 Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif	8
2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Biodiversitas</i>	9
2.2.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Biodiversitas</i>	9
2.2.2 Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Biodiversitas</i> ...	10
2.2.3 Kelemahan Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Biodiversitas</i> ..	11

2.2.4 Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Biodiversitas</i>	13
2.2.5 Aplikasi Pembuat MPI <i>Biodiversitas</i>	13
2.3 Pembelajaran IPAS	15
2.3.1 Keanekaragaman Hayati dalam IPAS	16
2.4 Penelitian Terdahulu	20
2.5 Kerangka Berpikir	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Jenis Penelitian	23
3.2 Subjek Penelitian	24
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.4 Prosedur Penelitian	25
3.4.1 <i>Analysis</i>	25
3.4.2 <i>Design</i>	27
3.4.3 <i>Development</i>	39
3.4.4 <i>Implementation</i>	30
3.4.5 <i>Evaluation</i>	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5.1 Wawancara	32
3.5.2 Angket	33
3.5.3 Dokumentasi	37
3.6 Teknik Analisis Data	37
3.6.1 Analisis Data Wawancara	37
3.6.2 Analisis Data Angket Validasi Ahli dan Praktisi	39
3.6.3 Analisis Data Angket Respon Siswa	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil Penelitian	42
4.1.1 <i>Analysis</i>	42
4.1.2 <i>Design</i>	44
1. Pemilihan Platform	44
2. Pemilihan Materi	45
3. Perancangan Kerangka Media Pembelajaran	46

4. Perancangan Instrumen Pengumpulan Data	51
4.1.3 <i>Development</i>	54
1. Pengembangan MPI <i>Biodiversitas</i>	55
2. Validasi Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Biodiversitas</i>	59
3. Revisi Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Biodiversitas</i>	67
4.1.4 <i>Implementation</i>	80
1. Uji Coba <i>One to One</i>	80
2. Uji Coba <i>Small Group</i>	80
3. Rekapitulasi Hasil Kedua Uji Coba	83
4.1.5 <i>Evaluation</i>	83
4.2 Pembahasan	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Validasi Praktisi	35
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	36
Tabel 3.6 Pedoman Penilaian Skor Angket Validasi Ahli dan Praktisi	39
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media	39
Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Skor Angket Respon Siswa	40
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Media	40
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan	43
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Biodiversitas</i>	47
Tabel 4.3 Instrumen Angket Validasi Ahli Media	51
Tabel 4.4 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4.5 Instrumen Angket Validasi Praktisi	53
Tabel 4.6 Instrumen Angket Respon Siswa	54
Tabel 4.7 <i>Prototype</i> Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Biodiversitas</i>	55
Tabel 4.8 Daftar Validator	60
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.11 Hasil Validasi Praktisi I	63
Tabel 4.12 Hasil Validasi Praktisi II	65
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi I dan Praktisi II	66
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli dan Praktisi	67
Tabel 4.15 Revisi Validator	67
Tabel 4.16 Perbaikan Media sesuai Saran dan Kritik Validator	69
Tabel 4.17 Hasil Akhir Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Biodiversitas</i>	75
Tabel 4.18 Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	80
Tabel 4.19 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	82
Tabel 4.20 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Media	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keanekaragaman Hayati	16
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan MPI <i>Biodiversitas</i>	22
Gambar 3.1 Model ADDIE	24
Gambar 3.2 Teknik <i>Miles and Huberman</i>	38
Gambar 4.1 Halaman Utama <i>Canva</i>	45
Gambar 4.2 Halaman Utama <i>WordWall</i>	45
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> MPI <i>Biodiversitas</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi	98
Lampiran 2 SK Pembimbing	100
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI	102
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian dari Dinas Pendidikan	103
Lampiran 5 Surat Tugas	104
Lampiran 6 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	105
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media	106
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	108
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi	109
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	111
Lampiran 11 Lembar Validasi Praktisi I	112
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Praktisi I	114
Lampiran 13 Lembar Validasi Praktisi II	115
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Praktisi II	117
Lampiran 15 Dokumentasi Uji Coba	118
Lampiran 16 Hasil Angket Respon Siswa	119
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Skripsi	131
Lampiran 18 Surat Pengecekan Similarity	135
Lampiran 19 Surat Bebas Plagiasi	136
Lampiran 20 Multimedia Pembelajaran Interaktif <i>Biodiversitas</i>	137
Lampiran 21 Tabel Perbaikan Skripsi	138
Lampiran 22 Bukti Perbaikan Skripsi	142
Lampiran 23 Izin Penjilidan	143

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *BIODIVERSITAS* PADA MATERI
KEANEKARAGAMAN HAYATI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Yuniarni (06131282126037)

06131282126037@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan MPI *Biodiversitas* dengan memanfaatkan *Canva* dan aplikasi *Wordwall* pada materi keanekaragaman hayati siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan pendekatan model ADDIE. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi model *Miles and Huberman* dan pendekatan kuantitatif. Hasil validasi oleh validator, MPI *Biodiversitas* mendapatkan total skor presentase 92,5% , kriteria “Sangat Valid”. Hasil total skor persentase pada uji coba siswa mencapai 95% dengan kriteria "Sangat Praktis" melalui hasil angket respon. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa MPI *Biodiversitas* telah teruji kevalidan dan kepraktisan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar di kelas.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Pembelajaran Interaktif, IPAS, Keanekaragaman Hayati

**DEVELOPMENT OF BIODIVERSITY INTERACTIVE
LEARNING MULTIMEDIA ON BIODIVERSITY MATERIAL
FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

Yuniarni (06131282126037)

06131282126037@student.unsri.ac.id

Mentor: Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop Biodiversity Interactive Learning Multimedia (ILM) using Canva and the Wordwall application on biodiversity material for Grade IV students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model approach. The data analysis techniques applied include the Miles and Huberman model and a quantitative approach. Based on the validators' assessments, the Biodiversity ILM received a total percentage score of 92.5%, indicating a high level of validity. The percentage score from the student trials reached 95%, categorized as highly practical based on questionnaire responses. From these results, it can be concluded that the Biodiversity ILM has been proven valid and practical as a learning medium that supports classroom learning processes.

Keywords: *Development, Interactive Learning Multimedia, Science, Biodiversity*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses penting dalam kehidupan manusia yang berperan besar dalam mengembangkan karakter, pengetahuan, dan keterampilan individu. Melalui pendidikan seseorang bisa mengoptimalkan potensi serta menguasai kemampuan yang dibutuhkan untuk beradaptasi dan berperan aktif di masyarakat. Proses pendidikan tidak terbatas hanya di sekolah, tetapi juga berlangsung di keluarga dan lingkungan sosial. Pendidikan juga memainkan peran utama dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia, yang nantinya akan menjadi penggerak pembangunan bangsa. Di era globalisasi pendidikan berperan sebagai alat untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dengan harapan bahwa setiap orang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sesuai untuk bersaing di tingkat global.

Pendidikan di Indonesia saat ini tengah mengalami berbagai perubahan yang signifikan seiring dengan perkembangan zaman dan tuntutan global. Salah satunya upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memberikan kebebasan lebih kepada guru untuk mengembangkan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kurikulum Merdeka juga mendorong penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran menjadi lebih relevan, praktis, dan menarik bagi siswa.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, pengembangan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) semakin penting dalam menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Media ICT tidak hanya membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang potensial pada abad ke-21 adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). Menurut Cahyaningtiyas dan

Ridwan (2022), MPI adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam menghubungkan proses komunikasi pada pembelajaran yang dilakukan, sehingga tercipta interaksi antara guru dan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan MPI berguna dalam menjelaskan konsep materi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. MPI mampu menyajikan materi pelajaran dengan cara visual yang menarik dan menyenangkan, serta mudah dipahami oleh siswa. Hal ini membuat MPI menjadi alat yang efektif untuk mendorong semangat siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Dwiqi dkk. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan MPI dalam proses pembelajaran sangat efektif untuk menarik minat siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Andriani dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan MPI dalam pembelajaran dapat menciptakan sistem belajar yang lebih inovatif dan dinamis dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, musik, animasi, dan video dalam satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan motivasi peserta didik, memvisualisasikan materi yang sulit dijelaskan secara konvensional, serta melatih kemandirian siswa dalam memperoleh pengetahuan.

Peneliti telah melakukan observasi di SD Negeri 14 Indralaya Utara pada tanggal 12 September 2024. Peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran, yakni kurangnya pemahaman siswa pada materi keanekaragaman hayati. Media yang ada saat ini belum mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi tersebut secara visual, interaktif dan menyenangkan sehingga siswa cenderung kesulitan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Berlandaskan hasil observasi ini, peneliti melihat adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran menarik, interaktif dan menyenangkan dalam menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Media yang akan

dikembangkan oleh peneliti adalah MPI *Biodiversitas*, sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran terutama pada materi yang bersifat kompleks seperti keanekaragaman hayati. Melalui penggunaan MPI *Biodiversitas*, materi dapat divisualisasikan secara lebih konkret sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Penelitian oleh Arsna dkk. (2024) menunjukkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *PowerPoint* pada pembelajaran IPAS Kelas IV SD terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan persentase kepraktisan sebesar 97% sehingga diperoleh kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat mendukung dalam proses belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengembangkan MPI *Biodiversitas* untuk menyajikan materi keanekaragaman hayati kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi yang menarik, interaktif dan menyenangkan. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Biodiversitas* pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) *Biodiversitas* pada materi Keanekaragaman Hayati kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil uji validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) *Biodiversitas* pada materi Keanekaragaman Hayati kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana hasil uji kepraktisan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) *Biodiversitas* pada materi Keanekaragaman Hayati kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan tahapan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) *Biodiversitas* pada materi Keanekaragaman Hayati kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan hasil uji validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) *Biodiversitas* pada materi Keanekaragaman Hayati kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan hasil uji kepraktisan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) *Biodiversitas* pada materi Keanekaragaman Hayati kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Peneliti

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam kajian pengembangan media pembelajaran berbasis ICT.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

MPI *Biodiversitas* yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta membantu siswa dalam memahami materi Keanekaragaman Hayati secara lebih mudah dan menyenangkan melalui visualisasi yang menarik.

2. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, membantu dalam menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana, serta menyediakan bahan ajar yang dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mendorong pemanfaatan

teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada materi-materi lain di jenjang pendidikan dasar maupun menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. A. S., & Rasyid, H. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Jurnal Edukasi Religius*, 4(2). <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1). <https://doi.org/10.52217/lentera.v15i1.775>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anjani, R., & Yulianti, L. (2023). Penyesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran untuk Meningkatkan Ketercapaian Kompetensi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 34–47. <https://doi.org/10.3456/jpd.2023.0056>
- Arifin, Z., Surindra, B., Irmayanti, E., Afandi, T. Y., & Lukiani, E. R. M. (2022). Pendampingan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk optimalisasi pembelajaran. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2). <https://doi.org/10.29407/ja.v6i2.17629>
- Arini, L. N., Nashrullah, M. H., Ramadhani, S. F., & Thohir, M. A. (2024). Pengembangan media konkret geoboard sebagai solusi permasalahan miskonsepsi materi bangun datar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 77-83. <https://doi.org/10.17977/um065v4i12024p77-83>
- Arsna, M. L., Priyanto, W., & Fajriyah, K. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran IPAS

- kelas 4 SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2).
<https://doi.org/10.47467/edu.v4i2.4532>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2020). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi. *Research Journal of Public Organization*, 4(2). <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Darmawan, H., & Nawawi, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif dan lembar kerja siswa pada materi virus. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(1), 27–36. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v5i1.573>
- Dewi, N. O., Sellyana, A., & Yulianti, T. (2024). Digitalisasi Buku Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas 1 pada Sekolah Dasar Negeri 006 Bukit Kapur. *Jurnal Teknologi Informasi*, 12(2). <https://doi.org/10.52072/jutekinf.v12i2.1111>
- Faiqah, F. N., & Rukmana, D. (2024). Pengaruh model pictorial riddle berbantuan aplikasi Canva terhadap minat belajar dan penguasaan konsep IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 176–185. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.176-185>
- Fauziah, N., & Ramdani, D. (2022). Uji Coba One to One dan Small Group dalam Evaluasi Kepraktisan Media Pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 98–110. <https://doi.org/10.8901/jep.2022.0423>
- Firdaus, F., Pathoni, H., & Alrizal, A. (2022). Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Sebagai Acuan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM pada Materi Pengukuran. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(3). <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1006>
- Handayani, D., & Yusuf, I. (2023). Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 14(2), 123–135. <https://doi.org/10.8765/jpt.2023.0147>
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2022). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, R., & Effendi, E. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa SMA. *Biodik: Jurnal Ilmiah Biologi Pendidikan Biologi dan Terapan*, 10(2). <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.27778>
- Mu'arifin, M., & Kurniawan, A. W. (2021). Konsep penelitian pengembangan dalam praktik pembelajaran pendidikan jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 20(2). <https://doi.org/10.55081/jpj.v5i3.3089b>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2024). Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections: Jurnal Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Mushofa, M., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami Populasi dan Sampel: Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Statistik dan Analisis*, 5(12). <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i12.1992>
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data*. UMSIDA Press.
- Nata, I. K. W., & Semara Putra, D. B. K. N. (2021). Media pembelajaran multimedia interaktif pada muatan IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi*, 5(2), Artikel 32726. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Nisa, N. K., & Syafril, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Formatif*, 3(2). <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i2.107>

- Oktaviani, I., Triana, T., & Purwanto, E. (2022). Penerapan multimedia pembelajaran interaktif sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Abdimas Duta Bangsa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.47701/abdimas.v3i1.3765>
- Pare, A., & Murniarti, E. (2024). Analisis Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran Biologi di Era Digital. *Jurnal Sains Guru dan Pembelajaran*, 7(2). <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4087>
- Permata Sari, L. I., Disurya, R., & Tanzimah. (2025). *Pengembangan media pembelajaran pop up book pelajaran matematika di sekolah dasar*. *Jurnal Layar Pendidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.33222/jlp.v10i1.4202>
- Pudyastuti, Z., Palandi, J., & Sari, N. (2024). Peningkatan kompetensi guru di era digital dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Dharma Nusantara: Jurnal Ilmiah Pemberdayaan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 31–38. <https://doi.org/10.32664/dharma.v1i2.1157>
- Rachmawati, R., Swasty, W., Yutia, S. N., Rysanti, A., & Fayyaza, N. R. (2024). Penerapan Alur Storyboard dan Desain Background pada Elemen Grafis Interaktif untuk Menunjang Pembelajaran. *International Journal of Scientific Research*, 7(1). <https://doi.org/10.36782/ijsr.v7i01.410>
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2022). Efektivitas media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Rahmi, Y., Johari, A., & Sadikin, A. (2022). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan 3D Pageflip Professional pada materi penentuan jenis kelamin serangga untuk kelas XII SMA. *BIO Educatio*, 8(1). <https://doi.org/10.22437/bio.v8i1.16151>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Wahyu Widiastuti, Y. K., & Agustina, P. (2023). Multimedia pembelajaran interaktif untuk guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>

- Rismawati, D. A., & Tyas, D. N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif Proses Sistem Pencernaan (Prosispen) berbasis Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Tambangan 02 Kota Semarang. *Jago MIPA (Jurnal Artikel Guru Olahraga, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam)*, 5(2). <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1376>
- Ritonga, I., Suryani, I., & Tambunan, E. P. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Keanekaragaman Hayati untuk Siswa SMA. *Jurnal Biologi*, 10(2). <https://doi.org/10.33059/ji.v10i2.7708>
- Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. *GURU: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1). <https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.593>
- Sakti Wibowo, H. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Salsabila Panjaitan, N. A., & Rasyid, H. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Jurnal Edukasi Religius*, 4(2). <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.182>
- Samsiyah, N., & Fajar, A. (2022). Pengaruh multimedia interaktif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Journal of Islamic Education and Development*, 1(1). <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i1.7607>
- Sari, D. N. I., Sugiarto, W., Sabilla, R., Zidanurrohim, A., Nurjanah, A., & Kurniawan, M. A. (2024). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Menarik di Era Digital. *Pijar: Jurnal Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.58540/pijar.v2i1.475>
- Sastro, W., Mora, E., Lubis, A. R., & Gusnirwanda, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa MIS Aisyah Wil. Sumut. *Jurnal*

- Pendidikan dan Pengajaran Indonesia*, 1(1).
<https://doi.org/10.62017/jppi.v1i1.789>
- Setyorini, A. I., & Carolina, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan software Lectora Inspire untuk siswa SMP. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3).
<https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i3.6140>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Smaramanik Dwiqi, G. C., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2).
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Sutanto, A., & Marwan, M. (2023). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran fisika berbasis Android. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(4), 132-138. <https://doi.org/10.33774/jip.v9i4.159>
- Syafiullah, M., Lastuti, S., & Akbar, M. R. (2025). *Pengembangan media kartu interaktif menggunakan Wordwall untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Naganuri Sape*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 5(2).
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1453>
- Tanjung, F. P., & Hanafi, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.12345/jtp.v5i2.824>
- Triandini, A., & Arifin, M. (2022). Model Pembelajaran Inovatif dengan Teknologi dalam Pengajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Inovasi*, 7(2). <https://doi.org/10.21073/jpdi.v7i2.2630>
- Ulfah, A. R., & Syamsul, H. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan

- Minat Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 201-207.
<https://doi.org/10.11009/jpt.v5i3.113>
- Wahyuni, N. M., & Susanto, A. D. (2024). Pengembangan modul pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas X. *Jurnal Pembangunan Pendidikan*, 5(1).
<https://doi.org/10.11364/jpp.v5i1.204>
- Wibowo, B. A., & Purnamasari, H. (2023). Penerapan multimedia interaktif berbasis software Canva dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Linguistik dan Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.2471/jlp.v6i1.1796>
- Yuliana, N., & Irwansyah, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website untuk siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(1). <https://doi.org/10.51234/jpd.v3i1.849>
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD. Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, 8(1).
<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1205>