

Multimedia Interaktif IPA: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Organ Tubuh Manusia

Annisa Ilahi Namri¹, Wisnu Kurniadi², Suhardi³

Universitas Cokroaminoto Palopo^{1,2,3}

annisailahinamri16@gmail.com¹, wisnukurniadi@uncp.ac.id², Suhardi@uncp.ac.id³

Corresponding Author: Annisa Ilahi Namri, E-mail: annisailahinamri16@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to design an interactive learning media for human organs for students at SDN 45 Padang Alipan based on desktop as a solution to problems at the research location. This research was carried out at SDN 45 Padang Alipan. The type of research used is Research and Development (R&D), the research method is Multimedia Development Lyfe Cycle (MDLC) and the data collection methods are observation, interviews and literature study. This application was created using construct2 software and design using CorelDraw X7. Interactive learning media for human body organ systems displays material, learning objectives, evaluation, instructions and profiles. With this learning media, you can get to know what the organs of the human body are and it is also equipped with evaluations to hone students' abilities from the material that has been explained. The testing of this research is system testing using black box testing and media expert testing. The results of media expert testing indicate a value of 93% is in the very feasible category and the results of material expert testing indicate a value of 90% is in the very appropriate category.

KEYWORDS

IPA, Interactive Multimedia

ARTICLE DOI:

<https://doi.org/10.53696/2964-867X.120>

A. Pendahuluan

Teknologi informasi merupakan sebuah media yang dapat membantu proses pembelajaran agar lebih mudah dijangkau dimana saja dan kapan saja. Teknologi informasi membuat pembelajaran lebih mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan menggunakan teknologi ini, siswa dapat lebih memahami materi pelajaran dan guru dapat menyampaikan materi secara visual. Aplikasi pembelajaran multimedia interaktif, yang menggabungkan berbagai media dalam proses belajar, adalah salah satu cara terbaik untuk mendukung proses belajar mengajar. (R P Dhaniawaty, 2021). Pembelajaran melalui media interaktif memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi dengan berbagai elemen, seperti audio, animasi, video, dan teks, yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara interaktif dengan fitur yang tersedia. (Rejeki, dkk. 2020).

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD didalam nya terdapat beberapa materi. Berdasarkan hasil wawancara Seorang guru bahwa ketika guru mengajar IPA, khususnya tentang topik sistem organ tubuh manusia, mereka hanya menggunakan isi buku, sehingga siswa kurang memperhatikan materi dan membuat mereka kurang fokus. Jadi, ada kebutuhan untuk menyediakan media untuk belajar. Penguasaan materi dan praktikum sangat penting bagi guru. Guru harus melakukan tugasnya sebagai fasilitator untuk membuat siswa lebih fokus pada pelajaran. Oleh karena itu, kita harus menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang efektif akan membantu menumbuhkan motivasi dan mengatasi kesulitan belajar siswa. Manfaat media

pembelajaran yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga dan juga dapat memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual yang dimiliki (Anis Mahmudah, 2019).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar. Didalam proses penggunaannya media pembelajaran selain sebagai wadah juga harus mempunyai informasi yang akan disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dengan baik juga dapat membantu siswa dalam menyerap informasi yang lebih banyak, serta dapat juga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Seiring dengan berkembangnya teknologi maka bentuk media pembelajaran juga mengalami pergeseran. Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu pengguna untuk belajar secara mandiri serta membantu pengguna untuk mempunyai motivasi yang lebih untuk belajar (Devi Afriyanti, 2019).

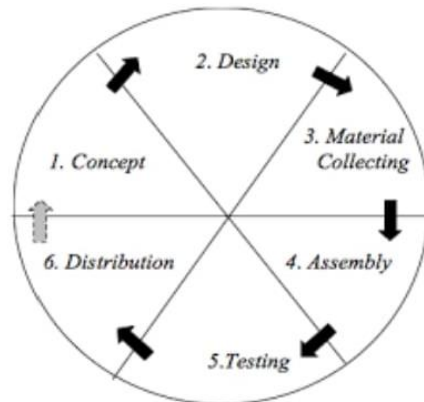
Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Kegunaan media atau alat dalam proses belajar mengajar yaitu dapat memperjelas dalam penyajian pesan agar tidak terlalu menggunakan kata-kata tertulis serta dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu daya indera. (Henny Sulistiani, dkk. 2020).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Bentuk komunikasi tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan suatu pesan. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangat penting, hal ini dikarenakan media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam pemilihan media pembelajaran, guru perlu memperhatikan kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik materi pembelajaran dan karakteristik siswa (Darmawan, dkk. 2019).

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan wawasan dan pemahaman penulis terhadap pentingnya media pembelajaran IPA pada materi sistem organ tubuh manusia dikalangan pelajar dan sangat berguna kedepannya sebagai persiapan skill untuk menghadapi dunia dalam berwarganegara yang begitu banyak manfaatnya dan di samping itu juga sebagai bahan untuk pengetahuan di diri peneliti. Manfaat bagi tempat penelitian adalah sebagai bahan pengetahuan untuk menghadapi masa depan yang semakin moderen, juga bermanfaat bagi siswa yang belajar tentang pendidikan kewarganegaraan untuk mengetahui isi daripada pelajaran IPA itu sendiri. Hasil penelitian ini di harapkan akan memberikan suatu referensi yang berguna dalam perkembangan dunia akademik khususnya dalam penelitian- penelitian yang akan datang, dan dapat pula memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan teknologi informasi dalam dunia ilmu pengetahuan.

B. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Metode penelitian Research and Development (R&D) dipilih karena metode ini sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu ingin menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran organ tubuh manusia berbentuk multimedia. Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Produk yang dibangun dalam penelitian ini adalah perancangan media pembelajaran Interaktif Organ Tubuh Manusia Pada SDN 45 Padang Alipan. Pembangunan multimedia pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi disekolah tersebut. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode MDLC. Metode MDLC ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution



Gambar 1. Multimedia development lifecycle (MDLC) Sumber: Muhammad (2020)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tampilan Aplikasi

Berikut ini tampilan aplikasi dari media pembelajaran interaktif Sistem Organ Tubuh Manusia Pada SDN 45 Padang Alipan menggunakan aplikasi *construct2*

a. Tampilan Menu Utama (home)

Tampilan menu utama adalah awal pada saat membuka media pembelajaran pengenalan organ tubuh. Pada menu utama ini terdapat empat pilihan tombol materi, tujuan pembelajaran, evaluasi dan petunjuk. Selain itu terdapat juga tombol profil dan suara pada pojok kiri atas dan tombol keluar pada pojok kanan atas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Halaman Menu Utama
Sumber: Penulis (2023)

b. Tampilan halaman tombol materi

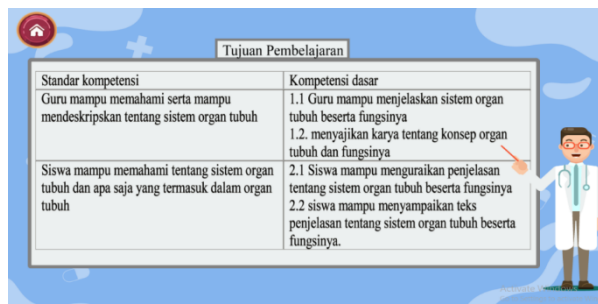
Tampilan halaman tombol materi merupakan tampilan yang berisi materi dimana didalamnya terdapat beberapa tombol materi yaitu gambar organ tubuh dan penjelasannya. Selain itu pada tampilan ini terdapat tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya dan tombol *next* untuk menampilkan materi selanjutnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Materi
Sumber: Penulis (2023)

c. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran

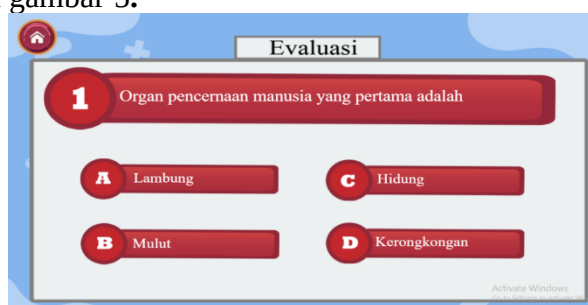
Pada gambar 3 merupakan tampilan halaman tujuan pembelajaran ini menampilkan halaman SK dan KD dimana didalamnya terdapat penjelasan tentang capaian muatan materi organ tubuh manusia. Selain itu halaman KD juga menampilkan 2 tombol, tombol *home* untuk kembali ke menu utama (*home*) dan tombol *close* untuk keluar dari aplikasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran
Sumber: Penulis (2023)

d. Tampilan Halaman Evaluasi

Tampilan halaman evaluasi menampilkan halaman isi soal dan jawaban maka pada bagian akhir nanti akan menampilkan jumlah benar dan salah. Selain itu halaman evaluasi juga menampilkan tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol ulang untuk mengulang soal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Evaluasi
Sumber: Penulis (2023)

e. Tampilan Halaman Total Skor

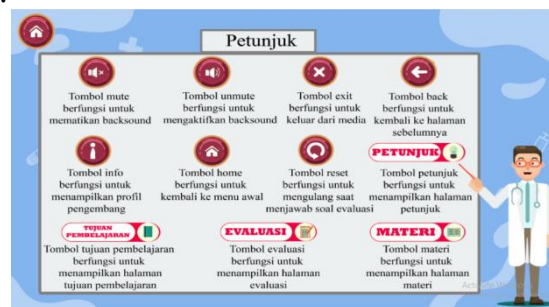
Merupakan tampilan halaman total skor dimana akan menampilkan nilai yang diperoleh oleh pengguna saat telah menyelesaikan sepuluh soal yang tersedia dan setiap soal memiliki nilai 10. Nilai yang muncul tergantung jawaban benar dan salah yang dijawab oleh pengguna. Selain itu halaman skor juga menampilkan 2 tombol, tombol *restart* untuk mengulang soal, tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *close* untuk kembali ke menu utama. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Halaman Total Skor
Sumber: Penulis (2023)

f. Tampilan Halaman Petunjuk

Merupakan tampilan halaman tujuan pembelajaran dimana terdapat halaman standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada halaman standar kompetensi terdapat penjelasan tentang capaian muatan materi organ tubuh dan didalamnya terdapat menampilkan 2 tombol, yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *close* untuk keluar dari aplikasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Halaman Petunjuk
Sumber: Penulis (2023)

g. Tampilan Halaman Profil

Merupakan tampilan profil dimana menampilkan halaman profil yang berisi data dari pembuat aplikasi. Selain itu halaman profil juga menampilkan tombol *close* untuk kembali ke menu utama. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 21. Tampilan Halaman Profil
Sumber: Penulis (2023)

2. Hasil Pengujian Sistem

Tujuan utama pengujian sistem ini adalah untuk memverifikasi bahwa sistem yang telah dibuat sejalan dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya.

a. Hasil pengujian black box

Dalam menguji sistem yang telah dibuat, akan menggunakan metode pengujian *black box*. Metode ini bertujuan untuk menguji keberhasilan dari perancangan program. Setelah sistemnya dibuat, maka perlu adanya suatu pengujian yang dapat meyakinkan bahwa perangkat lunak tersebut berjalan sesuai yang diinginkan oleh pengguna. Hasil dari pengujian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pengujian halaman utama

Indikator Pengujian	Realisasi yang diharapkan	Keterangan
Tombol Materi	Sistem akan menampilkan halaman materi	Berhasil
Tombol Tujuan Pembelajaran	Sistem akan menampilkan halaman tujuan pembelajaran	Berhasil
Tombol Evaluasi	Sistem akan menampilkan halaman evaluasi	Berhasil
Tombol Petunjuk	Sistem akan menampilkan halaman petunjuk	Berhasil
Tombol Audio	Sistem akan menampilkan suara on/off	Berhasil
Tombol Profil	Sistem akan menampilkan halaman menu profil pembuat	Berhasil
Tombol Close	Sistem akan keluar dari aplikasi	Berhasil

Sumber: Hasil olah data (2023)

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa, uji *black box* menyimpulkan menu utama berhasil menampilkan halaman utama, artinya tombol materi, petunjuk, profil, tujuan pembelajaran, evaluasi dan audio berhasil sesuai yang diharapkan.

Tabel 2. Pengujian tombol materi

Indikator Pengujian	Realisasi yang diharapkan	Keterangan
Tombol Home	Sistem akan kembali ke halaman utama	Berhasil
Tombol Mata	Sistem akan menuju kehalaman materi mata	Berhasil
Tombol Telinga	Sistem akan menuju kehalaman materi telinga	Berhasil
Tombol Hidung	Sistem akan menuju kehalaman materi hidung	Berhasil
Tombol Usus Besar	Sistem akan menuju kehalaman materi usus besar	Berhasil
Tombol Empedu	Sistem akan menuju kehalaman materi empedu	Berhasil
Tombol Usus Kecil	Sistem akan menuju kehalaman materi usus kecil	Berhasil
Tombol Reproduksi Laki-laki	Sistem akan menuju kehalaman materi reproduksi laki-laki	Berhasil
Tombol Lidah	Sistem akan menuju kehalaman materi lidah	Berhasil
Tombol Kerongkongan	Sistem akan menuju kehalaman materi kerongkongan	Berhasil
Tombol Paru-paru	Sistem akan menuju kehalaman materi paru-paru	Berhasil
Tombol Lambung	Sistem akan menuju kehalaman materi lambung	Berhasil
Tombol Hati	Sistem akan menuju kehalaman materi hati	Berhasil
Tombol Kulit	Sistem akan menuju kehalaman materi Kulit	Berhasil
Tombol Reproduksi Perempuan	Sistem akan menuju kehalaman materi reproduksi perempuan	Berhasil

Sumber: Hasil olah data (2023)

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa, uji *black box* menyimpulkan tombol materi berhasil menampilkan halaman materi dimana terdapat tampilan materi, tombol *next* berhasil menampilkan

materi selanjutnya dan tombol *back* berhasil menampilkan menu utama. Jadi tombol materi, tombol *next* dan tombol *back* berhasil sesuai yang diharapkan.

Tabel 3. Pengujian Tombol tujuan pembelajaran

Indikator Pengujian	Realisasi yang diharapkan	Keterangan
Tombol Home	Sistem akan kembali ke halaman utama	Berhasil
Tombol Benar	Jika sistem menampilkan tombol jawaban yang benar maka sistem akan menampilkan ikon benar	Berhasil
Tombol Salah	Jika sistem menampilkan tombol jawaban yang salah maka sistem akan menampilkan ikon salah	Berhasil
Tombol Ulangi	Jika sistem menekan tombol ulangi maka sistem akan menampilkan soal dari awal untuk memulai kuis	Berhasil
Tombol Close	Sistem akan keluar dari aplikasi	Berhasil

Sumber: Hasil olah data (2023)

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa, hasil uji *black box* menyimpulkan seluruh tombol berhasil menampilkan halaman yang benar.

b. *Pengujian Ahli Media*

Saat menguji ahli media, peneliti menggunakan dua orang penguji. Penguji. Penguji yang berperan dalam pengujian aplikasi pembelajaran ini adalah Wisnu Kurniadi, S.Kom., M.Kom dan Suhardi, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Universitas Cokroaminoto Palopo. Adapun penilaian validasi ahli media yang telah diberikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Tabel Pengujian Validasi Ahli Media

No	Uraian Aspek	Validator	
		V1	V2
1	Aspek Tampilan/interface		
	a. Ketepatan tata letak tampilan opening dari media pembelajaran	3	4
	b. Ketepatan warna tampilan desain	3	4
	c. Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4
	d. Keserasian antara warna dan background	4	4
	e. Ketepatan tata letak menu yang ditampilkan	3	4
	f. Tampilan menu yang disajikan	3	4
	g. Ketepatan isi materi	3	4
	h. Ketertarikan kepada metode evaluasi	4	4
1.			
2	Aspek Kemudahan		
	a. Kemudahan dalam memahami tombol	4	4
	b. Kemudahan dalam menekan tombol	4	4
	c. Kemudahan dalam memainkan soal evaluasi	4	4
	d. Kemudahan dalam membaca huruf/tulisan yang ada	3	4
3	Aspek suara/audio		
	a. Kesesuaian audio pada media pembelajaran	3	4
	2. Jumlah skor	45	52
	3. Jumlah skor maksimum	53	52

Sumber: Hasil Olah Data (2023)

Total Skor dapat dilihat pada perhitungan dibawah ini:

$$\text{Persentasi Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Diketahui:

Jumlah skor maksimum = 52

Jumlah skor validasi ahli 1 = $(45/52) \times 100\% = 86,5$

Jumlah skor validasi 2 = $(52/52) \times 100\% = 100$

Nilai akhir validasi ahli = $(86,5 + 100) / 2 = 93\%$

Tabel 5. Rata-rata Hasil Pengujian Validasi Ahli Media

Uraian Aspek	Skor	Hasil Kategori	Rata-rata
Validator 1	86,5	Baik	93 %
Validator 2	100	Sangat Baik	

Sumber: Hasil Olah Data (2023)

Pada tabel dijelaskan bahwa penilaian pada aspek tampilan untuk validator 1 memperoleh nilai yaitu 27, validator 2 memperoleh nilai yaitu 32. Kemudian pada aspek kemudahan untuk validator 1 memperoleh nilai yaitu 15, validator 2 memperoleh nilai yaitu 16. Pada aspek suara/audio validator 1 memperoleh nilai yaitu 3, validator 2 memperoleh nilai yaitu 4.

1. Pengujian Ahli Materi

Pengujian ahli materi adalah guru yang berperan sebagai penguji aplikasi sesuai dengan sasaran yang akan menggunakannya. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dibuat dari segi tampilan, kemudahan, dan informasi. Penilaian yang diberikan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Validasi Ahli Materi

No	Uraian Aspek	Penilaian
1	Kesesuaian materi dengan tingkat kelas	4
2	Kesesuaian gambar animasi dengan materi	4
3	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	3
4	Kesesuaian penyajian urutan menu	3
5	Penyajian materi mudah dipahami	4
6	Kemudahan dalam membaca huruf yang ada	4
7	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan	3
8	Penyajian materi bersifat interaktif sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar	4
Jumlah Skor		29
Jumlah Skor Maksimum		32

Sumber: Hasil Olah Data (2023)

Total skor dapat dilihat pada perhitungan dibawah ini:

$$\text{Skor Validasi Ahli Materi} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Jumlah skor validasi ahli materi = $(29/32) \times 100\% = 90\%$

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan nilai dari validasi ahli media yaitu 80%, penilaian ini termasuk dalam kategori layak digunakan.

2. Hasil Respon Siswa

Siswa dalam hal ini berperan sebagai pengguna aplikasi media pembelajaran pengenalan organ tubuh manusia telah melihat dan mencoba menggunakan aplikasi media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Media yang dibuat pada tabel respon siswa terhadap aplikasi media pembelajaran ini melibatkan 10 responden kelas V yang telah dikembangkan oleh peneliti dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Respon Siswa

No	Pernyataan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Media pembelajaran ini dapat membantu saya mengenal sistem organ tubuh manusia	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
2	Media pembelajaran ini mudah dipahami	3	3	3	4	2	4	4	4	2	3
3	Evaluasi dalam media pembelajaran ini sangat menyenangkan	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4
4	Dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar saya	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3
5	Materi yang ada dalam media pembelajaran ini mudah dipahami	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4
Jumlah Skor		18	18	18	19	17	20	20	20	14	18
Jumlah Skor Maksimal		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Sumber: Hasil Olah Data (2023)

Total perhitungan skor dapat dilihat dibawah ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Diketahui:

Jumlah skor maksimal = 40

Jumlah skor responden 1 = $(18/20) \times 100\% = 90$

Jumlah skor responden 2 = $(18/20) \times 100\% = 90$

Jumlah skor responden 3 = $(18/20) \times 100\% = 90$

Jumlah skor responden 4 = $(19/20) \times 100\% = 95$

Jumlah skor responden 5 = $(17/20) \times 100\% = 85$

Jumlah skor responden 6 = $(20/20) \times 100\% = 100$

Jumlah skor responden 7 = $(20/20) \times 100\% = 100$

Jumlah skor responden 8 = $(20/20) \times 100\% = 100$

Jumlah skor responden 9 = $(14/20) \times 100\% = 70$

Jumlah skor responden 10 = $(18/20) \times 100\% = 90$

Nilai akhir responden = $(90+90+90+95+85+100+100+100+70+90)/10 = 91\%$

Berdasarkan data diatas, penulis menggunakan 10 responden untuk mengetahui bagaimana respon siswa tentang aplikasi media pembelajaran yang dibuat. Dilihat dari data diatas bahwa hasil nilai rata-rata dari pengujian responden yaitu: 91 % sehingga Penilaian ini termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

b. Distribusi (Distribution)

Pada tahap ini merupakan tahap akhir, dimana aplikasi pembelajaran interaktif yang dihasilkan didistribusikan kesekolah.

3. Pembahasan Penelitian

Aplikasi ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah media pembelajaran sistem organ tubuh manusia. Dengan aplikasi ini bisa digunakan saat proses pembelajaran. Metode yang

digunakan pada penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi media pembelajaran interaktif sistem organ tubuh manusia berbasis desktop pada SDN 45 Padang Alipan yang dibuat menggunakan *software construct 2*. Metode penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu menghasilkan sebuah produk.

Pada tahapan pembuatan aplikasi pembelajaran organ tubuh manusia dibangun menggunakan aplikasi *construct 2* dan *software* pendukung yaitu *CorelDraw X7* untuk mengedit atribut yang ada pada aplikasi seperti tombol, gambar dan lain-lain.

Pada tahapan pengujian aplikasi pembelajaran sistem organ tubuh manusia dikerjakan oleh pembuat atau pengembang dan diserahkan kepada ahlinya untuk mengetahui apakah masih terdapat kesalahan dan apakah sudah layak untuk digunakan. Penguji menggunakan *black box testing* untuk menguji aplikasi dan mengetahui apakah masih terdapat kesalahan saat dijalankan atau tidak. Pengujian ahli digunakan sebagai pengujian dengan memberikan sebuah instrument validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk menguji aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian perancangan aplikasi media pembelajaran sistem organ tubuh manusia dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat menarik minat belajar siswa karena media pembelajaran ini memiliki tampilan gambar, animasi, audio serta evaluasi yang menarik.

Kelebihan dari aplikasi media pembelajaran sistem organ tubuh manusia pada siswa SDN 45 Padang Alipan adalah pada menu evaluasi terdapat soal yang dapat menampilkan hasil yang salah maupun benar sehingga mengetahui titik kesalahan pada jawabannya sehingga menjadikan bahan evaluasi ketika mengerjakan ulang soal tersebut. Kekurangan yang didapat pada media pembelajaran ini yaitu hanya memuat materi tentang organ tubuh dan tidak memiliki tampilan menu video.

Dengan adanya multimedia interaktif ini diharapkan pihak sekolah dapat memanfaatkannya dengan baik. Proses pembelajaran dengan bantuan multimedia menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, menarik, serta mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa (Rahmat, 2015). Peranan dari multimedia interaktif di dalam pembelajaran tematik ialah sebagai sarana pendukung untuk terciptanya pembelajaran yang efektif, membantu guru agar lebih kreatif dalam menyampaikan dan merancang pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan belajar siswa dan dapat berperan sebagai salah satu sumber belajar mandiri bagi siswa, sehingga multimedia interaktif secara sengaja bertujuan untuk memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang sedang dipelajari dan dapat diterima dengan baik oleh siswa (Husna, Degeng, & Kuswandi, 2017)

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari rancang bangun media pembelajaran interaktif sistem organ tubuh manusia pada SDN 45 Padang Alipan yang telah dibahas sebelumnya penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran sistem organ tubuh manusia pada SDN 45 Padang Alipan berhasil sesuai dengan yang diharapkan sehingga dapat digunakan dengan baik. Hasil penelitian penulis tentang penerapan penggunaan media pembelajaran sistem organ tubuh manusia pada SDN 45 Padang Alipan, memudahkan siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran organ tubuh, siswa sangat antusias dalam belajar dan menjawab soal evaluasi sehingga mencapai hasil yang baik.

Penelitian ini dimulai pada tahap pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara dan studi pustaka. Jenis penelitian yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah *Research And Development (R&D)*, dengan menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* yang terdiri dari enam tahapan yaitu *Concept* (konsep), *Design* (desain), *Material Collecting* (pengumpulan materi), *Assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (distribusi).

Perancangan aplikasi media pembelajara interaktif sistem organ tubuh manusia berbasis desktop dibangun menggunakan aplikasi *construct2* dan aplikasi pendukung yaitu *coreldraw X7*. Aplikasi media pembelajaran ini terdiri atas, halaman menu utama, menu tujuan pembelajaran, menu

evaluasi, menu petunjuk, profil dan menu materi dimana pada menu materi terdapat 14 organ tubuh yaitu hidung mata, telinga, usus besar, usus kecil, empedu, hati, kerongkongan, paru-paru, reproduksi laki-laki, reproduksi perempuan, lambung, lidah, dan kulit.

Setelah aplikasi selesai dalam proses pembuatan, kemudian dilakukan pengujian pada tombol apakah berfungsi dengan baik setelah itu didistribusikan ke sekolah SDN 45 Padang Alipan sebagai bahan untuk proses pembelajaran. Antusias siswa dalam proses pembelajaran ini sangat menarik fokus dalam belajar tentang sistem organ tubuh manusia.

Daftar Pustaka

- Anis, M(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Than Ajaran 2018/2019. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 17(1), 97-111.
- Devi, A, P, P. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. Jurnal Ilmiah, 10(3), 156-164.
- Darmawan, Reffiane, & Baedowi. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 3(1), 14-17.
- Dhaniawaty, R. P. (2021). Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas VII. Jurnal Teknologi Dan Informasi, 11(2).
- Henny sulistiani, D. D. (2020). pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia(STUDI KASUS : SMA BINA MULIA GADING REJO, PRINGSEWU). jurnal komputer dan informatika, 15(1), 127-136.
- Husna, M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017, May). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. In Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017 (pp. 34-41).
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, 7(2), 196-208.
- Rejeki, R. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(2), 334-337.