

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PERMAINAN  
EDUKASI MATERI SIKLUS AIR BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI KELAS V SD**

**Oleh**

**I Wayan Artayana, NIM 1911031286**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini dilakukan karena kurangnya penggunaan media interaktif permainan edukasi dalam proses pembelajaran yang berakibat pada rendahnya hasil belajar IPA siswa di kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif permainan edukasi materi siklus air berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V SD. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang memiliki lima tahapan yang terdiri atas sebagai berikut, 1) *analyze*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, dan 5) *evaluation*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD. Objek uji coba penelitian ini adalah hasil belajar IPA materi siklus air di kelas V. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu lembar *rating scale* dan tes pilihan ganda yang melibatkan penilaian 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 2 orang ahli desain, 3 orang praktisi guru dan 6 orang praktisi siswa. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis skor rata-rata untuk mengukur kelayakan, kepraktisan serta rumus uji-t berkorelasi untuk mengukur efektifitas media terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, rata-rata skor kelayakan media adalah 4,83, rata-rata skor uji media adalah 4,42, dan rata-rata skor kelayakan uji desain adalah 4,60 dengan kualifikasi sangat tinggi. Selanjutnya rata-rata uji kepraktisan oleh guru adalah 4,92 dan rata-rata uji kepraktisan oleh siswa adalah 4,94 dengan kualifikasi sangat baik, serta nilai signifikansi (2-tailed) pada uji-t satusampel memperoleh skor 0,000 sehingga Multimedia Interaktif permainan edukasi materi siklus air berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif permainan edukasi layak, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi siklus air berbasis kearifan lokal di kelas V SD.

**Kata-kata kunci:** multimedia interaktif, permainan edukasi, kearifan lokal, model ADDIE.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA EDUCATIONAL  
GAMES WATER CYCLE MATERIALS BASED ON LOCAL WISDOM TO  
IMPROVE SCIENCE LEARNING OUTCOMES IN GRADE V SD**

**By**  
**I Wayan Artayana, NIM 1911031286**  
**Elementary School Teacher Education Study Program**  
**Elementary Education Department**

**ABSTRACT**

*This development research was carried out due to the lack of use of interactive educational game media in the learning process which resulted in low science learning outcomes for students in grade V. This research aimed to develop interactive multimedia products educational games on water cycle material based on local wisdom to improve science learning outcomes in grade V SD. This study uses the ADDIE research model which has five stages consisting of the following, 1) analyze, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The test subjects in this study were fifth grade elementary school students. The object of this research trial was the results of science learning on the water cycle material in class V. The data collection method used was observation and testing. The instruments used to collect data were rating scale sheets and multiple choice tests involving the assessment of 2 material experts, 2 media experts, 2 design experts, 3 teacher practitioners and 6 student practitioners. The data analysis method used is the average score analysis to measure feasibility, practicality and a correlated t-test formula to measure the effectiveness of the media on learning outcomes. The results showed that the average media feasibility score was 4.83, the average media test score was 4.42, and the design test feasibility average score was 4.60 with very high qualifications. Furthermore, the average practicality test by the teacher was 4.92 and the average practicality test by students was 4.94 with very good qualifications, and the significance value (2-tailed) in the one-sample t-test obtained a score of 0.000 so that the Interactive Multimedia educational game on water cycle material based on local wisdom effectively improves student learning outcomes in class V SD. So it can be concluded that interactive multimedia educational games are feasible, practical and effective for improving science learning outcomes on water cycle materials based on local wisdom in class V SD.*

**Key words:** *interactive multimedia, educational games, local wisdom, the ADDIE model.*