

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MODEL PEMBELAJARAN *CLIS* MATERI PERUBAHAN
WUJUD BENDA SISWA KELAS III SD**

Oleh

Ni Putu Ayu Karisma Aulia Saraswati, NIM 2211031459

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional dan minim penggunaan media interaktif sehingga siswa kesulitan memahami konsep. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa yang belum mencapai standar ketuntasan. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi, menganalisis, dan mengembangkan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Children Learning in Science (CLIS)* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek validasi terdiri atas empat ahli, sedangkan subjek uji coba melibatkan tiga siswa pada uji perorangan, sembilan siswa pada uji kelompok kecil, dan 27 siswa pada uji efektivitas. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode angket dan tes objektif pilihan ganda. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Fisher*, dan uji-*t* berkorelasi. Hasil penelitian menunjukkan validitas multimedia interaktif memperoleh persentase 90% pada ahli rancang bangun, 93,75% pada ahli isi materi, 91,06% pada ahli desain pembelajaran, dan 92,5% pada ahli media pembelajaran. Hasil kepraktisan memperoleh persentase 93,05% pada respons guru, 93,7% pada uji perorangan, dan 96,60% pada uji kelompok kecil. Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai $t_{hitung} 17,0 > t_{tabel} 2,056$ sehingga multimedia interaktif berbasis *CLIS* efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulannya, multimedia interaktif berbasis *CLIS* layak digunakan untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang kontekstual dan bermakna. Implikasinya, guru dapat memanfaatkan multimedia interaktif sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Model *CLIS*, Perubahan Wujud Benda, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MODEL PEMBELAJARAN CLIS MATERI PERUBAHAN
WUJUD BENDA SISWA KELAS III SD**

Oleh

Ni Putu Ayu Karisma Aulia Saraswati, NIM 2211031459

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

Science learning on changes in the states of matter in elementary schools is still dominated by conventional methods and limited use of interactive media, causing students difficulties in understanding concepts. This condition affects low student engagement and learning outcomes that have not reached mastery standards. This study aimed to evaluate, analyze, and develop interactive multimedia based on the Children Learning in Science (CLIS) learning model that is valid, practical, and effective in improving student learning outcomes. This study used a Research and Development method with the ADDIE model, including the stages of analyze, design, development, implementation, and evaluation. The validation subjects consisted of four experts, while the trial subjects involved three students in individual trials, nine students in small group trials, and twenty seven students in the effectiveness test. Data were collected using questionnaires and multiple choice objective tests. Data analysis used quantitative descriptive analysis, the Shapiro-Wilk normality test, the Fisher homogeneity test, and the correlated t-test. The results showed validity percentages of 90% from design experts, 93.75% from material experts, 91.06% from instructional design experts, and 92.5% from media experts. Practicality results reached 93.05% from teacher responses, 93.7% from individual trials, and 96.60% from small group trials. The effectiveness test showed that $t_{count} 17.0 > t_{table} 2.056$. In conclusion, CLIS-based interactive multimedia is feasible for meaningful science learning. Its implication supports technology-based learning innovation in elementary schools.

Keywords: *Interactive Multimedia, CLIS Model, Changes In States Of Matter, Learning Outcomes, Science Learn*