

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis “Besi Meramal” Kelas IV SDN 3 Pandanpancur

Gresia Marantika Lazim ^{1,*}, Sutardi ², Mustofa ³

¹ SMA Negeri 4 Bojonegoro, Indonesia

^{2,3} Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan - Indonesia

¹ fennyyulianita@gmail.com; ² sutardi@unisda.ac.id; ³ tofa09@unisda.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Prosedur penyusunan produk buku cerita bergambar melalui enam tahap yaitu (1) analisis produk yang dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi produk, (4) revisi desain, (5) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, (6) uji coba skala luas dan produk akhir. Penelitian ini bertujuan (1) Mendeskripsikan dan menganalisis proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan pembelajaran berdiferensiasi untuk pembelajaran keterampilan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Pandanpancur. (2) Mendeskripsikan dan menganalisis kualitas multimedia pembelajaran interaktif dengan pembelajaran berdiferensiasi untuk pembelajaran keterampilan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Pandanpancur meliputi Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan bahan ajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD. Hasil uji validitas berdasarkan validasi dari validator media pembelajaran dengan skor 4,93 dengan kategori baik, validator ahli media dengan skor 4,96 dengan kategori baik.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Multimedia Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Berdiferensiasi, Keterampilan Membaca.

ABSTRACT

This research is an R&D (Research and Development) development research. The procedure for preparing picture storybook products goes through six stages, namely (1) analyzing the products developed, (2) developing initial products, (3) product validation, (4) design revisions, (5) small-scale field trials and product revisions, (6) wide-scale trials and final products. This study aims (1) Describe and analyze the quality of interactive learning multimedia with differentiated learning for learning reading skills in Indonesian language subjects in Grade 4 of SD Negeri 3 Pandanpancur. (2) Describe and analyze the quality of interactive learning multimedia with differentiated learning for learning reading skills in Indonesian language subjects in grade 4 SD Negeri 3 Pandanpancur including the validity, practicality, and effectiveness of teaching materials. The results showed that interactive learning multimedia was declared valid and feasible to use as learning media used in learning reading skills in Indonesian language subjects in grade 4. The validity test results are based on validation from learning media validators with a score of 4.93 with a good category, media expert validators with a score of 4.96 with a good category.

Keywords: *Development, Learning Media, Interactive Learning Multimedia, Differentiated Learning, Reading Skills.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Anggara et al., 2024). Media pembelajaran mempunyai beberapa jenis, yaitu media visual, audio dan audiovisual (Kusdiana et al., 2024). Media visual merupakan media yang hanya bisa diamati melalui indera penglihatan, misalnya gambar, grafik, foto, poster dan sebagainya (Sulmawati et al., 2024). Media audio yaitu media yang disampaikan melalui audio dan hanya bisa diamati melalui indera pendengaran, contoh media audio yaitu radio, tape, recorder dll. Media audio visual yaitu media yang disampaikan melalui gambar dan audio secara bersamaan. Media audio visual bisa diamati melalui indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, contoh media audio visual yaitu video. Video merupakan media digital yang didalamnya berisi susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, serta gambar bergerak (Fatmawati et al., 2024).

Media video dilengkapi dengan audio yang mendukung tampilan gambar video. Media video pembelajaran merupakan media digital yang didalamnya berisi tentang materi pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik (Rahmazunita et al., 2025). Media video pembelajaran memiliki kelebihan beberapa jika digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu media video dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama, selama materi yang disajikan tersebut masih relevan dengan materi yang ada (Kusdiana et al., 2024). Kelebihan lainnya yaitu media video dapat menghadirkan 3 suatu keadaan yang nyata dari suatu proses, fenomena maupun kejadian. Salah satu media video yang bisa diaplikasikan dalam proses pembelajaran untuk kelas IV sekolah dasar yaitu penggunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI).

Terdiri dari kata multimedia, pembelajaran, dan interaktif (Apriliana et al., 2025). Masing-masing kata memiliki definisi yang akan berkaitan satu sama lain untuk dapat merumuskan definisi multimedia pembelajaran interaktif. Apa itu multimedia? Menurut definisi Ivers & Barron (2002) multimedia adalah penggunaan beberapa jenis media seperti gambar, teks, animasi, video dan suara yang dikombinasikan untuk menampilkan informasi. Common wealth Educational Media Center for Asia (2003) mendefinisikan multimedia sebagai salah satu wujud penggunaan media terpadu yang dapat menyajikan beragam informasi (audio, video, grafis, teks, animasi, dsb.) dalam sebuah medium yang mampu memberikan banyak pengalaman belajar serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan jenis materi yang lebih kompleks dibandingkan hanya menggunakan satu jenis media.

Multimedia Pembelajaran Interaktif memungkinkan penyajian informasi dalam berbagai bentuk, termasuk gambar, video, animasi, game edukatif dan evaluasi. Ini membantu peserta didik memahami rambu-rambu lalu lintas dengan lebih baik karena materi tersebut bisa diilustrasikan dengan cara yang lebih visual, responsif dan mudah dipahami.

Pendidikan yang efektif selalu memerlukan inovasi (Sunarti et al., 2024). Dengan perubahan cepat dalam teknologi dan kebutuhan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan ilmiah yang semakin kompleks, pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah langkah yang relevan dalam meningkatkan kualitas pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar, tingkat pemahaman, minat, dan kecepatan belajar yang berbeda (Ihsan & Rahmawati, 2025). Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) memungkinkan guru untuk mengadaptasi pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan tingkat pemahaman dan motivasi peserta didik karena mereka dapat belajar sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing (Lestari & Ihsan, 2025).

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Multimedia yang menarik, berinteraksi, dan mendidik bisa membuat pembelajaran lebih menarik. Peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk belajar saat mereka terlibat dalam pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal rambu-rambu lalu lintas, siswa masih banyak yang belum menguasai materi tersebut, rendahnya minat siswa dalam mempelajari materi tersebut mengakibatkan nilai siswa banyak yang rendah (di bawah batas

KKM). Peneliti masih menggunakan model konvensional dan tanpa memanfaatkan media sebagai sarana pembelajaran.

Dilihat dari aspek kebutuhan belajar siswa yang beragam meliputi (kesiapan belajar, minat dan gaya belajar murid) sehingga strategi pembelajaran yang digunakan peneliti adalah pembelajaran berdiferensiasi yakni pembelajaran yang mengakomodir seluruh kebutuhan belajar murid. Strategi pembelajaran berdiferensiasi memiliki 3 aspek yakni diferensiasi konten, diferensiasi proses, dan diferensiasi produk. Berdiferensiasi konten menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang digunakan pada kurikulum merdeka merupakan media inovatif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R & D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai objektivitas.

Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R& D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai objektivitas.

Adapun penelitian pengembangan yang akan dilakukan dikhususkan untuk mengembangkan instrumen multimedia pembelajaran interaktif (MPI) untuk peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Produk instrumen pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) tersebut diharapkan memiliki nilai kelayakan yang tinggi dikarenakan aplikasi tersebut dihasilkan melalui uji coba di lapangan dan divalidasi oleh beberapa ahli.

Hasil dan Pembahasan

1) Ahli Materi Pembelajaran

Produk awal dikembangkan peneliti diberikan kepada ahli materi pembelajaran untuk divalidasi. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan instrumen yang mencakup aspek penyajian materi, aspek isi, aspek bahasa dan keterbacaan, aspek grafika.

Ahli materi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV adalah Dr. H. Mustofa, M.Pd. yang merupakan dosen PBSI Universitas Islam Darul 'Ulum (UNISDA) Lamongan. Ahli materi pembelajaran memberikan tanggapan serta saran mengenai produk yang dikembangkan untuk langkah revisi. Hasil validasi dari ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Pertanyaan	Skor
	Aspek Penyajian Materi	
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan/indikator	5
2.	Materi mengarahkan pembelajaran pada penguasaan keterampilan membaca	5
3.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5
4.	Penyajian materi dengan urutan dari mudah ke tingkat lebih sulit	4

5.	Penyajian materi yang memuat unsur bahasa (lafal, ejaan, kosakata, struktur) yang dihubungkan dengan keterampilan membaca	4
6.	Sistematika penyajian materi	4
7.	Materi yang disajikan menuntut aktivitas siswa membaca pada tingkatnya	5
8.	Materi yang disajikan menarik siswa untuk senang membaca	5
Aspek Isi (Materi)		
9.	Memuat materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indicator	5
10.	Memuat latihan yang sesuai dengan indikator/tujuan pembelajaran yang tertuang dalam silabus	4
11.	Memuat materi dengan fokus keterampilan membaca	5
12.	Memuat kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kebutuhan dan/ atau karakteristik siswa	5
13.	Memuat kosakata dan struktur sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5
14.	Memuat kosakata yang berkaitan dengan pengalaman siswa	5
15.	Memuat latihan yang diurutkan dari mudah ke sulit	5
Aspek Bahasa dan Keterbacaan		
16.	Ketepatan penggunaan tata bahasa pada teks	5
17.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	5
18.	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa	5
NO	Pertanyaan	Skor
19.	Ketepatan penggunaan tata bahasa pada latihan yang dikembangkan	5
20.	Penggunaan kosakata yang disajikan pada konten multimedia pembelajaran interaktif (MPI)	5
21.	Penggunaan kalimat yang disajikan pada konten multimedia pembelajaran interaktif (MPI)	5
22.	Penggunaan ejaan yang disajikan pada konten multimedia pembelajaran interaktif (MPI)	5
Aspek Grafika		
23.	Kemenarikan judul multimedia pembelajaran interaktif (MPI)	5
24.	Kreativitas judul multimedia pembelajaran interaktif (MPI)	5
25.	Keserasian ukuran, warna, dan tata letak ilustrasi dalam sampul	5
26.	Kesesuaian ilustrasi dengan topik	5
27.	Komposisi warna	5
28.	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)	5
29.	Ukuran huruf (<i>font</i>)	5
30.	Kelengkapan materi	5
Skor Total		146
Rerata		48,7
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa masih terdapat beberapa hal yang masih perlu ada perbaikan antara lain penyajian materi dengan urutan yang mudah ke tingkat yang lebih sulit, memuat latihan yang sesuai dengan indikator/ tujuan pembelajaran yang terhubung dalam silabus, menyusun soal dari yang mudah menuju yang sulit, dan petunjuk penggunaan materi pembelajaran yang jelas dan mudah dipahami.

Setelah revisi dilakukan, peneliti melakukan validasi kedua kepada ahli materi pembelajaran dan setelah dilakukan validasi ulang, diperoleh hasil rata-rata dengan kriteria

sangat baik artinya produk multimedia pembelajaran interaktif hasil validasi ahli materi pembelajaran adalah layak untuk diuji cobakan. Hasil validasi kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Setelah Revisi

NO	Pertanyaan	Skor
Aspek Penyajian Materi		
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan/indikator	5
2.	Materi mengarahkan pembelajaran pada penguasaan keterampilan membaca	5
3.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5
4.	Penyajian materi dengan urutan dari mudah ke tingkat lebih sulit	5
5.	Penyajian materi yang memuat unsur bahasa (lafal, ejaan, kosakata, struktur) yang dihubungkan dengan keterampilan membaca	5
6.	Sistematika penyajian materi	5
NO	Pertanyaan	Skor
7.	Materi yang disajikan menuntut aktivitas siswa membaca pada tingkatnya	5
8.	Materi yang disajikan menarik siswa untuk senang membaca	5
Aspek Isi (Materi)		
9.	Memuat materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator	5
10.	Memuat latihan yang sesuai dengan indikator/tujuan pembelajaran yang tertuang dalam silabus	4
11.	Memuat materi dengan fokus keterampilan membaca	5
12.	Memuat kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kebutuhan dan/ atau karakteristik siswa	5
13.	Memuat kosakata dan struktur sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5
14.	Memuat kosakata yang berkaitan dengan pengalaman siswa	5
15.	Memuat latihan yang diurutkan dari mudah ke sulit	4
Aspek Bahasa dan Keterbacaan		
16.	Ketepatan penggunaan tata bahasa pada teks	5
17.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	5
18.	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa	5
19.	Ketepatan penggunaan tata bahasa pada latihan yang dikembangkan	5
20.	Penggunaan kosakata yang disajikan pada teks cerita	5
21.	Penggunaan kalimat yang disajikan pada teks cerita	5
22.	Penggunaan ejaan yang disajikan pada teks cerita	5

	Aspek Grafika	
23.	Kemenarikan judul multimedia pembelajaran interaktif	5
24.	Kreativitas judul multimedia pembelajaran interaktif	5
25.	Keserasian ukuran, warna, dan tata letak ilustrasi dalam sampul	5
26.	Kesesuaian ilustrasi dengan topik	5
27.	Komposisi warna	5
28.	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)	5
29.	Ukuran huruf (<i>font</i>)	5
NO	Pertanyaan	Skor
30.	Tebal bahan ajar	5
	Skor Total	148
	Rerata	4,93
	Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi kedua oleh ahli materi pembelajaran diketahui bahwa semua saran dan perbaikan yang diberikan pada validasi pertama sudah diperbaiki semuanya dengan baik, sehingga produk bahan ajar multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dengan pembelajaran berdiferensiasi dinyatakan sudah sangat baik dan layak untuk diuji cobakan.

2) Ahli Media

Data ini diperoleh dengan cara memberikan instrument validasi yang mencakup aspek penyajian media pembelajaran, teks, tampilan, audio, dan keterlaksanaan. Ahli media dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) pada Pembelajaran Keterampilan Membaca lambang rambu-rambu lalu lintas Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD ini adalah Dr. Nisa'ul Barokati Selirowangi, M.Pd, yang merupakan dosen yang mahir dalam media pembelajaran pendidikan dan sekaligus menjadi Dosen Universitas Islam darul Ulum Lamongan Kabupaten Lamongan. Ahli media memberikan tanggapan serta saran mengenai produk yang dikembangkan untuk langkah revisi. Adapun hasil validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

Kriteria	Indikator	Skor
Penyajian Media Pembelajaran	Daya tarik media pembelajaran	4
	Kemudahan akses media pembelajaran	5
	Interaksi dengan pengguna	5
	Kejelasan penggunaan bahasa	4
Teks	Kualitas teks	5
	Ketepatan kata	5
	Keterbacaan teks	5
	Ketepatan ukuran huruf	5

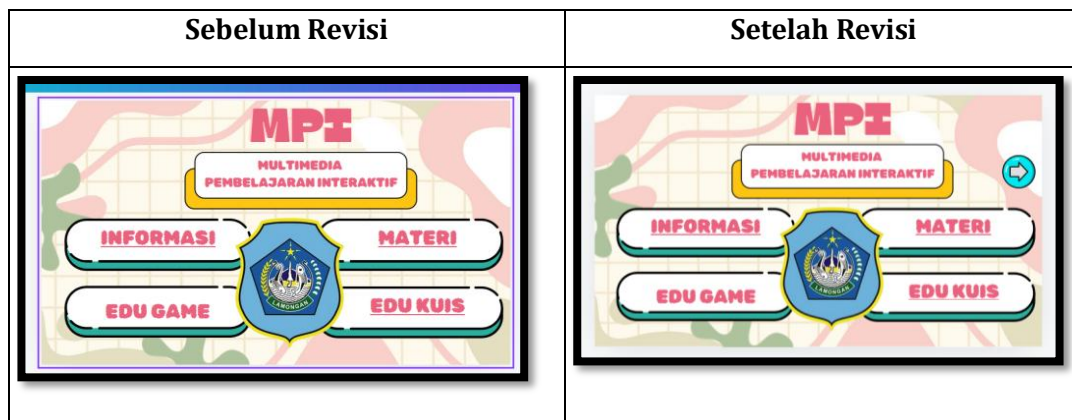
Tampilan	Ketepatan warna	5
	Ketepatan jenis huruf	5
	Pemilihan latar (<i>background</i>)	4
	Pemilihan menu dalam media pembelajaran	5
	Tata letak gambar dan tabel	5
	Pemilihan warna	4
	Kualitas gambar, animasi dan video	5
	Pemilihan bentuk tombol	4
	Tampilan <i>layout</i> dan desain media pembelajaran secara keseluruhan tergolong baik	5
Audio	Kemudahan akses video	5
	Variasi isi video	5
Keterlaksanaan	Sajian materi menarik	5
	Penggabungan dari beberapa media (Gambar, animasi, dan video)	5
Skor Total		100
Rerata		4,76
Kategori		Sangat Baik

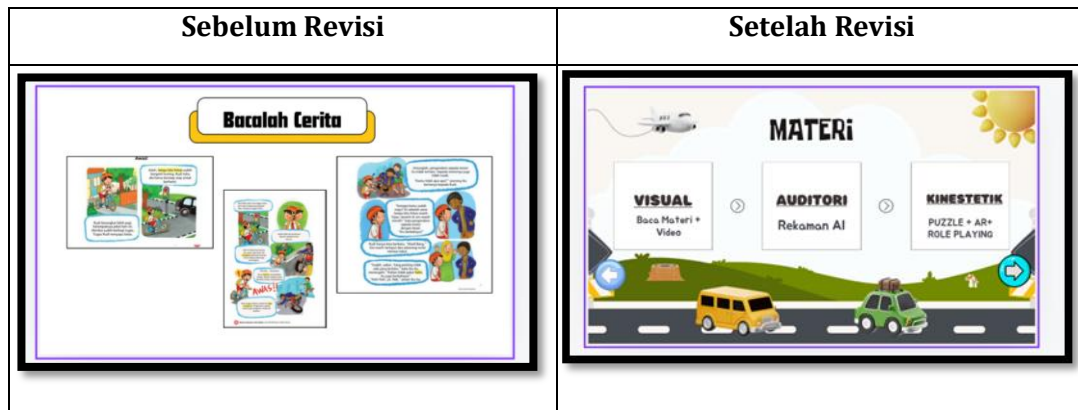
Peneliti perlu untuk melakukan beberapa revisi terhadap produk yang telah dibuat dari saran perbaikan yang sudah diberikan. Yang mendapat revisi atau perbaikan adalah:

a) Aspek Penyajian Media pembelajaran

Pada poin ini, ahli media menyarankan agar penulis perlu memperjelas bahasa yang digunakan dalam penulisan halaman utama dan petunjuknya, sehingga mudah dipahami oleh anak kelas IV SD dan juga disarankan agar mengganti tampilan aplikasi yang disesuaikan dengan pendidikan Sekolah Dasar (SD).

Gambar 1. Sebelum Revisi

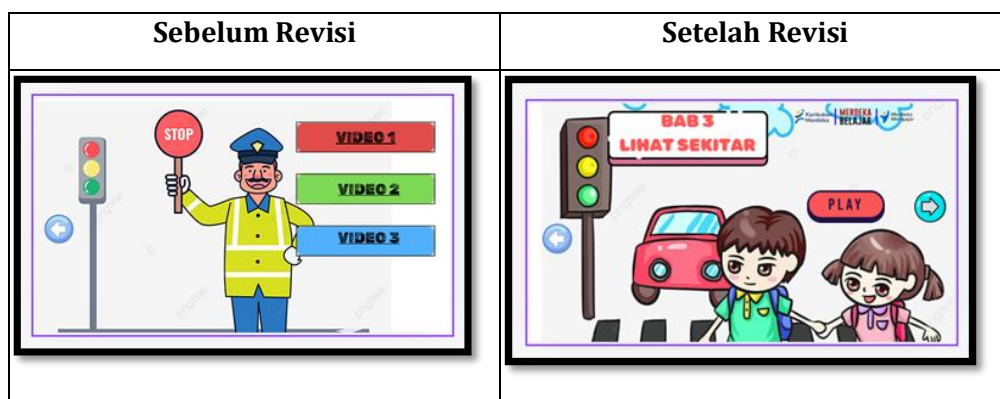




2) Aspek Tampilan

Pada poin ini, ahli media menyarankan untuk memperhatikan pilihan warna dan latar belakang sesuai perkembangan anak, juga penggunaan tombol pada multimedia pembelajaran interaktif belum ada tombol menuju halaman berikutnya atau sebelumnya. Revisi dari saran tersebut dapat dilihat pada kolom di bawah ini:

Gambar 2. Revisi Aspek Tampilan



Setelah revisi dilakukan, peneliti melakukan validasi kedua kepada ahli media dan setelah dilakukan validasi ulang, diperoleh hasil rata-rata dengan kriteria sangat baik artinya produk multimedia pembelajaran interaktif hasil validasi ahli media adalah layak untuk diuji cobakan. Hasil validasi kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Kriteria	Indikator	Skor
Penyajian Bahan Ajar	Daya tarik bahan ajar	5
	Kemudahan akses media pembelajaran	5
	Interaksi dengan pengguna	5
	Kejelasan penggunaan bahasa	5
Teks	Kualitas teks	5
	Ketepatan kata	5
	Keterbacaan teks	5
	Ketepatan ukuran huruf	5
	Ketepatan warna	5
	Ketepatan jenis huruf	5
Tampilan	Pemilihan latar (<i>background</i>)	5
	Pemilihan menu dalam media pembelajaran	5

	Tata letak gambar dan tabel	5
	Pemilihan warna	5
	Kualitas gambar, animasi dan video	5
	Pemilihan bentuk tombol	5
	Tampilan <i>layout</i> dan desain media pembelajaran secara keseluruhan tergolong baik	5
Audio	Kemudahan akses video	5
	Variasi isi video	5
Keterlaksanaan	Sajian materi menarik	5
	Penggabungan dari beberapa media (Gambar, animasi, dan video)	5
Skor Total	105	
Rerata	5	
Kategori	Sangat Baik	

Data hasil validasi produk yang kedua oleh ahli media pada menunjukkan bahwa semua saran dan perbaikan yang diberikan pada validasi pertama sudah diperbaiki semuanya dengan baik, sehingga mendapatkan skor sempurna dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan produk multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dengan berbasis pembelajaran berdiferensiasi dinyatakan sudah sangat baik dan layak untuk diuji cobakan.

3) Revisi Ahli

Dari validasi ahli materi pembelajaran dan media pembelajaran, terdapat beberapa perbaikan dan saran terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif pada keterampilan membaca mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Menurut Siti Mujanah, S.Pd selaku guru kelas IV pengguna materi pembelajaran memberi saran agar memperhatikan tata tulis, struktur penulisan dan kalimat. Penempatan teks dalam setiap gambar dan ilustrasi juga harus jelas dan kontras. Menurut Dr. Nisa'ul Barokati Selirowangi, M.Pd selaku ahli media pembelajaran memberi saran agar perlu menyesuaikan *jenis konten*. Serta dalam multimedia pembelajaran interaktif perlu adanya tombol untuk menuju halaman berikutnya atau sebelumnya.

Dari hasil rata-rata validasi ahli materi pembelajaran dan ahli media diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6. Rata-rata Hasil Validasi

No.	Nama	Nilai	Kategori
1.	Ahli materi pembelajaran	49	Sangat Baik
2.	Ahli Media pembelajaran	4,9	Sangat Baik
Rata-rata			Sangat Baik

Berdasarkan data rata-rata hasil validasi ahli bahan ajar dan ahli media dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran multimedia pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran berdiferensiasi mendapat kriteria sangat baik, sehingga sudah layak untuk diuji cobakan pada siswa kelas IV SDN 3 Pandanpancur.

Simpulan

Proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) berbasis pembelajaran berdiferensiasi dengan alur sebagai berikut: (1) melakukan analisis prodak yang dikembangkan, (2) Mengembangkan produk awal, (3) Validasi produk, (4) Revisi Desain, (5) Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi Produk (6) Uji Coba Skala Luas dan Produk Akhir.

Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Hasil uji validitas berdasarkan validasi dari validator media pembelajaran dengan skor 4,93 dengan kategori baik, validator ahli media dengan skor 4,96 dengan kategori baik.

Daftar Pustaka

- Anggara, R. W., Sutardi, & Arifin, Z. (2024). Pengembangan Big Book Berbasis Android Dengan Pendekatan Ctl Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca. *HASTAPENA: Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 10–16.
- Apriliana, H., Sariban, & Sukowati, I. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MANASIK DENGAN METODE FONIK PADA MEMBACA PERMULAAN KELAS 1 SD. *LISTRA: Jurnal Linguistik Sastra Terapan*, 2(1), 87–94.
- Fatmawati, D., Barokati, N., & Wangi, S. (2024). Penerapan *Creative Thinking Skill* Melalui Kegiatan Literasi Membaca Sebelum Pembelajaran Siswa Kelas V Sdn 1 Unggulan Sukodadi Lamongan. 1(2), 40–45.
- Ihsan, B., & Rahmawati, Z. D. (2025). *PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK BERMUATAN KARAKTER*. Delsmedia.
- Kusdiana, A., Sariban, S., & Sukowati, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Audio Visual Dengan Model Project Based Learning (Pjbl) Kelas XI SMAN 1 Balongpanggang Gresik. *Hastapena: Jurnal ...*, 1(2), 25–31. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/HASTAPENA/article/view/9205%0Ahttps://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/HASTAPENA/article/download/9205/3691>
- Lestari, L. T., & Ihsan, B. (2025). Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bahan Ajar Keterampilan Berbahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Ekopedagogi. In *Studi Interdisipliner Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran: Teoretik, Metodologik, dan Analitik* (pp. 99–108). PT. Shandira Edutama Publishing.
- Rahmazunita, D., Sariban, S., & Sutardi, S. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN PEMBIASAAN LITERASI MEMBACA PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI DI KELAS VI SD. *LISTRA Jurnal Linguistik Sastra Terapan*, 2(1), 12–18.
- Sulmawati, A., Sutardi, & Wangi, N. B. S. (2024). PENERAPAN PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATERI PEMBELAJARAN MEMBACA KRITIS KELAS V SDN 2 BANARAN BABAT LAMONGAN. *HASTAPENA: Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 1–9.
- Sunarti, E., Sutardi, S., & Selirowangi, N. B. (2024). INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI KEGIATAN MEMBACA SEBELUM PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI PENGUATAN CREATIVE THINKING SKILL (STUDI STUDI KASUS PADA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 2 GARUNG). *LISTRA Jurnal Linguistik Sastra Terapan*, 1(1), 93–101.