

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Solving* Terintegrasi Karakter Islami Kelas 3 Tema 5 SD Negeri Pekutan

Anggit Wulung Piraseto, Ashari, Nur Ngazizah

Universitas Muhammadiyah Purworejo
anggitwp1@gmail.com

Article History

accepted 2/8/2023

approved 9/8/2023

published 6/9/2023

Abstract

Learning in the digital era needs to integrate technology-based learning but still pay attention to the character of students so that they develop well. This research aims to produce products and determine the feasibility of interactive multimedia based on integrated problem solving with Islamic characters for class 3 theme 5. This research is a development research using the ADDIE method. Data collection techniques used are observation, interviews, and questionnaires. The research results showed that the feasibility of interactive multimedia from material experts was 4.00 (very valid), media experts were 3.22 (valid) and practitioners were 3.75. The practicality of multimedia seen from the student response sheet for the limited trial was 3.51 and the expanded trial was 3.8 (very practical) while the implementation of learning received a score of 3.72 (very practical). The effectiveness of interactive multimedia gets a value of 85.8% (very effective). It can be concluded that interactive multimedia based on problem solving integrated with Islamic characters in weather material is declared feasible by covering three aspects, namely valid, practical and effective.

Keywords: *Interactive Multimedia, Problem Solving, Islamic Character*

Abstrak

Pembelajaran di era digital perlu mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi namun tetap memperhatikan karakter peserta didik agar berkembang dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *problem solving* terintegrasi karakter Islami kelas 3 tema 5. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan multimedia interaktif dari ahli materi sebesar 4,00 (sangat valid), ahli media sebesar 3,22 (valid) dan praktisi 3,75. Kepraktisan multimedia dilihat dari lembar respon peserta didik uji coba terbatas sebesar 3,51 dan uji coba diperluas sebesar 3,8 (sangat praktis) sedangkan keterlaksanaan pembelajaran memperoleh nilai 3,72 (sangat praktis). Kefektifan multimedia interaktif memperoleh nilai 85,8% (sangat efektif). Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *problem solving* terintegrasi karakter Islami pada tema 5 dinyatakan layak dengan mencakup tiga aspek yaitu valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: *Multimedia Interaktif, Problem solving, Karakter Islami*



PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik adalah kegiatan pembelajaran di mana materi dari beberapa tema diintegrasikan ke dalam satu tema atau pokok bahasan selama pelaksanaannya (Anshory, 2018). Dalam hal ini, konsep pembelajaran tematik ditegaskan dalam Permendikbud No. 57 tahun 2014 pembelajaran tematik terpadu adalah cara pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kemampuan dari berbagai disiplin ilmu ke dalam tema yang berbeda. Dalam penerapannya pembelajaran tematik menekankan pada pemilihan topik tertentu yang sesuai dengan mata pelajaran, mengajarkan satu atau beberapa konsep yang menggabungkan berbagai informasi. Namun, di era digital seperti ini penerapan pembelajaran tematik perlu diimbangi dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi (Astini, 2019). Hal itu dikarenakan agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat adaptif dengan perkembangan zaman serta memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik akan teknologi yang digunakan.

Penerapan pembelajaran tematik tidak terlepas dari penanaman karakter (Pramasanti, R., dkk, 2020). Menurut Kurniawan (2015) karakter adalah watak, akhlak, tabiat, kepribadian yang dimiliki oleh seseorang terbentuk karena adanya masukan kebaikan, dipercaya dapat mendasari sudut pandang seseorang, cara berpikir, dan bersikap terhadap orang lain. Dalam penanaman karakter diperlukan bantuan dari masyarakat tidak hanya menjadi tanggung jawab guru saja untuk terciptanya pendidikan yang berkarakter (Sahlan & Prasetya, 2016). Hal itu dikarenakan dalam pembentukan karakter pada seseorang memerlukan dukungan baik dari lingkungan sekitar dan dari dalam diri sendiri agar tercipta karakter seseorang yang baik. Seperti yang diungkapkan oleh Barnawi & Arifin (2016) bahwa bila karakter hilang, semuanya telah hilang. Hal ini mengartikan bahwa pentingnya penanaman pendidikan karakter pada seseorang untuk menjadikan keperibadian yang baik

Penanaman karakter perlu dipupuk terlebih di era teknologi kita perlu memberikan pondasi karakter agar peserta didik dapat menyaring informasi yang diperoleh. Karakter penting sekali ditanamkan ke peserta didik dalam pembelajaran agar peserta didik tidak kehilangan jati dirinya. Terlebih di era digital seperti ini, kita perlu memiliki karakter kuat agar kita tidak mudah goyah dengan perkembangan zaman (Laksana, 2021). Karakter ini dapat ditumbuhkan melalui pembiasaan, terintegrasi dalam proses pembelajaran, ataupun dalam media pembelajaran yang digunakan. Diharapkan melalui hal tersebut, peserta didik dapat memiliki karakter yang baik sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 5 November 2020 dengan guru kelas 3 SD Negeri Pekutan diperoleh permasalahan sebagai berikut: 1) Pada saat pandemi covid-19 pemberian materi pembelajaran daring yang berlangsung hanya terpacu membaca dan mengerjakan buku LKPD. 2) Pembelajaran daring yang dilakukan menyebabkan proses pembentukan karakter islami belum sepenuhnya diwujudkan di sekolah. 3) Penerapan metode *pembelajaran Problem Solving* yang meliputi merumuskan masalah, menelaah masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan dan mengelompokkan data, pembuktian hipotesis, menentukan pilihan penyelesaian masih rendah. 4) Pada pembelajaran daring yang dilakukan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi tema 5 Cuaca. 5) Berdasarkan proses pembelajaran yang telah berlangsung perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis digital agar mempermudah peserta didik dalam belajar secara daring serta meningkatkan keaktifan.

Media pembelajaran berbasis digital ini dapat mempermudah peserta didik untuk belajar dan mengakses di mana saja (Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, 2020). Media pembelajaran berbasis digital dapat berwujud video pembelajaran, ensiklopedia digital, multimedia interaktif, ataupun yang lainnya yang mana dalam penggunaannya memanfaatkan teknologi. Multimedia interaktif adalah penggabungan teks, gambar,

suara, animasi dan video yang menjadi satu kesatuan dalam sebuah media pembelajaran yang melibatkan banyak indra dalam proses pembelajaran (Novitasari, 2016). Dalam hal ini multimedia interaktif memberikan pemahaman kepada peserta didik melalui panca indera yang dimiliki untuk mempermudah dalam menerima informasi. Media pembelajaran interaktif akan memberikan visualisasi langsung terhadap peserta didik sehingga dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut, contohnya media akan memberikan respons benar atau salah kepada peserta didik saat peserta didik menjawab soal latihan yang dimuat dalam media (Arif, A., & Mukhaiyar, 2020). Terlebih melalui pembelajaran animasi atau multimedia interaktif peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar dan dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalahnya.

Pemecahan masalah (*Problem solving*) adalah keterampilan yang memiliki keinginan kuat untuk dapat memecahkan masalah yang muncul pada kehidupan sehari-hari (Ariana et al., 2018). Berdasarkan hasil observasi diperoleh bahwa peserta didik masih mengalami kebingungan dalam melakukan pemecahan masalah yang ditemui. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti faktor dalam dan faktor luar. Faktor dalam yaitu kecerdasan, kemampuan dalam mengolah informasi dan karakteristik peserta didik. Selain itu, faktor luar meliputi lingkungan belajar, model pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, pemilihan buku ajar (Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, 2020). Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Sani (2019) bahwa peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata yang bersifat unik karena sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh sebab itu, penting sekali dalam melaksanakan pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik peserta didik sehingga informasi yang disampaikan dapat mudah dipahami.

Mengacu pada permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti mengembangkan multimedia interaktif yang didalamnya mengandung pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari serta memuat karakter Islami sehingga peserta didik dapat adaptif terhadap perubahan zaman namun tetap memiliki karakter Islami yang kuat. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Solving* Terintegrasi Karakter Islami Kelas 3 Tema 5 SD Negeri Pekutan". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif dan mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Mulyatiningsih, 2013). Subjek penelitian ini adalah 6 peserta didik untuk uji terbatas dan 14 peserta didik untuk uji coba diperluas kelas III SD Negeri Pekutan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi multimedia interaktif dan lembar angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Untuk mendapat nilai akhir dari uji validitas, kepraktisan dan keefektifan multimedia interaktif sebagai berikut:

$$\text{Rerata Skor} = \frac{\sum fm}{\sum fa} \times \text{skor tertinggi}$$

Keterangan:

$\sum fm$ = Jumlah frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum fa$ = Jumlah frekuensi seluruh aktivitas

Skor tertinggi = Jumlah skor

Selanjutnya dikonversikan ke dalam skala kualitatif sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Validasi Penilaian Skala Empat

No	Rerata Skor	Kriteria
1	$\bar{X} > 3,25$	Sangat Valid
2	$2,5 < \bar{X} \leq 3,25$	Valid
3	$1,75 < \bar{X} \leq$	Kurang Valid
4	$\bar{X} \leq 1,75$	Tidak Valid

(Nusaibah & Murdiyani, 2017)

Tabel 2. Klasifikasi kepraktisan Penilaian skala Empat

No	Rerata Skor	Kriteria
1	$\bar{X} > 3,25$	Sangat Praktis
2	$2,5 < \bar{X} \leq 3,25$	Praktis
3	$1,75 < \bar{X} \leq$	Kurang Praktis
4	$\bar{X} \leq 1,75$	Tidak Praktis

(Nusaibah & Murdiyani, 2017)

Keefektifan dilakukan dengan *Pre-Experimental design* dengan bentuk *one group pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

- O1 = Nilai *Pre-test*
 O2 = Nilai *Post-test*
 X = perlakuan

Presentase ketuntasan tes hasil belajar peserta didik sebagai berikut

$$P = \frac{\text{banyak peserta didik yang tuntas}}{\text{banyak peserta didik tuntas}} \times 100\%$$

Selanjutnya nilai persentase dikonversi ke data kualitatif

Tabel 3. Klasifikasi keefektifan Kriteria Ketuntasan Belajar

No	Persentase Ketuntasan	Kriteria
1	$p \geq 85\%$	Sangat Efektif
2	$65\% \leq p \leq 85\%$	Efektif
3	$45\% \leq p \leq 65\%$	Kurang Efektif
4	$P < 45\%$	Tidak Efektif

(Nusaibah & Murdiyani, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis *problem solving* terintegrasi karakter Islami kelas 3 dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

a. Tahap *Analysis* (analisis)

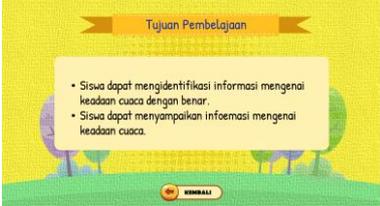
1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis keadaan lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3 SD Negeri Pekutan yaitu guru masih menggunakan banyak menggunakan, bahan ajar konvensional seperti buku LKS, buku tematik sehingga peserta didik cenderung bosan dalam

mengikuti pembelajaran. Di dalam pembelajaran belum sepenuhnya memberikan penerapan metode *problem solving* dan nilai-nilai karakter khususnya karakter islami dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu berupa multimedia interaktif berbasis *problem solving* dan karakter Islami.

- 2) Analisis Kurikulum
Analisis ini dilakukan untuk menganalisis kurikulum yang digunakan di SD Negeri Pekutan adalah kurikulum 2013 dan materi pembelajaran yang diajarkan adalah materi tematik.
 - 3) Analisis Materi dilakukan untuk menjabarkan KI, KD dan indikator yang terdapat pada materi. Hasil dari analisis materi yaitu materi tema 5 Cuaca Subtema 1 keadaan cuaca. Identifikasi tersebut maka didapatkan materi yang akan dimasukkan dalam Multimedia Interaktif yang disusun secara lengkap dan sistematis.
- b. Tahap *design* (perancangan)
Tahap ini dilakukan untuk merancang produk yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis *problem solving* terintegrasi karakter Islami. dengan mengumpulkan data yang mendukung seperti referensi materi, gambar, video yang dibutuhkan dan lain sebagainya. Data-data ini kemudian disusun menjadi media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan program Corel Draw X5, Adope Photoshop, cs6 dan Zepeto.
- c. Tahap *development* (pengembangan)
Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan produk Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Solving* Terintegrasi Karakter Islami yang layak dan praktis dalam proses pembelajaran. Adapun produk tersebut di validasi oleh validator berdasarkan aspek kesesuaian materi, kebahasaan, pembelajaran, kebermanfaatan media, kinerja, dan tampilan. Adapun produk sebelum dan sesudah dilakukan revisi sebagai berikut:

Tabel 4. Produk Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Solving* Terintegrasi Karakter Islami Sebelum dan Sesudah Direvisi

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
 <p>Sistematika Penulisan Judul</p>	 <p>Menambahi dan memperbaiki sistematika penulisan judul</p>
 <p>Tujuan pembelajaran diberi nomor</p>	 <p>Menganti titik dengan nomor</p>



Kalimat perintah Soal

Memberi kalimat perintah sebelum masuk di slide soal

d. Tahap *implementation* (pelaksanaan)

Tahap ini dilakukan dengan dua skala uji coba yaitu uji coba terbatas dan uji coba diperluas. Uji coba terbatas dilakukan satu kali pada hari Kamis, 15 April 2022 dengan jumlah 6 peserta didik kelas III SD Negeri Pekutan dengan melakukan evaluasi kepada peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis *problem solving* terintegrasi karakter islami yang digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba diperluas dilaksanakan satu kali pada 17 September 2022 di kelas III SD Negeri Pekutan dengan jumlah 15 peserta didik.

e. Tahap *evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis *problem solving* terintegrasi karakter Islami.

1) Kevalidan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Solving* Terintegrasi Karakter Islami

Kevalidan multimedia interaktif ini berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi. Adapun hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 5. Data Kevalidan Multimedia Interaktif Oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penelitian	Jumlah skor	Rerata	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	28	4,00	Sangat Valid
2	Kelayakan Penyajian	8	4,00	Sangat Valid
	Jumlah	36	4,00	Sangat Valid

Tabel 6. Data Kevalidan Multimedia Interaktif Oleh Ahli Media

No.	Aspek Penelitian	Jumlah Skor	Rerata	Kriteria
1.	Kelayakan	8	4,00	Sangat Valid
2.	Kegrafikan	11	2,06	Kurang Valid
3.	Aspek Anatomi Multimedia Interaktif	10	3,33	Sangat Valid
	Jumlah	29	3,22	Valid

Tabel 7. Data Kevalidan Multimedia Interaktif Oleh Praktisi

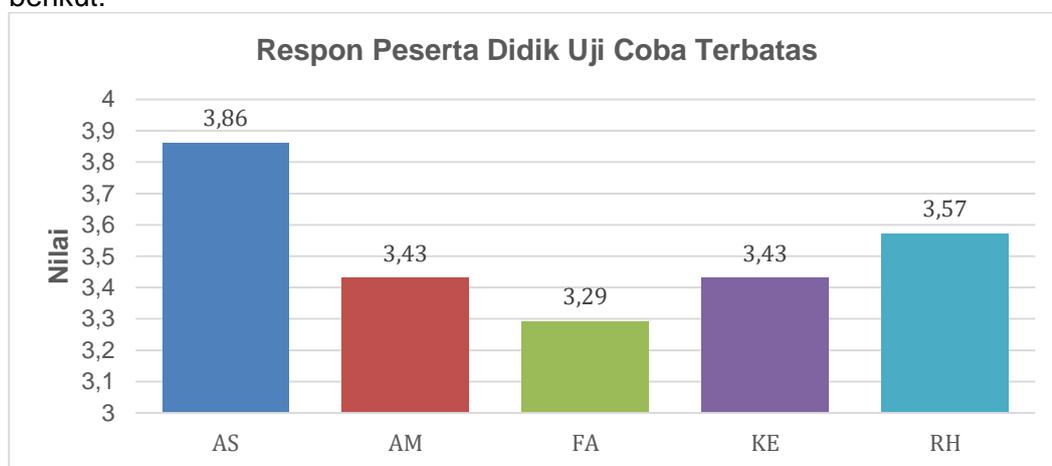
No.	Aspek Penelitian	Jumlah Skor	Rerata	Kriteria
1.	Kesesuaian Isi	14	3.50	Sangat Valid
2.	Kelayakan Tampilan	16	4.00	Sangat Valid

3.	Kebermanfaatan Media	15	3.75	Sangat Valid
	Jumlah	45	3.75	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kevalidan multimedia interaktif berbasis *problem solving* terintegrasi karakter Islami dari ahli materi sebesar 4,00 , ahli media sebesar 3,22, dan praktisi sebesar 3,75 sehingga memperoleh nilai keseluruhan 3,66 dengan kategori sangat valid.

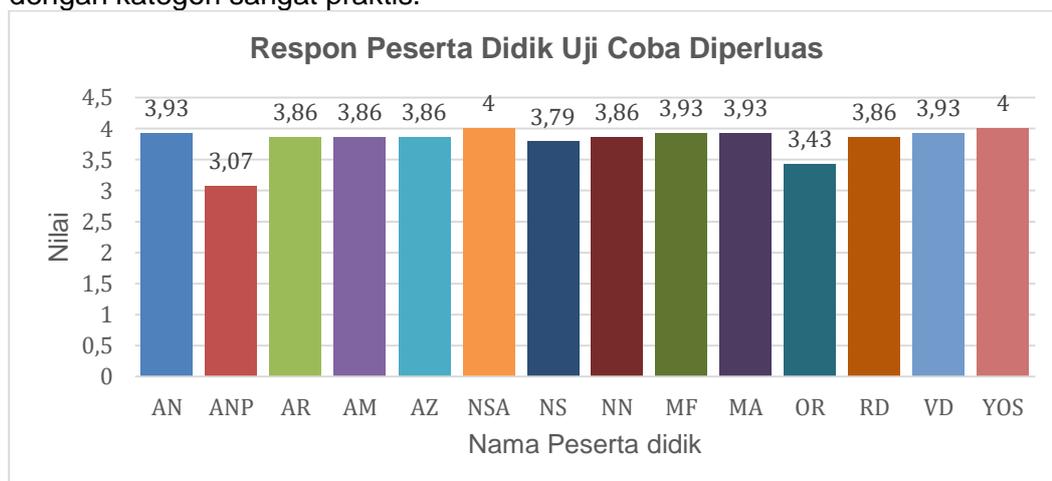
2) Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Solving* Terintegrasi Karakter Islami

Kepraktisan multimedia interaktif ini dilihat dari hasil respon peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif dan keterlaksanaan proses pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh dari respon peserta didik sebagai berikut:



Gambar 1. Data Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas

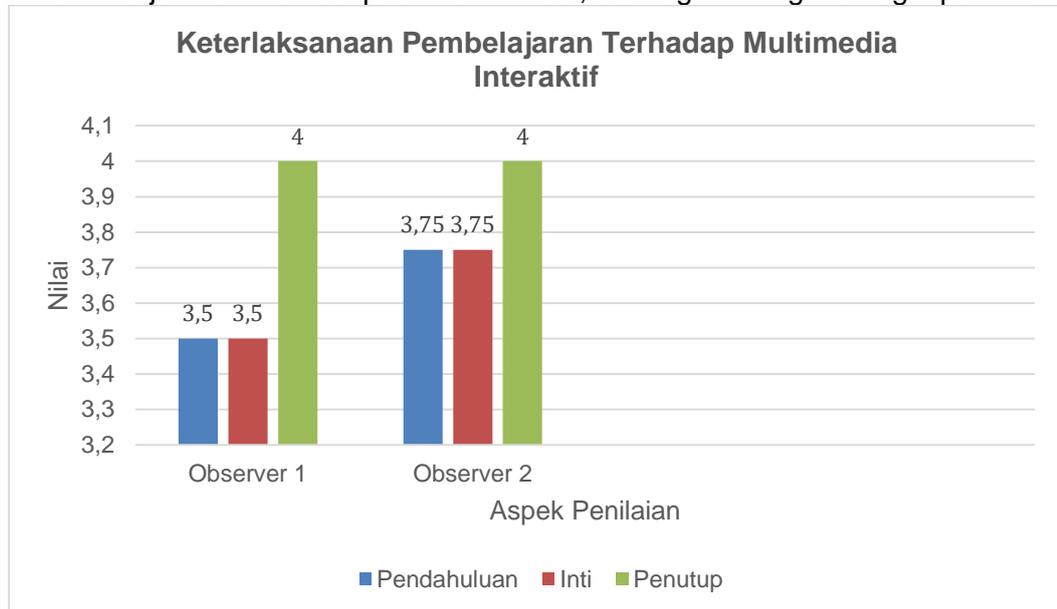
Adapun hasil nilai untuk AS dengan nilai 3.86, untuk AM dengan nilai 3.43, untuk FA dengan nilai 3,29, untuk KE dengan nilai 3,43, untuk RH dengan nilai 3.57. Berdasarkan data tersebut diperoleh nilai keseluruhan sebesar 3,52 dengan kategori sangat praktis.



Gambar 2. Respon Peserta Didik Uji Coba Diperluas

Adapun hasil nilai untuk AN 3,93, ANP 3,07, AR 3,86, untuk AM dengan nilai 3.86, untuk AZ dengan nilai 3,86, untuk NSA dengan nilai 4, untuk NS

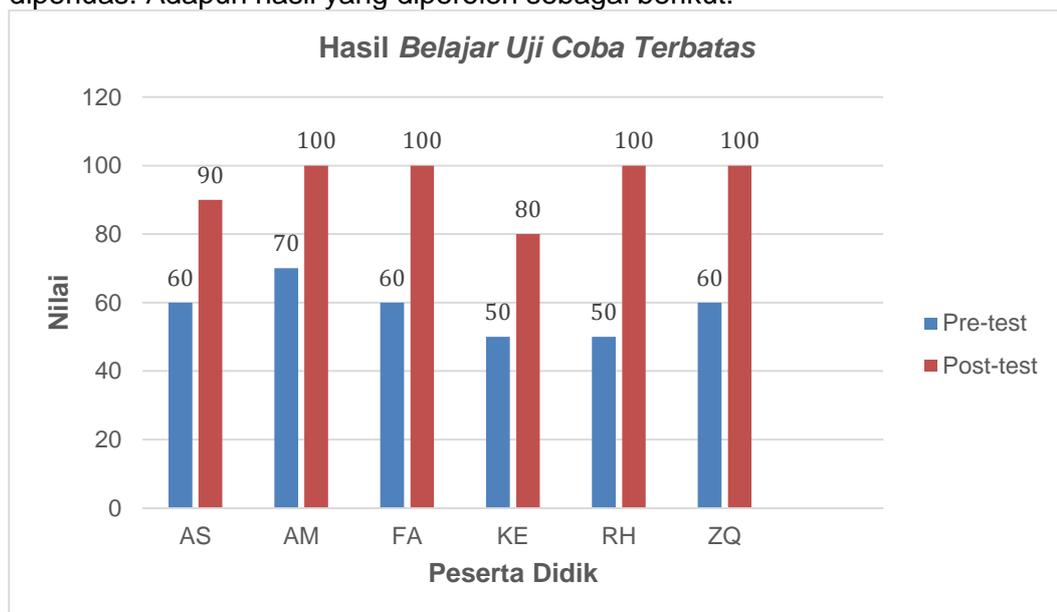
dengan nilai 3.79, untuk NN dengan nilai 3,86, untuk MF dengan nilai 3,93, untuk MA dengan nilai 3,93, untuk OR dengan nilai 3,43, untuk RD dengan nilai 3,86, untuk YOS dengan nilai 3,4. Berdasarkan dari penilaian respon peserta didik uji coba luas sebanyak 14 peserta diperoleh nilai keseluruhan sebesar 3,79 dengan kategori sangat praktis. Sehingga nilai keseluruhan yang diperoleh dari hasil uji terbatas dan diperluas adalah 3,67 dengan kategori sangat praktis.



Berdasarkan diagram di atas, keterlaksanaan pembelajaran terhadap multimedia interaktif diperoleh rerata 3,72 dengan kategori sangat praktis.

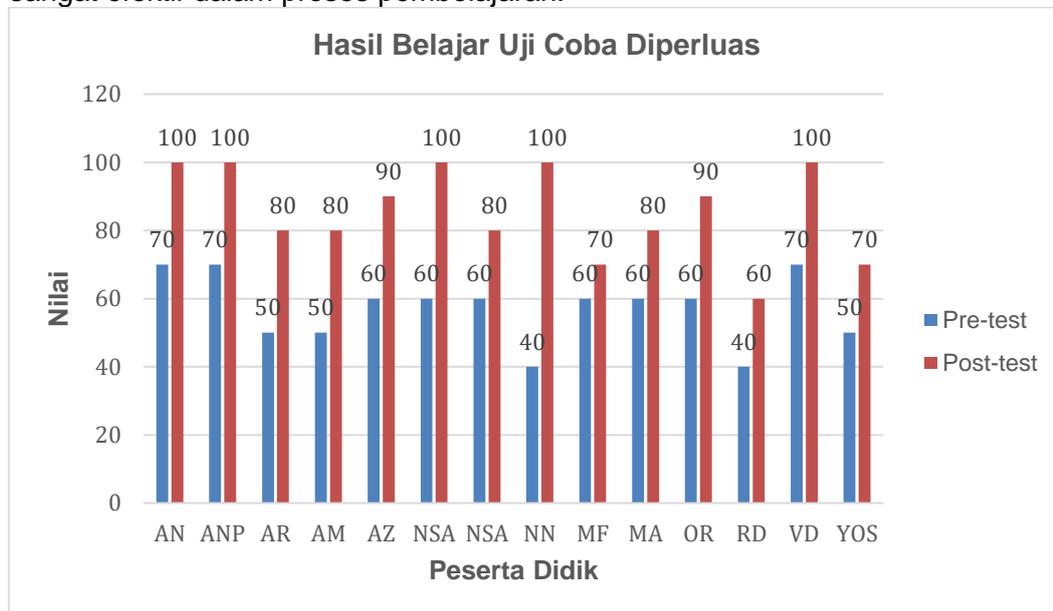
3) Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Solving* Terintegrasi Karakter Islami

Keefektifan multimedia interaktif ini diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* peserta didik kelas 3 SD Negeri Pekutan pada kegiatan uji coba terbatas dan diperluas. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil belajar Uji Coba Terbatas

Dari hasil pre-test diperoleh nilai rata-rata 68,33 dengan presentase 16% untuk keberhasilan peserta didik yang mencapai KKM. Hasil post-test setelah menggunakan multimedia interaktif diperoleh nilai rata-rata 95 dengan presentase kelulusan KKM 100%. Sehingga penggunaan multimedia Interaktif berbasis *problem solving* terintegrasi karakter islami sudah dapat dikatakan sangat efektif dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Hasil Belajar Uji Coba Diperluas

Dari hasil pre-test diperoleh nilai rata-rata 57,14 dengan presentase 21% untuk keberhasilan peserta didik yang mencapai KKM. Dan hasil post-test setelah menggunakan multimedia interaktif diperoleh nilai rata-rata 85,71 dengan presentase kelulusan KKM 85%. Sehingga penggunaan multimedia Interaktif berbasis *problem solving* terintegrasi karakter islami memberikan hasil belajar yang lebih baik sebelum adanya bahan ajar berupa multimedia interaktif

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saifudin (2020) diperoleh bahwa Hasil yang diperoleh dari validasi ahli media keseluruhan yaitu sebesar 93.75% berdasarkan kriteria media termasuk valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil keseluruhan sebesar 93,75 % berdasarkan kriteria media termasuk valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba pada siswa diperoleh hasil keseluruhan 100 % yang berdasarkan kriteria media termasuk valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil pre-test dan post-test siswa terdapat peningkatan nilai sebesar 100% yang berdasarkan kriteria termasuk dalam kriteria yang efektif saat digunakan dalam pembelajaran. pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat memudahkan peserta didik untuk belajar

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan dihasilkan produk multimedia interaktif berbasis *problem solving* terintegrasi karakter islami. Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mana dalam setiap langkah pembuatannya menggunakan tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* serta di dalamnya memuat materi pembelajaran yang mengandung latihan dan diskusi untuk melatih kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah sehari-hari. Selain itu, di dalamnya juga memuat karakter islami yang

yang berkaitan dengan kebiasaan-kebiasaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari seperti rasa syukur atas nikmat yang telah diberikan dan lain sebagainya.

Berdasarkan uji kelayakan yang telah dilaksanakan terhadap multimedia interaktif berbasis *problem solving* dan karakter Islami diperoleh hasil bahwa multimedia interaktif dinyatakan sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi diperoleh nilai keseluruhan sebesar 3,66 dengan kategori sangat valid. Nilai kepraktisan multimedia interaktif diperoleh dari hasil respon peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran dengan total keseluruhan 3,69 dengan kategori sangat praktis. Nilai keefektifan multimedia interaktif diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 85,8% dengan kategori sangat baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *problem solving* terintegrasi karakter Islami kelas 3 tema 5 dinyatakan layak dengan mencakup tiga aspek yaitu valid, praktis, dan efektif. Hal tersebut dibuktikan dari hasil kelayakan multimedia interaktif dari ahli materi sebesar 4,00 dalam kategori Sangat Valid, untuk hasil dari ahli media sebesar 3,22 dalam kategori Valid, Praktisi sebesar 3.75 dengan kriteria sangat praktis. Lembar respon peserta didik uji coba terbatas mendapat rerata 3,51, dan uji coba diperluas mendapat rerata 3,8 dengan kriteria Sangat Praktis, lembar keterlaksanaan pembelajaran mendapatkan rerata 3.72 dengan kriteria Sangat Praktis. Keefektifan multimedia interaktif diperoleh dari keseluruhan hasil *pre-test* dan *post-test* mendapat ketuntasan 85,8%.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pendidik akan pentingnya memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif namun tetap memperhatikan penanaman karakter Islami dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, diharapkan peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta banyak melakukan latihan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493-.
- Anshory, I., Saputra, S. Y., & Amelia, D. J. (2018). Pembelajaran tematik integratif pada kurikulum 2013 di kelas rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 35-4.
- Ariana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktorat jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arif, A., & Mukhaiyar, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Muhammadiyah 1 Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 6(1), 114-.
- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar untuk menyiapkan generasi milenial. *In Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya, Vol. 1, No.*
- Barnawi, & Arifin, M. (2016). *Strategi & Kebijakan Pembelajaran Pendidikan Karakter*.

Ar-Ruzz Media.

- Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, A. W. (2020). Analisis faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi sains peserta didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 108-.
- Kurniawan, M. I. (2015). *Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar*. Volume. 4, 41–49. www.journal.umsida.ac.id
- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(01), 14-.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8–18.
- Nusaibah, N., & Murdiyani. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Materi Lingkaran untuk Siswa Kelas VIII SMP*.
- Pramasanti, R., Bramasta, D., & Anggoro, S. (2020). Implementasi pendidikan karakter tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 di sd negeri 2 berkoh. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–4.
- Sahlan, A., & Prasetya, A. T. (2016). *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Ar-Ruzz Media.
- Saifudin, M., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–7.
- Sani, A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) Edisi Revisi*. Tira Smart.