

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
TEMA 5 KELAS V MIN 13 PIDIE JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

KHAIRA LINA

NIM. 170209123

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM – BANDA ACEH
2022 M / 1443 H**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
TEMA 5 KELAS V MIN 13 PIDIE JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry sebagai salah satu persyaratan untuk Mememperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

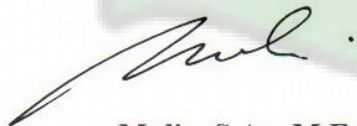
KHAIRA LINA
NIM. 170209123

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

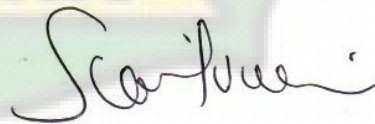
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Mulia, S.Ag, M.Ed
NIP. 197810132014111001



Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd
NIP. 198811172015032008

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
TEMA 5 KELAS V MIN 13 PIDIE JAYA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Selasa, 13 Desember 2022
19 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Mulia, S.Pd.I., M.Ed.
NIP. 197810132014111001

Sekretaris,

Sri Mutia, S.Pd.I., M.Pd.

Penguji I,

Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd
NIP. 198811172015032008

Penguji II,

Darmiah, M.A.
NIP.197305062007102001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safful Mulana, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.

NIP. 19730121997031003



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM – BANDA ACEH**
Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khaira Lina
NIM : 170209123
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V MIN
13 Pidie Jaya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 6 Desember 2022
ang Menyatakan,



Khaira Lina



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ftk.prodi pgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Khaira Lina
NIM	: 170209123
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V MIN 13 Pidie Jaya
Pembimbing 1	: Mulia, S.Pd.I., M.Ed.
Pembimbing 2	: Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd.

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Senin tanggal 5 bulan Desember tahun 2022 dengan nomor Paper ID 1971849057 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "**LULUS**" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 27% (< 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/munaqasyah.

Banda Aceh, 5 Desember 2022
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624 202012 1 016

ABSTRAK

Nama : Khaira Lina
NIM : 170209123
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V MIN 13 Pidie Jaya
Tanggal Sidang : 13 Desember 2022
Tebal Skripsi : 71 Halaman
Pembimbing I : Mulia., S.Ag, M. Ed
Pembimbing II : Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd.
Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Pembelajaran Tematik

Pengembangan multimedia interaktif pada penelitian ini dilatar belakangi dengan permasalahan siswa kurang melakukan aktivitas, memperhatikan dan memahami materi, serta kurangnya semangat mengikuti pembelajaran. Disebabkan karena media yang digunakan masih bersifat sederhana, kurang menarik, kurangnya variasi serta monoton. Sehingga pada saat proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru serta siswa kurangnya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.. Maka dari itu sangat diperlukan suatu media interaktif agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran lebih baik dan menarik. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif pada tema 5 kelas V MIN 13 Pidie Jaya, bagaimana hasil kelayakan multimedia interaktif pada tema 5 kelas V MIN 13 Pidie Jaya. Metode penelitian ini berjenis *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui lembar validasi, dan angket. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa desain multimedia interaktif yaitu melakukan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil akhir dari multimedia interaktif yaitu berbentuk visual ukuran 3 MB dengan banyaknya slide 6 buah. Hasil kelayakan diperoleh dari ahli materi persentase 76% dengan kategori layak. Dan ahli media diperoleh persentase 82,63% dengan kategori sangat layak. Dan juga diperoleh respon siswa sebesar 89,23% kategori sangat layak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif layak digunakan pada pembelajaran tematik tema 5 kelas V MIN 13 Pidie Jaya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya yang tidak dapat terukur, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V MIN 13 Pidie Jaya” dapat diselesaikan sesuai waktu yang direncanakan. Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah mewariskan Al-qur'an dan sunahnya yang selalu dijadikan suri tauladan. Sehingga dapat dijadikan acuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dari masa ke masa.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini, dalam rangka penyelesaian studi untuk mendapatkan gelar Sarjana S1, dari itu penulis memberi ungkapan terima kasih kepada:

1. Bapak Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen beserta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk bisa mengadakan penelitian yang diperlukan dalam skripsi ini.
2. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd. Sebagai Penasehat Akademik yang telah banyak membantu penulis.

3. Bapak Mulia, S.Ag., M.Ed. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Silvia Wisuda Sandi Lubis, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membantu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd. sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Kepala MIN 13 Pidie Jaya beserta stafnya dan dewan guru serta siswa MIN 13 Pidie Jaya yang telah ikut turut berpartisipasi dalam membantu penelitian skripsi ini.
6. Pustakawan dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini hingga selesai

Penulis sudah berusaha dengan maksimal dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini semoga dapat memberikan informasi bagi mahasiswa/i dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Banda Aceh, 3 November 2022

Penulis,

Khaira Lina

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH	
LEMBAR KETERANGAN LULUS PLAGIASI	
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
 BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Multimedia Interaktif	9
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	9
2. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	11
3. Fungsi Multimedia Interaktif.....	12
4. Manfaat Multimedia Interaktif	12
5. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif	14
6. Kriteria Multimedia Interaktif	14
B. <i>Macromedia Flash MX versi 8</i>	16
C. Model Pengembangan Media Interaktif	22
D. Pembelajaran Tematik.....	24
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	24
2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik	25
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik	26
4. Manfaat Pembelajaran Tematik.....	28
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	30
B. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian	33
C. Instrumen Penelitian.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

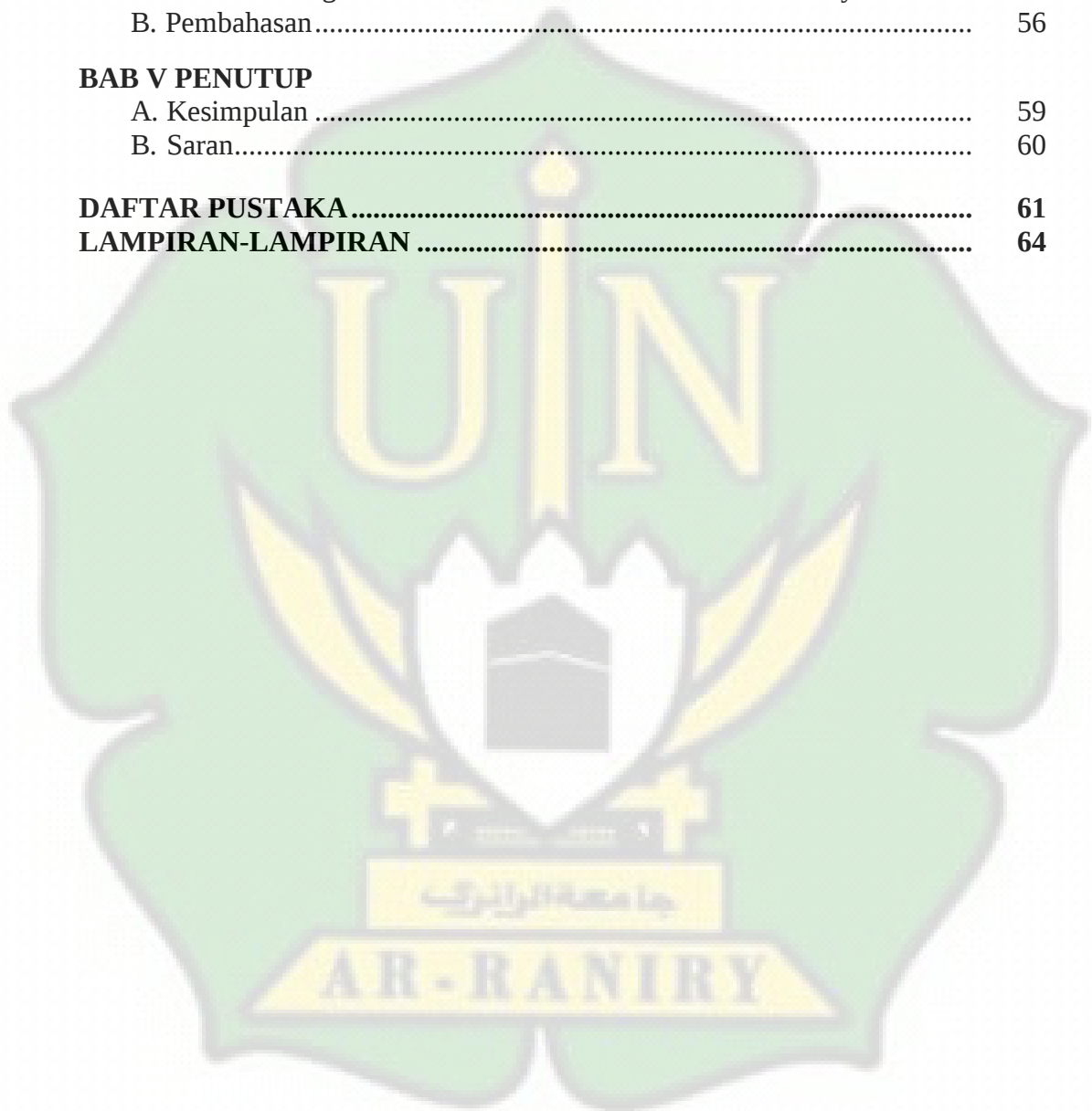
A. Hasil Penelitian	39
1. Desain Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V MI.....	39
2. Hasil Kelayakan Multimedia Interaktif Yang Telah Dikembangkan Pada Tema 5 Kelas V MIN 13 Pidie Jaya.....	50
B. Pembahasan.....	56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA	61
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	64
--------------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif.....	14
Tabel 3.1	Kisi-kisi Uji Kelayakan Ahli Materi	34
Tabel 3.2	Kisi-kisi Uji Kelayakan Ahli Media.....	34
Tabel 3.3	Kisi-kisi Uji Lapangan Angket Respon Siswa.....	35
Tabel 3.4	Kriteria Kelayakan Media	38
Tabel 3.5	Kriteria Presentase Respon Siswa	38
Tabel 4.1	Tahap Desain Multimedia Interaktif dengan <i>Macromedia Flash</i> 8.....	41
Tabel 4.2	Data Hasil Kelayakan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V Dari Ahli Materi	50
Tabel 4.3	Data Hasil Kelayakan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V Dari Ahli Media.....	52
Tabel 4.4	Data Hasil Respon Siswa Terhadap Multimedia Interaktif Pada Tema 5.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Jendela Kerja Pada <i>Macromedia Flash</i>	17
Gambar 2.2	<i>Toolbox</i> Pada <i>Macromedia Flash</i>	19
Gambar 2.3	<i>Timeline</i> Pada <i>Macromedia Flash</i>	21
Gambar 2.4	<i>Panel Document Properties</i>	22
Gambar 3.1	Bagan Prosedur Model Pengembangan ADDIE	31
Gambar 4.1	Layar Utama Multimedia Interaktif	45
Gambar 4.2	<i>Slide</i> Menu Pilihan	45
Gambar 4.3	<i>Slide</i> Petunjuk Penggunaan <i>Button</i>	46
Gambar 4.4	<i>Slide</i> Profil Pengembang Multimedia Interaktif.....	46
Gambar 4.5	<i>Slide</i> Materi Pembelajaran	47
Gambar 4.6	<i>Slide</i> Soal <i>Quis</i> dan Kunci Jawaban.....	47
Gambar 4.7	Bentuk Gambar Sebelum Revisi	48
Gambar 4.8	Bentuk Gambar Sesudah Revisi	49
Gambar 4.9	KD dan Indikator Sebelum Revisi	49
Gambar 4.10	KD dan Indikator Sesudah Revisi	50

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	57
Diagram 4.2 Hasil Respon Siswa Kelas V MIN 13 Pidie Jaya.....	58



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Mengumpulkan Data Skripsi dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari MIN 13 Pidie Jaya
- Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 7 : Angket Respon Siswa
- Lampiran 8 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 9 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi dalam dunia hiburan semakin sangat pesat, sehingga banyak anak-anak yang lebih suka melihat sinetron, film, main game, internet yang akan menjadi guru mereka dari pada mendengarkan pelajaran guru di kelas. Oleh sebab itu, guru zaman sekarang dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih. Menurut Nurseto yang dikutip oleh Samad Dkk, mengatakan agar proses pembelajaran yang diciptakan menjadi menarik, maka salah satu yang harus dilakukan oleh tenaga pengajar saat ini adalah mencoba untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Adapun media yang harus dikembangkan dan digunakan sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan (*Educational Technology*), maupun teknologi pembelajaran (*Instructional Technology*) menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran (*Intructional media*) serta alat-alat yang semakin canggih.¹

Proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu adanya faktor guru sebagai pendidik, anak-anak sebagai peserta didik, lingkungan, metode dan teknik serta media pembelajaran. Sebagaimana menurut Sadiman yang menyatakan bahwa apa yang terjadi dalam pembelajaran seringkali terjadi proses pengajaran berjalan dan

¹ Samad Umarella, dkk, "Urgensi Media dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Institusi Agama Islam Ambon*, Vol.1, No. 17, 2018. h.234.

berlangsung tidak efektif, banyak waktu, tenaga dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai bahkan terjadinya miskomunikasi antara pengajar dan pelajar.²

Peran guru dalam proses pembelajaran adalah untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Disinilah kualitas pendidikan terbentuk, di mana kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru yang bersangkutan. Kemampuan yang dimiliki seorang guru untuk diberikan kepada anak didiknya, dimana guru yang berkualitas adalah guru yang menguasai beberapa kompetensi. Kompetensi tersebut meliputi kompetensi pedagogik, keahlian, sosial dan profesional.³

Dalam melaksanakan proses pembelajaran tentunya guru harus memiliki media pembelajaran, dimana media tersebut merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pada saat proses belajar terjadi.⁴ Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang meliputi antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, *flash card*, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa

² Sri Sunarti, dkk, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol.4, No.3, 2015, h.1-2

³ Mahmud Hermansyah, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Materi Pelayanan Prima Kelas X APK 2 Di SMK PGRI 1 Porong – Sidoarjo", *Artikle Ilmiah*, Universitas Negeri Surabaya, 2015, h. 2.

⁴ Arief Sudirman, *Media Penelitian*, (Jakarta: Raja Garfindo Persada, 1999) h. 15.

yang dapat merangsang siswa untuk belajar.⁵ Media yang tepat sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas V MIN 13 Pidie Jaya, menunjukkan bahwa rata-rata siswa kurang melakukan aktivitas yang mendukung pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran relatif masih bersifat sederhana dan kurang menarik, kurangnya variasi dalam menyampaikan materi dan pemanfaatan fasilitas sekolah secara maksimal. dimana dalam proses pembelajaran tersebut masih menggunakan media yang bersifat menoton. Sehingga pada saat proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru serta siswa kurangnya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena kurang inovatif/kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk merespon dan mencari tahu dalam proses pembelajaran. Maka dari itu sangat diperlukan suatu media interaktif agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran lebih baik dan menarik.

Berdasarkan hasil wawancara siswa dan guru, dimana hasil wawancara dengan siswa diperoleh bahwa banyak siswa yang mengalami kebosanan dan susah memahami materi ekosistem karena terlalu banyak konsep yang perlu ditulis dan dihafal, sehingga mengakibatkan siswa malas. Adapun dari hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa hasil nilai rata-rata siswa tahun ajaran 2021-2022 pada siswa disekolah terkait materi yang diberikan memperoleh

⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 5.

nilai yang semakin menurun karena bentuk dari materi yang diberikan susah dipahami dan tidak menarik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan suatu produk berupa multimedia interaktif untuk dapat digunakan dalam pembelajaran tematik, dikarenakan multimedia interaktif dapat mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Multimedia merupakan gabungan antara berbagai media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi dapat tersedia lebih menarik.⁶ Sebagaimana Daryanto menjelaskan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat mengendalikan langkah apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.⁷

Sebagaimana menurut hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh Yasa dan kawan-kawan dengan judul yaitu “Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh kualifikasi sangat baik dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain, dan ahli media. Begitu juga dari hasil uji perorangan dan uji kelompok kecil diperoleh kualifikasi sangat baik. Dengan demikian dapat dinyatakan multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran.⁸

Peneliti lain yang telah dilakukan oleh Priyo Dwi Prayogo dengan judul ”Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD

⁶ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.2.

⁷

⁸ I Kadek Dwi, C.A.Y, dkk, Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA, *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol.8, No.1, 2021, h.109.

Muhammadiyah Condongcatur”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran tematik hasil pengembangan dikatakan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar pembelajaran tematik subtema macam-macam sumber energi di kelas IV SD.

Peneliti lain yang telah dilakukan oleh Army Trilidia Devega, dkk dengan judul “Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Sistem Peredaran Darah Manusia Berbasis Android Pada Sekolah Dasar”. Hasil pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif materi sistem peredaran darah manusia tersebut telah berhasil diujicoba dan penyempurnaan produk akhir dengan kriteria baik. Penelitian tersebut mengungkapkan aplikasi media pembelajaran interaktif layak dipakai untuk mendukung proses pembelajaran siswa kelas V SD.⁹

Adapun keterkaitan dengan penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas dengan penelitian ini mempunyai kesamaan dalam pengembangan multimedia interaktif, hanya berbeda dalam hal penggunaan aplikasi, tingkatan kelas serta materi pembelajaran. Pada penelitian ini pengembangan multimedia interaktif bertujuan untuk siswa dan guru, dikarenakan guru yang dituntut untuk membuat perangkat pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengkaji masalah dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V MIN 13 Pidie Jaya”

⁹ Army Trilidia Devega, dkk, “Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Sistem Peredaran Darah Manusia Berbasis Android Pada Sekolah Dasar”, *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, Vol.8, No.1, 2022, h.117.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif pada tema 5 kelas V MIN 13 Pidie Jaya?
2. Bagaimana hasil kelayakan multimedia interaktif pada tema 5 kelas V MIN 13 Pidie Jaya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif pada tema 5 kelas V MIN 13 Pidie Jaya
2. Untuk mengetahui hasil kelayakan multimedia interaktif pada tema 5 kelas V MIN 13 Pidie Jaya

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru
 - a. Dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran siswa.
 - b. Memberikan inovasi bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Bagi Siswa
 - a. Memberikan peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.
 - b. Dapat menambahkan keragaman media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan peningkatan kualitas sekolah dengan adanya penggunaan media multimedia interaktif yang berbasis teknologi.

4. Bagi peneliti

- a. Dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman terkait pengembangan multimedia interaktif.
- b. Sebagai calon guru nantinya dapat menambah kompetensi keguruan dalam hal kognitif dan psikomotorik.

D. Definisi Operasional

1. Multimedia

Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian pesan yang menggunakan bahan pelajaran dengan berbagai jenis yang membentuk suatu kesatuan atau paket. Contoh multimedia pembelajaran adalah suatu modul pembelajaran yang terdiri atas bahan cetak, audio, dan audiovisual yang dikemas dan dijadikan dalam satu paket.¹⁰

2. Interaktif

Interaktif merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Adapun makna lain dari interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat dipergunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari

¹⁰ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press, 2011), h.97-98.

sumber belajar ke pembelajar dengan metode yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah di-*input*-kan ke media tersebut.¹¹

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran yang saling terkait sehingga lebih bermakna. Pengajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum. Materi yang dipadukan dalam satu tema perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, seperti minat, kemampuan, kebutuhan, pengetahuan awal. Materi pelajaran yang dipadukan tidak perlu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan.¹²

Berdasarkan penjelasan istilah di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yang dimaksud dalam penelitian pengembangan ini yaitu pada tema 5 kelas V MIN 13 Pidie Jaya.

¹¹ Saas Asela, dkk, *Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI bagi Gaya Belajar Siswa Visual*, Jurnal Inovasi Penelitian, Vol.1, No.7, 2020, h. 1299.

¹² Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Kencana Prenada group, 2011), h. 154.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia berasal dari dua kata yaitu *multi* dan *media*. *Multi* yang berasal dari bahasa latin yaitu *nouns* yang memiliki arti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata *media* berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.¹³ Multimedia dapat diartikan perpaduan dua unsur media (audio dan visual) atau lebih. Unsur media tersebut terdiri dari teks, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi kemudian dikemas menjadi file digital (komputer). Multimedia dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak ramai.¹⁴ Menurut Munir menyatakan bahwa multimedia adalah perpaduan antara berbagai media format *file* yang berupa teks gambar *vektor* atau *bitmap*, *grafik*, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain.¹⁵

Interaktif adalah suatu proses pemberdayaan peserta didik untuk mengendalikan lingkungan belajar. Pembelajaran yang bersifat interaktif akan memberikan banyak kelebihan di dalam pembelajaran. Karena bersifat interaktif

¹³ Kiki Aryaningrum dan Rafika Erlina Pratama, "Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS", *Jurnal Harmony*, Vol.2, No.2, h.120.

¹⁴ Tiara Ayu Rahma Ilahi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis," *Jurnal Riview Pendidikan Dasar*, Vol.4, No.3, (2018), h.3.

¹⁵ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.2.

maka akan terjadi pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.¹⁶

Adapun beberapa ahli berpendapat tentang multimedia interaktif antara lain, seperti:

Menurut Hoftetter yang dikutip oleh Munir berpendapat bahwa multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak video dan animasi menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.¹⁷

Sebagaimana Schwier dan Misanchuk berpendapat bahwa multimedia interaktif adalah program pembelajaran yang mencakup berbagai sumber yang terpadu dalam pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai jantung sistem. Program ini sengaja dirancang dalam beberapa bagian, dan tanggapan pengguna untuk peluang yang terstruktur misalnya menu, masalah, simulasi terbuka, pertanyaan, dan lingkungan virtual yang dapat mempengaruhi urutan, isi ukuran, dan bentuk program.¹⁸

¹⁶ Wanda Ramansyah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Peserta Didik Sekolah Dasar", Jurnal Ilmiah, Vol. 3, No.1, (2016), h.29.

¹⁷ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, ..., h.113.

¹⁸ Schwier, Richard A. & Earl R. Misanchuk. (1993). *Interactive Multimedia Instruction*. New Jersey: Educational Tecnology Publication, 1993), h.20.

Daryanto juga berpendapat bahwa: multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.¹⁹ Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu alat program pembelajaran yang dikombinasikan dalam beberapa jenis media dengan memanfaatkan komputer sebagai alat penyalur informasi dan pesan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilengkapi unsur teks, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi kemudian dikemas menjadi file digital (komputer).

2. Karakteristik Multimedia Interaktif

Menurut Daryanto multimedia dalam pembelajaran memiliki tiga karakteristik yaitu sebagai berikut:

- a. Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengkomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain dari memenuhi ketiga syarat tersebut, multimedia sebaiknya juga harus memenuhi fungsi yaitu dapat memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, memberikan kesempatan kepada siswa untuk

¹⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h.51.

mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, serta dapat memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendali.²⁰

3. Fungsi Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif mempunyai tiga fungsi utama diantaranya yaitu:

- a. Multimedia dapat berfungsi sebagai alat bantu intruksional.
- b. Multimedia dapat berfungsi sebagai tutorial interaktif, misalnya dalam simulasi.
- c. Multimedia dapat berfungsi sebagai sumber petunjuk belajar, misalnya multimedia digunakan untuk menyimpan serangkaian *slide* mikroskop atau radiograf.²¹

Berdasarkan tiga fungsi multimedia interaktif yang disebutkan di atas jelas bahwa multimedia interaktif mempunyai fungsi sebagai sumber petunjuk belajar. Multimedia interaktif tidaknya sebagai alat bantu intruksional dan tutorial interaktif saja, namun juga berfungsi sebagai sumber belajar.

4. Manfaat Multimedia Interaktif

Menurut Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa ada beberapa manfaat dari multimedia interaktif yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

²⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h.53-54

²¹ Ambar Sri Lestari, "Pembelajaran Multimedia", *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol.6, No.2, (2013), h. 87.

- b. Pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan bagi siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Pembelajaran jadi lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal saja.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.²²

Selain dari itu, Akbar, dkk menyebutkan bahwa manfaat multimedia interaktif yaitu dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memudahkan siswa untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada siswa dan memadu siswa untuk belajar.²³ Philips juga menegaskan bahwa manfaat dari multimedia interaktif adalah mempunyai potensi mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda dan multimedia pembelajaran interaktif memiliki lingkungan *multisensory* untuk mendukung cara belajar tertentu.²⁴

Berdasarkan manfaat multimedia interaktif yang disebutkan di atas jelas bahwa multimedia sangat memberi pengaruh yang baik kepada siswa, selain untuk siswa multimedia juga membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran baik dalam keadaan jarak jauh maupun dekat.

²² Nana Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar Baru, 2010), h.2.

²³ Akbar Qurrotul'ayun Satriyani, dkk, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h.148.

²⁴ Phillips, *The Developers Handbook to Inteactive Multimedia*, (London: Kogan Page, 1997), h.12.

5. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Semua media pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun keunggulan dan kelemahan multimedia interaktif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Keunggulan	Kelemahan
1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. 2. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran. 3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. 4. Menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. 5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. 6. Melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.	1. Menggunakan multimedia interaktif dalam penggunaannya memerlukan peralatan yang mahal, untuk menampilkan media memerlukan peralatan seperti, komputer, <i>LCD</i>, dan <i>Infocus</i> dalam penampilannya. 2. Penggunaan komputer agar terhubung ke jaringan internet memerlukan wifi, jaringan wifi tersebutlah yang sering menghambat penggunaan internet yang prioritas sinyal jaringan internetnya tidak stabil.

6. Kriteria Pengembangan Multimedia Interaktif

Dalam pengembangan multimedia interaktif perlu diperhatikan kriteria multimedia yang akan dikembangkan. Sebagaimana Yudhi Munadi mengungkapkan bahwa untuk merancang dan memproduksi multimedia interaktif, perlu diperhatikan lima hal kriteria penilaian sebagai berikut:

- a. Kriteria kemudahan navigasi, yaitu sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga siswa tidak perlu belajar komputer lebih dahulu.
- b. Integrasi media, yaitu media harus mengintegrasikan beberapa aspek dan keterampilan lainnya yang harus dipelajari.
- c. Kandungan kognisi, yaitu kandungan isi program harus memberikan pengalaman kognitif (pengetahuan) yang dibutuhkan siswa. Kriteria pengetahuan dan presentasi informasi.
- d. Untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran program harus mempunyai tampilan tampilan yang artistik, maka estetika juga merupakan sebuah kriteria.
- e. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan siswa secara utuh. Sehingga pada waktu seseorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa sudah belajar sesuatu.²⁵

Sebagaimana dapat diketahui bahwa ada banyak *software* yang dapat digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif diataranya yaitu:

- a. *Adobe Flash Player*
- b. *Macromedia Flash Player*
- c. *Macromedia Flash MX*
- d. *Macromedia Captivate*
- e. *Microsoft Office Power Point*

²⁵ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), h. 153

Berdasarkan *software* dalam multimedia interaktif yang disebutkan di atas, salah satu yang peneliti gunakan adalah *Macromedia Flash MX versi 8*. Alasan peneliti memilih *Macromedia Flash MX* dikarenakan *software* tersebut masih minim orang yang mengembangkannya, dan fitur-fitur dalam *software Macromedia Flash MX* mudah untuk digunakan.

B. *Macromedia Flash MX versi 8*

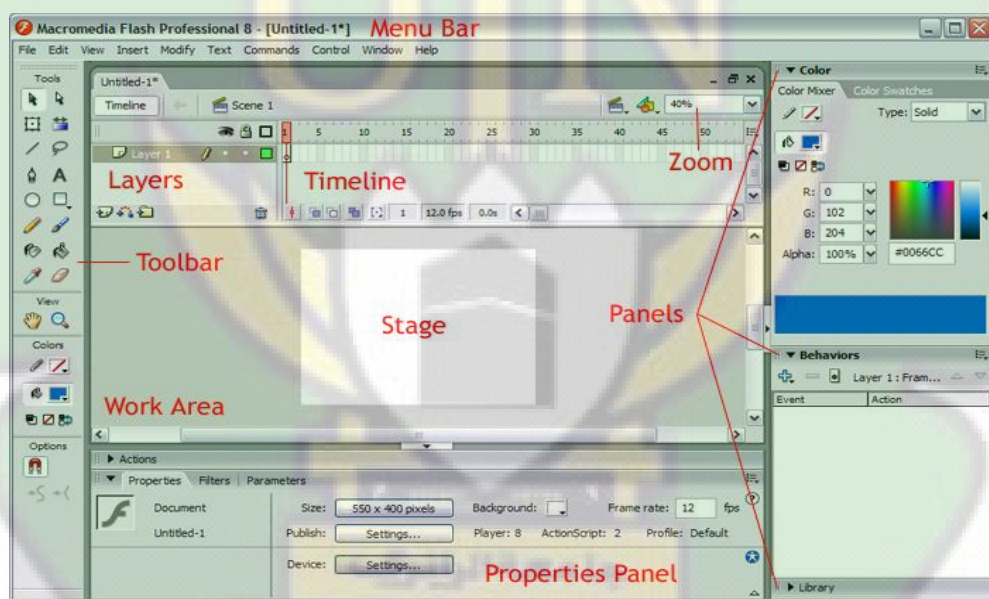
Flash dikembangkan sejak tahun 1996, pada awalnya hanya merupakan program animasi sederhana yaitu *GIF Animation*, tetapi sekarang sudah berkembang menjadi aplikasi yang digunakan oleh hampir semua orang yang menekuni bidang desain berbasis komputer. Sampai saat ini, *Macromedia Flash* telah dikembangkan dalam berbagai versi. Setelah sampai pada versi *Flash 6*, muncul teknologi *Flash 7* yang dikenal dengan nama *Macromedia MX* dan kemudia keluar versi terbarunya lagi yaitu *Flash 8* atau dikenal dengan nama *Macromedia Flash professional 8*.

Macromedia Flash merupakan aplikasi interaktif dengan berbagai kelebihan. Beberapa faktor yang mendukung kepopuleran *flash* sebagai sebuah aplikasi untuk keperluan desain dan animasi antara lain adalah memiliki format grafis berbasis vektor, kapsitats *file* hasil yang kecil, memiliki kemampuan tinggi dalam mengatur interaktivitas program, memiliki kelengkapan fasilitas dalam melakukan desain, dan sebagainya.

Dapat diketahui bahwa aplikasi *Macromedia Flash* dapat membuat berbagai jenis aplikasi seperti: 1) Animasi contohnya: kartu ucapan online, kartun, iklan, dan sebagainya, menyediakan berbagai elemen animasi yang cukup

lengkap. 2) *Games* contohnya: *game* yang berbasis dua dimensi banyak yang dibangun dengan aplikasi ini. Game menggabungkan kemampuan animasi pada *Flash* dengan bahasa *scripting* yang dimilikinya dikenal dengan sebutan *ActionScript*. Dan *User Interface* : aplikasi ini bisa dibangun menggunakan *Macromedia Flash*. *Interface* tersebut biasanya dilengkapi dengan kotak-kotak navigasi sederhana sampai pada antarmuka yang lain yang lebih kompleks.²⁶

Macromedia Flash MX versi 8 mempunyai area kerja yang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tampilan Jendela Kerja Pada *Macromedia Flash*²⁷

Adapun penjelasan terkait area kerja pada *Macromedia Flash* pada gambar 2.1 di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

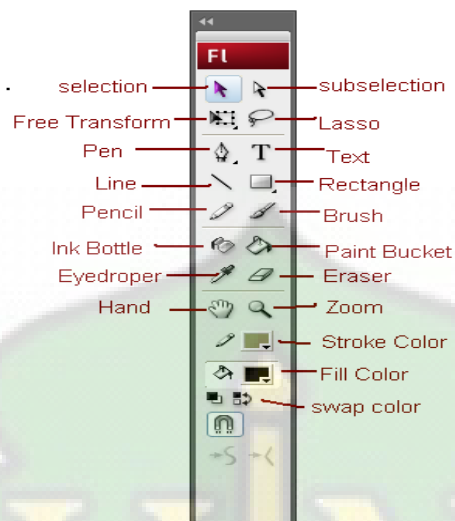
²⁶ Teguh Wahyono, *36 jam Belajar Komputer, Animasi Dengan Macromedia Flash 8* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2006), h. 2.

²⁷ Mesa Komputer, *Macro Media Flash 8.0 – Mesa Komputer – WordPress.Com*, Diakses tanggal 29 Agustus 2022 pada link: <https://mesakom.wordpress.com/macro-media-flash-8-0/>

1. **Menu Bar**, adalah sekumpulan perintah yang digunakan dalam *flash*, seperti menu *file > New* yang berfungsi untuk menyimpan *file Flash*.
2. **Toolbox**, adalah sekumpulan tool yang digunakan untuk menggambar dan mengedit animasi yang dibuat. Disini bisa mempercepat maupun memperlambat animasi
3. **Panel Timeline**, adalah *panel* yang berfungsi mengatur jalanya animasi yang kita buat.
4. **Stage**, adalah kanvas tempat kita meletakkan dan mengedit objek-objek flash.
5. **Properties Panel**, adalah *panel* yang menampilkan atribut dari suatu objek yang sedang aktif sehingga atribut objek tersebut dapat kita ubah.
6. **Panels**, memiliki beberapa panel yaitu, pertama : *panel actions*, adalah *panel* yang berisikan bahasa pemrograman *ActionScript* yang digunakan untuk membuat animasi interaktif. Kedua : *panel color*, adalah *panel* yang berfungsi untuk mengatur komposisi warna *stroke* maupun *fill* pada objek.
7. **Zoom**, adalah panel yang berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan pada objek yang ada di *stage*.
8. **Layers**, adalah pusat control objek yang akan dianimasikan.

Untuk membuat dan mengedit suatu objek, harus menggunakan *toolbox*.

Fitur yang terdapat pada *toolbox* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2.2 Toolbox Pada Macromedia Flash²⁸

Berdasarkan gambar 2. 2 toolbox di atas dapat dijelaskan fitur-fitur yang ada pada toolbox diantaranya:

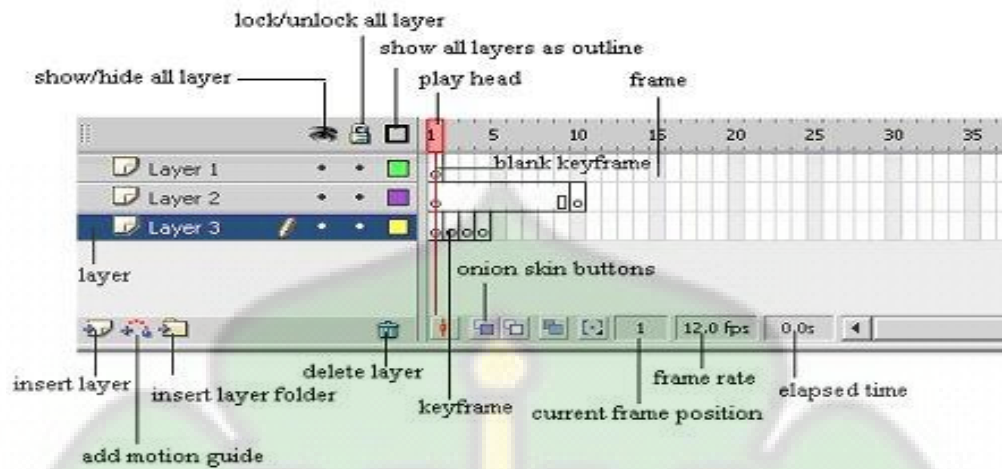
1. *Selection Tool* (V), adalah *tool* yang berfungsi untuk memilih dan menyeleksi suatu objek.
2. *Subselection Tool* (A), adalah *tool* yang berfungsi untuk mengedit titik-titik pada suatu objek secara detail.
3. *Free Transform* (Q), adalah *tool* yang berfungsi untuk memutar suatu objek, mengatur skala suatu objek, melakukan *distorsi* terhadap suatu objek, dan lainnya.
4. *Pen Tool* (P), adalah *tool* yang berfungsi untuk menggambar kurva melengkung.
5. *Text Tool* (T), adalah *tool* yang berfungsi untuk membuat teks
6. *Line Tool* (N), adalah *tool* yang berfungsi untuk membuat suatu garis.

²⁸ Mesa Komputer, *Macro Media Flash 8.0 – Mesa Komputer – WordPress.Com*, Diakses tanggal 29 Agustus 2022 pada link: <https://mesakom.wordpress.com/macro-media-flash-8-0/>

7. *Lasso Tool* (L), adalah *tool* yang berfungsi untuk menyeleksi objek secara bebas sehingga dapat memilih seluruh ataupun sebagian dari objek tersebut
8. *Rectangle Tool* (R), adalah *tool* yang berfungsi untuk membuat objek berbentuk kotak maupun persegi empat.
9. *Pencil Tool* (Y), adalah *tool* yang berfungsi untuk menggambar bentuk bebas, sama seperti kita menggambar dengan pensil kertas.
10. *Brush Tool* (B), adalah *tool* yang berfungsi untuk memoles dalam bentuk cat.
11. *Ink Bottle Tool* (S), adalah *tool* yang berfungsi untuk memberi dan mengubah warna pada garis luas objek (*stroke*)
12. *Paint Bucket Tool* (K), adalah *tool* yang berfungsi untuk memberi dan mengubah warna pada bidang dalam objek (*fill*)
13. *Eyedropper Tool* (I), adalah *tool* yang berfungsi untuk mengambil dan meniru warna dari suatu objek maupun gambar bitmap untuk diaplikasikan pada objek lain.
14. *Eraser tool* (E), adalah *tool* yang berfungsi untuk menghapus objek.²⁹

Panel Timeline, merupakan *panel* utama yang berfungsi untuk mengatur cepat atau lambatnya animasi yang kita buat dan sebagai wadah untuk menyatukan objek-objek dari setiap *layer*.

²⁹ Andrisa, *Student Gulde Series Macromedia Flash 8* (Jakarta: Elex Media, 2007), h. 2-3.



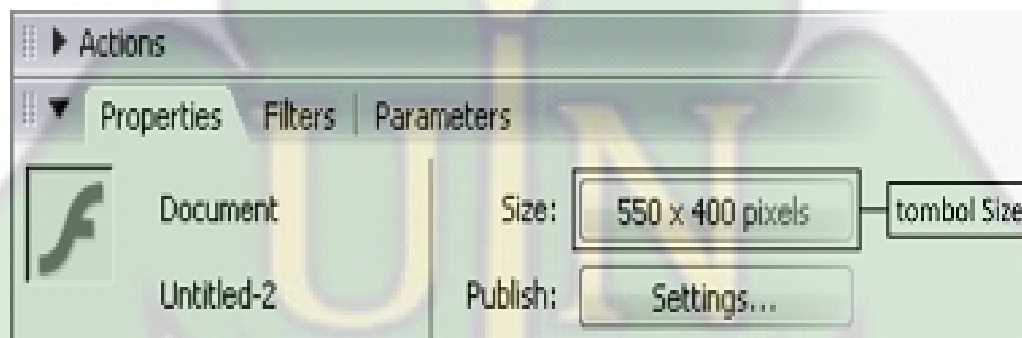
Gambar 2.3 Timeline Pada Macromedia Flash³⁰

Adapun penjelasan fitur pada gambar di atas yaitu sebagai berikut:

1. *Layer*, adalah suatu lapisan transparan yang berfungsi untuk mengatur peletakan objek-objek dalam suatu *movie flash*. Jadi, objek yang berada di *layer* paling bawah akan tertutup oleh objek yang berada pada *layer* di atasnya.
2. *Keyframe*, adalah suatu frame yang berisikan satu objek atau lebih. *Keyframe* ditandai dengan bulatan biru pada *frame*.
3. *Blank Keyframe*, adalah suatu *frame* kosong dimana didalamnya tidak ada objek. Apabila *Blank Keyframe* tersebut diisikan sebuah objek, maka ia akan menjadi *keyframe*. *Blank Keyframe* ditandai dengan bulatan kuning pada *frame*.
4. *Playhead*, adalah suatu alat yang berfungsi untuk menjalankan animasi di stage tanpa perlu melakukan *test movie* terlebih dahulu. *Playhead* ditandai dengan bulatan *slider* berwarna merah yang terletak di atas *frame*.

³⁰ Mesa Komputer, *Macro Media Flash 8.0 – Mesa Komputer – WordPress.Com*, Diakses tanggal 29 Agustus 2022 pada link: <https://mesakom.wordpress.com/macro-media-flash-8-0/>

Sebagaimana dapat diketahui *frame* adalah suatu wadah bingkai yang membentuk suatu *movie flash*. *Movie* tersebut terdiri atas sekumpulan gambar yang berurutan sehingga apabila dijalankan, *movie* tersebut terlihat seolah-olah bergerak. Bagian bawah layar terdapat *window panel* yang disebut dengan *document properties* sebagai berikut:



Gambar 2.4 Panel Document Properties³¹

Tombol *size* digunakan untuk mengatur ukuran *stage* yang akan digunakan sebagai area memasukkan gambar dan objek *nertwork*.³²

C. Model Pengembangan Multimedia Interaktif

Pengembangan media pembelajaran atau *Research and Development (R&D)* merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan melalui serangkaian riset dengan menggunakan berbagai model dalam siklus dalam

³¹ Mesa Komputer, *Macro Media Flash 8.0 – Mesa Komputer – WordPress.Com*, Diakses tanggal 29 Agustus 2022 pada link: <https://mesakom.wordpress.com/macro-media-flash-8-0/>

³² Teguh Wahyono, *36 jam Belajar Komputer, Animasi Dengan Macromedia Flash 8.....h*. 18-19.

melewati beberapa tahapan.³³ Model dari pengembangan *Research and Development* terdiri dari beberapa model yaitu sebagai berikut:

1. Model Borg & Gall

Model Borg and Gall terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan, yang dimulai dari studi pendahuluan (*research and informarion collecting*), merencanakan penelitian (*planning*), pengembangan design (*develop preliminary of product*), uji coba lapangan terbatas (*preliminary field testing*), revisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan lebih luas (*main field test*), revisi hasil uji coba lapangan lebih luas, (*operational product revision*), uji kelayakan (*operational field testing*), revisi final hasil uji kelayakan (*final product revision*), dan implementasi produk akhir (*dissemination and implementation*).

2. Model ADDIE

Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE terdapat 5 tahapan dalam pengembangan yang dimulai dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

3. Model 4-D

Model 4-D yang dikembangkan oleh Thiaharajan pada tahun 1974.

Model 4-D terdapat 4 tahapan dalam pengembangan yang dimulai dari

³³ Mohammad Ali, *Metoologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Cendekia Utama, 2010), hal. 119.

mendefinikan (*define*), merancang (*design*), mengembangkan (*development*), implementasi produk akhir (*disseminate*).

4. Model Alessi dan Trollip

Model Alessi dan Trollip adalah model yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip. Model pengembangan ini terdapat 3 tahapan dalam pengembangan yaitu di mulai dari tahap perencanaan (*planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*).³⁴

Berdasarkan model pengembangan media pembelajaran yang telah disebutkan diatas, peneliti mengembangkan suatu produk multimedia interaktif dengan baik, berkualitas, valid, praktis dan fleksibel yaitu dengan menggunakan model ADDIE, karena model ADDIE ini memiliki kesesuaian dan kemudahan dalam mengembangkan multimedia interaktif dengan aplikasi *macromedia flash* 8.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran terpadu yang diajarkan pada jenjang pendidikan SD/MI. menurut Rusman menyatakan pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok, aktif memanggil, dan menemukan konsep

³⁴ Ismalik Perwira Admadja, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK Bidang Keahlian Karawitan", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 6, No. 2, Juni (2016), hal. 173-183.

serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic.³⁵ Adapun menurut Depdiknas yang dikutip oleh Trianto menyatakan bahwa pembelajaran terpadu tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.³⁶

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran terpadu yang dikaitkan dari beberapa mata pelajaran dalam tema sehingga dapat memberikan pengalaman kepada siswa.

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai fungsi yaitu untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami konsep materi yang tergabung dalam tema serta menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (konstektual) dan bermakna bagi siswa.³⁷ Adapun tujuan dari pembelajaran tematik menurut Ani Hidayati adalah sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada suatu tema atau topik tertentu.
- b. Menyajikan konsep berdasarkan beberapa mata pelajaran untuk mengembangkan berbagai kompetensi dalam tema tertentu.

³⁵ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h.254.

³⁶ Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2010), h.79.

³⁷ Kemendikbud, *Permadikebud No.81A tentang Implementasi Kurikulum*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h.16.

- c. Berdasarkan tema, mewujudkan materi yang lebih mendalam, berkesan, dan mudah membekas bagi siswa.
- d. Pembelajaran menciptakan suasana yang menuntun siswa berkomunikasi dengan baik, dengan mengaitkan pembelajaran pada pengalaman pribadi siswa.
- e. Siswa lebih aktif dan bersemangat, karena pembelajaran dirancang atas dasar keseharian yang dekat dengan anak, seperti tema keluarga dan lain-lain.
- f. Menciptakan pembelajaran yang efisien, sebab penyajian 4-5 mata pelajaran dapat ditempuh sekaligus dalam 2 atau 3 kali pertemuan.³⁸

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua KD dari semua mata pelajaran kecuali mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam). Mata pelajaran yang dimaksud adalah: Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, PJOK, dan SBDP.³⁹ Tidak menutup kemungkinan jika mata pelajaran PAI dilaksanakan dalam pembelajaran tematik, namun seperti yang kita ketahui bahwa mata pelajaran PAI merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang keimanan, serta ketaqwaan dalam mengamalkan ajaran islam. Sehingga jika terjadi kesalahan saat membuat atau menyampaikan materi dalam memadukan beberapa mata pelajaran yang lain akan terjadi hal-

³⁸ Muhammad Shaleh Assingkily, dkk, *Desain pembelajaran tematik Integratif Jenjang MI/SD*, (Yogyakarta: K-Media, 2019), h.17-18.

³⁹ Ibadullah Malawi, Ani Kadarwati, *Pembelaajaran Tematik*, (Jawa Timur: Media Grafika, 2017), h. 3.

hal yang tidak dapat dicerna oleh siswa, sehingga akan berakibat fatal dalam pengetahuan siswa tentang agama.

Pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa dalam membentuk pengetahuannya, karena sesuai dengan perkembangannya siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan. Pembelajaran tematik memiliki ciri khas, antara lain:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak sekolah dasar.
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- c. Kegiatan belajar dipilih yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d. Memberi penekanan pada keterampilan berpikir peserta didik.
- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya.
- f. Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap pada gagasan orang lain.⁴⁰

Sebagaimana BPSDMPK (Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan) dan PMP (Penjamin Mutu Pendidikan) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut:

- a. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.

⁴⁰Ibadullah Malawi, Ani Kadarwati, *Pembelaajaran Tematik...*, hal. 4.

- b. Mempelajari pengetahuan dan pengembangan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- e. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih.
- h. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkan dengan mengangkat sejumlah nilai dengan situasi dan kondisi.⁴¹

4. Manfaat Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki manfaat yaitu bagi guru dan siswa, adapun manfaat bagi siswa diantaranya adalah:

- a. Dapat lebih memfokuskan diri pada proses pembelajaran dari pada hasil belajar.

⁴¹ Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 8-9.

- b. Menghilangkan batas semu antar bagian kurikulum dan menyediakan pendekatan proses belajar yang integrative.
- c. Merangsang penemuan dan penyelidikan mandiri di dalam dan luar kelas.
- d. Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- e. Menyediakan kurikulum yang berpusat pada siswa (yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan dan kecerdasan).
- f. Membantu siswa membangun hubungan antara konsep dan ide, sehingga meningkatkan apresiasi dan pemahaman.
- g. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu.⁴²

Berdasarkan manfaat pembelajaran tematik yang telah disebutkan di atas jelas bahwa pembelajaran tematik sangat memberikan efek nilai positif bagi siswa dan guru dalam pengembangan kognitif, psikomotor dan afektif.

⁴² Nurkhayati dan Apri Utami P.S, "Pengaruh Model Tematik Terhadap Kreativitas Guru Dalam Mengajar Di Sekolah Dasar Negeri Jagakarsa 09 Pagi, *Jurnal Ilmiah PGSD Holistika*, Vol. 1, No.2, (2017), h.89.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

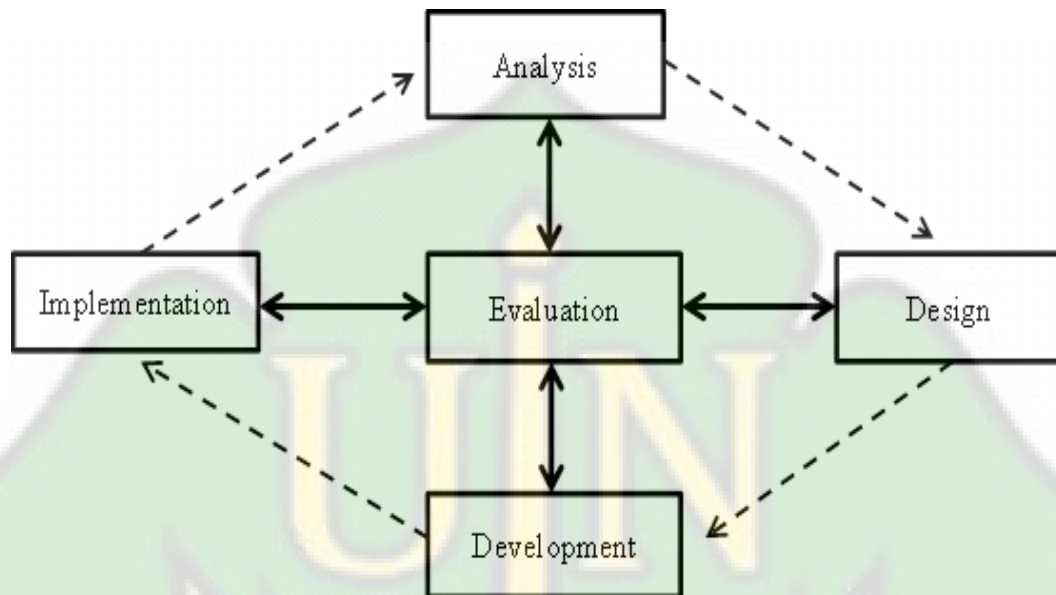
Rancangan penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development*. Metode *Research and Development* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut.⁴³ Menurut Asim penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.⁴⁴ Dari penjelasan tersebut dapat dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu berupa multimedia interaktif pada tema 5 kelas V MIN 13 Pidie Jaya.

Penelitian ini berlandaskan model pengembangan ADDIE, adapun tahapan pengembangannya adalah sebagai berikut: analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pemilihan model ADDIE dikarenakan sangat sesuai untuk

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal.297.

⁴⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 195.

mengembangkan multimedia interaktif. Model pengembangan ini menunjukkan langkah yang jelas dan cermat untuk menghasilkan produk.⁴⁵



Gambar 3.1 Bagan Prosedur Model Pengembangan ADDIE

Adapun tahap-tahap penjelasan dari model ADDIE pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Tahap *analysis* (analisis) adalah tahap utama yang dilakukan sebelum mengembangkan media replika organ peredaran darah manusia. Adapun analisis yang dilakukan adalah analisis masalah dalam pembelajaran, analisis kurikulum yang dilakukan dengan memperhatikan kurikulum yang sedang digunakan, dan analisis kebutuhan siswa dalam pengembangan multimedia interaktif.

⁴⁵ Kiki Marisa Puji, dkk, "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA", *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 1, No. 1 (2014), hal.60

2. Tahap *Design* (perancangan)

Tahap *design* (perancangan) dilakukan dengan merancang indikator pembelajaran yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) pada tema 5 materi ekosistem, merancang multimedia interaktif yang akan dikembangkan, merancang rencana pelaksana pembelajaran (RPP), dan merancang evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan media pembelajaran bagi siswa. Tahap perancangan meliputi penyusunan teks, pemilihan media dan pemilihan bentuk penyajian. Desain awal yang dihasilkan berupa multimedia interaktif.

Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai multimedia yang dikembangkan. Instrumen penilaian multimedia interaktif disusun dengan memperhatikan aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian dan kesesuaian dengan pendekatan yang digunakan.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* (pengembangan) adalah tahap realisasi produk. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi dan revisi multimedia interaktif yang telah dirancang, untuk melihat kelayakan maka dilakukan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen penilaian media yang telah disusun pada tahap rancangan. Validasi dilakukan dengan meminta validator untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan serta memberikan komentar dan saran guna sebagai acuan dalam revisi perbaikan dan penyempurnaan media. validasi dilakukan samapi media layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap hasil validasi

yang telah dinilai oleh validator terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

4. Tahap *Implementation* (implementasi)

pada tahap implementasi ini dilakukan dengan mengimplementasikan atau uji coba multimedia interaktif yang telah dikembangkan dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Dalam penelitian ini tahap implementasi yang dilakukan kepada siswa dengan pembagian lembar angket respon siswa terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

5. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tahap *evaluation* (evaluasi) merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan revisi terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan berdasarkan masukan yang diperoleh dari validasi dan angket. Hal tersebut bertujuan supaya multimedia interaktif yang telah dikembangkan sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V MIN 13 Pidie Jaya. Waktu yang digunakan pada penelitian ini dilaksanakan mulai dari semester genap sampai semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah dosen ahli materi, ahli media dan seluruh siswa kelas V MIN 13 Pidie Jaya.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu pedoman penghayatan atau kuesioner atau pedoman dokumenter, sesuai dengan metode yang digunakan.⁴⁶ Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk menganalisis kelayakan dari suatu multimedia interaktif yang telah dikembangkan. adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen lembar validasi uji kelayakan untuk ahli materi

Kisi-kisi dari instrumen lembar validasi uji kelayakan ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	1, 2, 3, 4, 5,6, 7,8, 9, 10.	10
2.	Kualitas Intruksional	Manfaat dapat memberikan dampak bagi siswa	11, 12, 13, 14.	4
3.	Kualitas Teknis	Kemudahan	15, 16, dan 17.	3
		Keterbacaan	18,19 20	3
Jumlah				20

2. Instrumen lembar validasi uji kelayakan untuk ahli media

Kisi-kisi dari instrumen lembar validasi uji kelayakan ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Uji Kelayakan Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Kualitas teknis	Kualitas Tampilan	1, 2, 3, 4, 5,6, 7,8,	9

⁴⁶ Gulo, W, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Gramedia Widia sarana Indonesia, 2002) hal. 83-84.

			9.	
		Keterbacaan Teks	10,11,12,13 14, 15 16.	6
2.	Kualitas Intruksional	Manfaat	17	1
3.	Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan	18 dan 19	2
Jumlah				19

3. Instrumen lembar angket respon peserta didik untuk uji lapangan

Kisi-kisi dari instrumen lembar angket respon siswa terhadap media interaktif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Uji Lapangan Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Kualitas isi dan tujuan	Minat	1, 2, 3, 4	4
2.	Kualitas Teknis	Keterbacaan Teks	5, 12, 1	3
		Kualitas Tampilan	6, 13	2
		Efek suara	7 dan 8	2
		Mudah digunakan	9, 11	2
3.	Kualitas Instruksional	Memberikan dampak bagi siswa	10.	1
Jumlah				13

Sumber data pada penelitian ini didapatkan untuk validasi kelayakan dari dosen ahli bidang materi dan ahli media UIN Ar-Raniry serta angket respon peserta didik kelas V MIN 13 Pidie Jaya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu teknik yang sangat diperlukan untuk mendapatkan data dan informasi dari sumber yang dituju. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai sumber. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi ahli materi

dan ahli materi, serta di dukung oleh angket respon siswa. Teknik pengumpulan data tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

Pengumpulan data dengan validasi ahli materi digunakan untuk memeriksa kelayakan dari kualitas materi yang telah peneliti susun dalam media interaktif. Validasi ahli materi dilakukan dengan memberikan lembar validasi materi kepada ahli materi (validator) beserta media interaktif.

2. Validasi Ahli Media

Pengumpulan data dengan validasi ahli media digunakan untuk memeriksa kelayakan dari kualitas media yang telah peneliti terapkan dalam media interaktif. Validasi ahli media dilakukan dengan memberikan lembar validasi media kepada ahli media (validator) beserta media interaktif.

3. Angket

Pengumpulan data dengan angket digunakan untuk mengetahui ketertarikan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Angket respon siswa dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada siswa dan dilakukan pertunjukkan media interaktif.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil catatan lapangan dengan validasi dan angket. Data tersebut dipilih dan membuat kesimpulan dengan bahasa yang mudah dipahami

tentunya untuk diri sendiri dan orang lain.⁴⁷ Teknik analisis data didapatkan setelah data yang dikumpulkan dan telah diverifikasi. Adapun data dalam penelitian ini berupa hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, dan angket respon peserta didik. Dari data-data hasil yang telah diperoleh tersebut kemudian dianalisis. Teknik analisis yang dipakai tergantung dengan tujuan penelitian.

1. Analisis Lembar Validasi

Cara menganalisis data hasil validasi atau kelayakan multimedia interaktif yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media dapat dihitung dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase %

$\sum x$ = Jumlah skor dari validator

$\sum xi$ = Jumlah total skor maksimal⁴⁸

Kemudian dari data hasil persentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor dalam bentuk persentase (%) berdasarkan *skala likert* sehingga didapatkan kesimpulan tentang kelayakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Adapun kriteria kelayakan media berdasarkan *skala likert* dapat ditentukan kategorinya berdasarkan tabel berikut ini:

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Penilaian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*,..., hal. 244

⁴⁸ Sugioyono, *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 125.

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media⁴⁹

Persentase (%)	Kategori
0 – 19%	Sangat Tidak Layak
20 -39%	Tidak Layak
40 – 59%	Kurang Layak
60 – 79%	Layak
80 – 100%	Sangat Layak

2. Analisis Respon Peserta Didik

Data hasil repon peserta didik melalui angket. Dalam menganalisis angket menggunakan skala *Likert*, kemudian data tersebut dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Nilai Persentase Peserta Didik
 F = Frekuensi jawaban responden
 N = Jumlah keseluruhan responden
 100 = Bilangan Konstanta (tetap).⁵⁰

Adapun kriteria persentase respon Siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Kriteria Presentase Respon Siswa⁵¹

Persentase (%)	Kategori
0% - 10 %	Sangat Tidak Layak
11% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup
61% - 90%	Layak
91% - 100%	Sangat Layak

⁴⁹ Nana Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: Tarsito, 1989), hal. 49.

⁵⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 43.

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 246

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi ekosistem untuk siswa kelas V MIN 13 Pidie Jaya. Produk ini dikemas dalam bentuk *software* yang diberikan kepada guru untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran secara dekat maupun jauh dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*. Adapun hasil dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Desain Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V MI

Proses pengembangan dari multimedia interaktif pada penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan dan kebutuhan di MIN 13 Pidie Jaya. Sebagaimana diperoleh dari hasil analisis yang peneliti lakukan di kelas V MIN 13 Pidie Jaya bahwa terdapatnya permasalahan mengenai siswa dalam proses pembelajaran tematik tema 5 di mana rata-rata siswa kurang melakukan aktivitas yang mendukung pembelajaran, kurang dalam memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, serta kurangnya semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena media yang digunakan dalam

pembelajaran tersebut masih bersifat sederhana, kurang menarik, kurangnya variasi serta monoton.

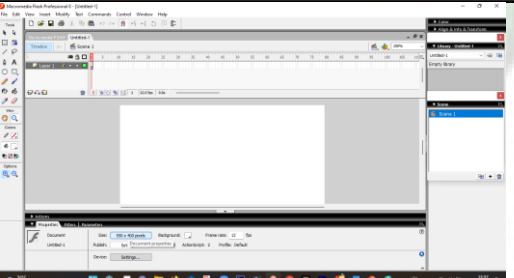
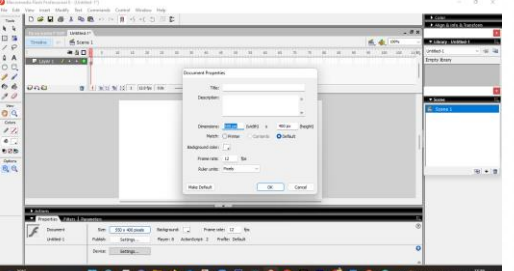
Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti menemukan sebuah solusi yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif agar dapat membantu guru mengatasi permasalahan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran, serta dapat menambahkan fasilitas perangkat pembelajaran untuk guru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada tema 5 di kelas V MIN 13 Pidie Jaya.

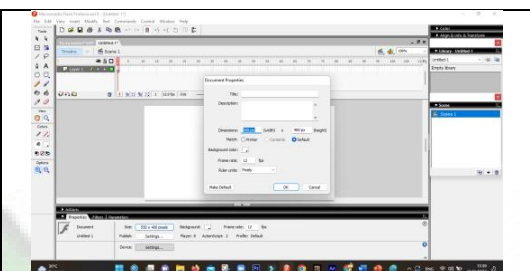
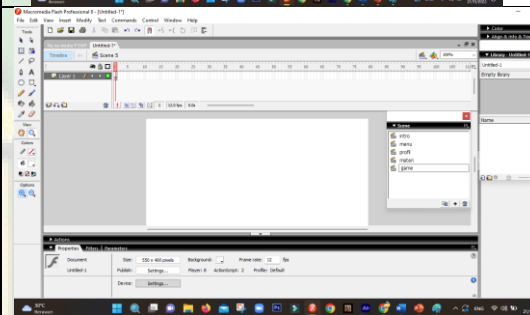
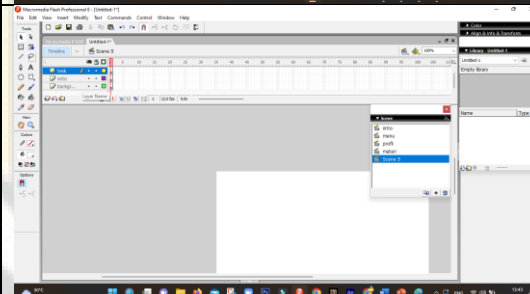
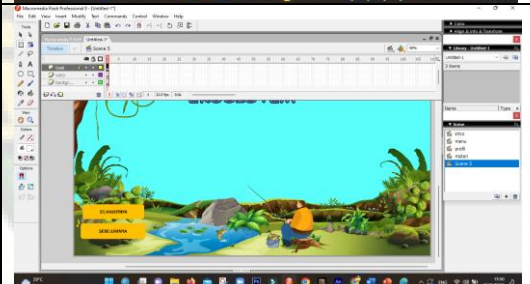
b. Tahap Merancang (*Design*)

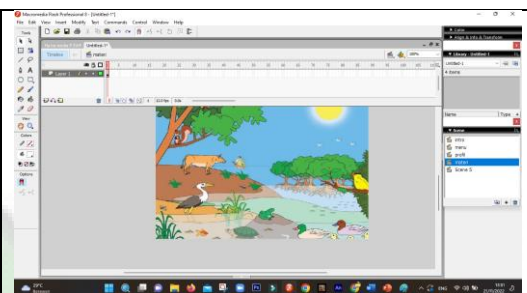
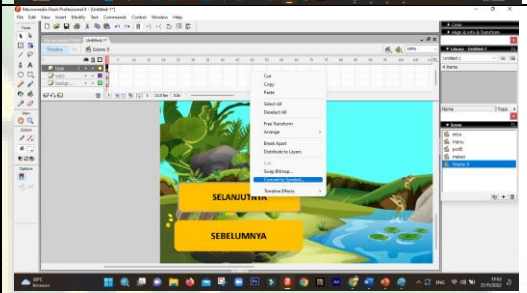
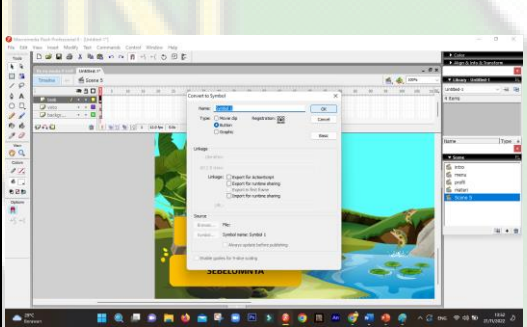
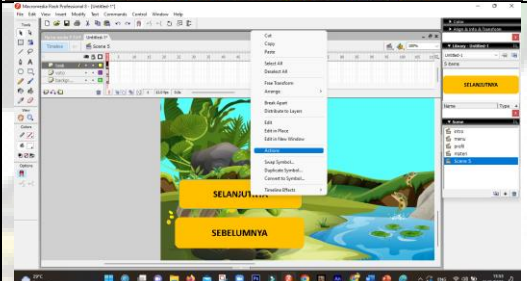
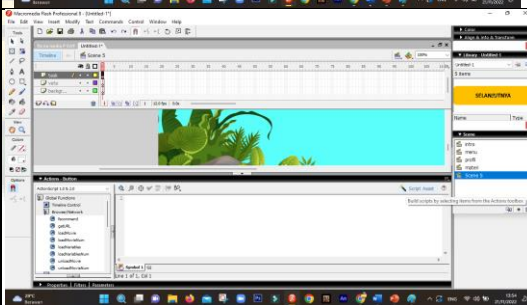
Tahap ini merupakan tahap pembuatan awal dari produk multimedia interaktif. Pada tahap ini peneliti merancang produk multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*. Adapun tahap-tahap dalam merancang multimedia interaktif yaitu sebagai berikut:

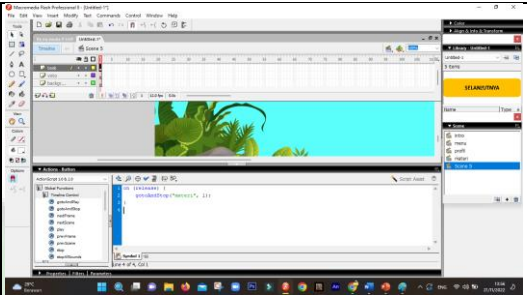
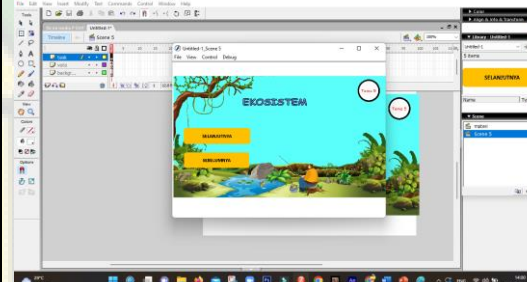
- 1) Menyusun Identitas dari produk
- 2) Merumuskan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), Tujuan Pembelajaran, dan Quis.
- 3) Menyusun Materi sesuai KD dan IPK.
- 4) Memilih dan mengumpulkan gambar sesuai dengan materi.
- 5) Memilih gambar yang dijadikan *background*.
- 6) Kemudian merancang multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *marcromedia flash 8* dengan tahap sebagai berikut:

Tabel: 4.1 Tahap Desain Multimedia Interaktif dengan *Macromedia Flash 8*

No	Tahap Mendesain	Gambar
1.	Nyalakan laptop acer amd radeon grafics	
2.	Buka aplikasi ppt terlebih dahulu untuk mendesain tampilan awal	
3.	Tambahkan teks atau gambar ke dalam desain awal.	
4.	Kemudian buka aplikasi <i>macromedia flash 8</i>	
5.	Atur terlebih dahulu untuk ukuran projecknya dengan menekan dua kali pada size	

6.	Kemudian klik ok	
7.	Kemudian klik tanda + untuk mulai membuat <i>scene</i> terlebih dahulu .	
8.	Kemudian klik tanda + pada kota untuk menambahkan nama dari setiap <i>frame</i> yang kita buat.	
9.	<i>Inport</i> desain yang di ppt tadi ke dalam <i>macromedia flash 8</i> , dengan cara klik <i>file</i> lalu pilih menu <i>inport</i> lalu pilih <i>inport to stage</i> agar langsung ke <i>inport</i> ke dalam <i>projck</i> kita.	
10.	Tambahkan tombol untuk menuju halaman selanjutnya	

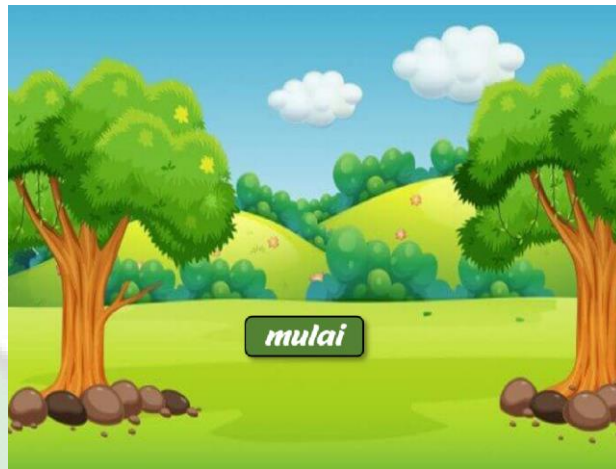
11.	Kemudian di <i>shace</i> selanjutnya <i>inport</i> juga <i>backgroundnya</i>	
12.	Kemudian pada scene sebelumnya di menu tombol klik kanan lalu klik <i>movie</i> dan klik ok.	 
13.	Kemudian klik kanan dan pilih <i>action</i> untuk mengaktifkan tombolnya	
14.	Kemudian aktifkan <i>script aassist</i> nya	

15.	Kemudian ketik perintah seperti gambar di samping ini agar tombol itu aktif dan bisa di gunakan, materi disini adalah nama dari <i>scene</i> yang telah kita buat di awal jika kawan2 berbeda tinggal pilih aja scene mana yang ingin dibuat.	
16.	Kemudian coba tombol tersebut apa sudah berfungsi, dengan cara Ctrl+ ENTER lalu klik pada tombol yang telah di buat tadi, jika berhasil akan langsung ke halaman yang kita tuju	

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji kelayakan terhadap produk multimedia interaktif yang telah dirancang. Tahap uji kelayakan ini dilakukan kepada ahli materi dan ahli media dengan menggunakan lembar validasi yang berskala 1-5. Ketentuan dari hasil uji kelayakan produk multimedia interaktif ini yaitu jika multimedia interaktif divalidasi belum layak digunakan maka multimedia tersebut akan direvisi sesuai masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media. Adapun tampilan dari hasil rancangan multimedia interaktif yaitu sebagai berikut:

1) Tampilan Layar Utama



Gambar 4.1 Layar Utama Multimedia Interaktif

2) Slide Menu Pilihan



Gambar 4.2 Slide Menu Pilihan

Pada *slide* menu pilihan ini yang peneliti isikan berupa judul materi, tema, dan poin pilihan yaitu petunjuk, KD/IPK, Profil, Materi, dan *Game*, serta disediakan tombol *exit*.

3) Slide Petunjuk

Slide ini merupakan *slide* penjelasan dari penggunaan tombol pada multimedia interaktif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.3 Slide Petunjuk Penggunaan Button

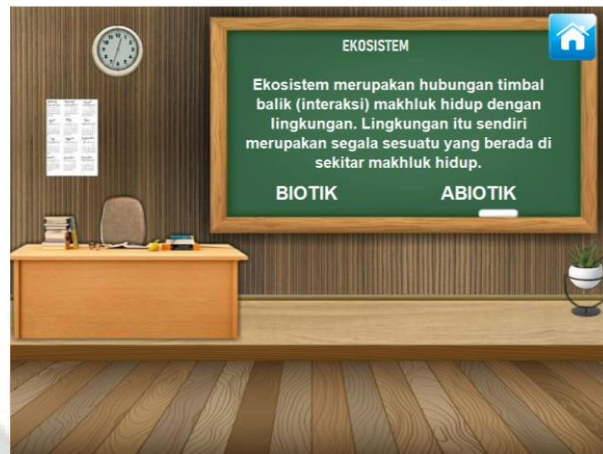
4) Slide Profil

Pada *slide* ini yang peneliti isikan terkait biodata dari pengembang multimedia interaktif ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.4 Slide Profil Pengembang Multimedia Interaktif

5) Slide Materi Pembelajaran



Gambar 4.5 Slide Materi Pembelajaran

6) Slide Game

Pada *slide* ini peneliti mengisi berupa soal *quis* permainan yang dilengkapi dengan kunci jawaban. Bentuk dari *slide* ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Soal Quis

Kunci Jawaban

Gambar 4.6 Slide Soal Quis dan Kunci Jawaban

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

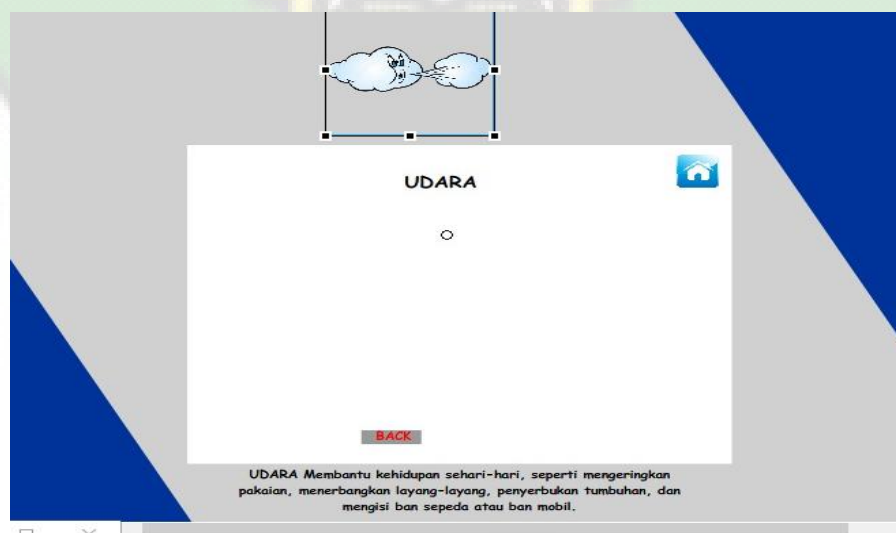
Tahap ini dilakukan setelah multimedia interaktif divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media dengan ketentuan dinyatakan layak untuk digunakan, kemudian multimedia interaktifi tersebut diimplementasikan kepada guru dan siswa kelas V MIN 13 Pidie Jaya. Tujuan dari implementasi ini adalah untuk mengetahui respon dari siswa terhadap multimedia interatif

yang telah dikembangkan dengan menggunakan instrumen angket berisi beberapa pernyataan yang berkaitan dengan multimedia interaktif pada tema 5.

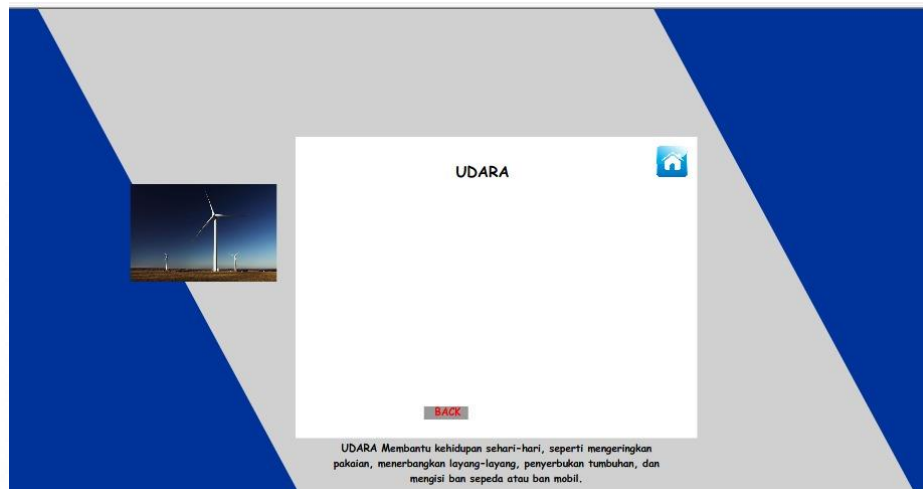
e. Evaluasi (*Evalution*)

Tahap ini peneliti melakukan langkah terakhir dalam desain multimedia interaktif. Adapun tujuan dari tahap ini adalah memperbaiki kembali multimedia interaktif yang telah dikembangkan serta diuji oleh validator sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi maupun ahli media. Berdasarkan hasil validasi terdapatnya beberapa revisi terhadap multimedia interaktif dari ahli materi yaitu sebagai berikut.

- 1) Penambahan materi yang sesuai dengan KD
- 2) Soal masih menggunakan kata-kata yang rancu
- 3) Perlu adanya kunci jawaban agar memperkaya pembahasan
- 4) Penggunaan gambar nyata. Adapun bentuk perbaikan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.7 Bentuk Gambar Sebelum Revisi



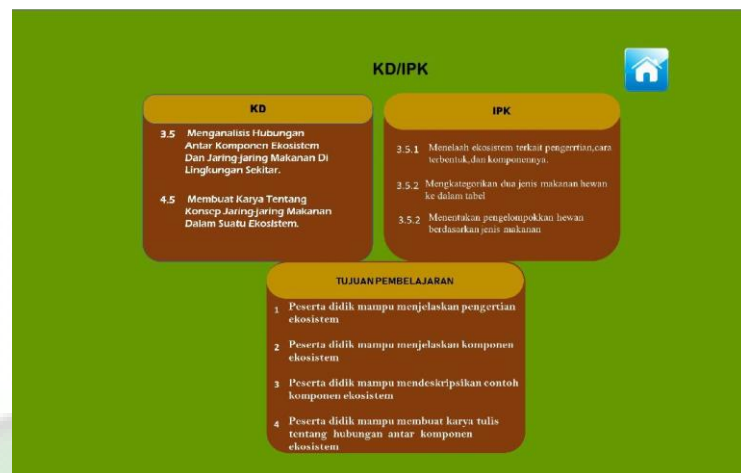
Gambar 4.8 Bentuk Gambar Sesudah Revisi

Sedangkan dari ahli media terdapat beberapa yang harus di revisi sesuai masukan dan saran yaitu sebagai berikut.

- 1) Awali dengan identitas, Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan. Adapun bentuk yang sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.9 KD dan Indikator Sebelum Revisi



Gambar 4.10 KD dan Indikator Sesudah Revisi

- 2) Uraian materi diurai sesuai indikator.
- 3) Soal evaluasi disesuaikan dengan indikator.

2. Hasil Kelayakan Multimedia Interaktif Yang Telah Dikembangkan Pada Tema 5 Kelas V MIN 13 Pidie Jaya

Data hasil kelayakan dari multimedia interaktif yang telah dikembangkan pada tema 5 diperoleh melalui lembar validasi dari ahli materi dan ahli media serta didukung dari angket respon siswa. Sebagaimana data hasil kelayakan multimedia interaktif yang diperoleh dari ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Hasil Kelayakan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V Dari Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	
		Validator 1	Validator 2
	Ketepatan		
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	3	4
2	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	4
	Kesesuaian dengan situasi siswa	3	4
3	Konsep yang disajikan sudah benar dengan perkembangan siswa kelas IV MI	3	4

4	Soal yang disajikan dalam quis sudah sesuai dengan materi	3	4
5	Ketepatan kunci jawaban	1	4
6	Ketepatan pemilihan materi ajar	3	5
7	Materi yang disajikan akurat	3	4
8	Materi yang disajikan	3	4
9	Penyampaian materi sudah runtut	3	4
10	Kesesuaian soal quis dengan kemampuan siswa	4	4
	Manfaat dapat memberikan dampak bagi siswa		
11	Penggunaan media dapat menarik minat dan perhatian siswa	3	4
12	Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4
13	Dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan dapat menjadikan siswa lebih fokus	3	4
14	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	3	4
	Kemudahan		
15	Penggunaan gambar dapat memperjelas materi	4	5
16	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	3	4
17	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4
	Keterbacaan teks		
18	Ejaan yang digunakan sudah sesuai dengan pedoman ejaan yang disempurnakan (EYD)	4	4
19	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.	4	4
20	Penggunaan bahasa yang komunikatif.	3	4
Jumlah		76	
Persentase		76%	
Kategori		Layak	

Sumber: Dosen Prodi PGMI dan Guru MIN 13 Pidie Jaya

Berdasarkan data hasil yang diperoleh pada tabel 4.2 di atas diketahui jumlah hasil yang diperoleh dari dua orang ahli materi yaitu 76. Kemudian hasil tersebut dianalisis menggunakan rumus persentase dengan diperoleh 76% yang berada pada kategori layak. Sedangkan hasil kelayakan yang diperoleh dari ahli media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.3 Data Hasil Kelayakan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V Dari Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor	
		V 1	V2
	Kualitas Tampilan		
1	Media yang disajikan sudah menarik secara visual	3	5
2	Kualitas gambar yang disajikan tajam/tidak pecah	3	5
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi	3	5
4	Ilustrasi gambar dapat memperjelas materi	4	4
5	Penataan <i>layout</i> sudah benar	4	4
6	Suara yang terdengar dengan jelas	4	3
7	Pemilihan efek suara sudah sesuai	4	3
8	Penggunaan tombol sudah tepat.	4	4
9	Kebersihan tampilan desain visual	4	4
	Keterbacaan Teks		
10	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat.	4	4
11	Ukuran huruf sudah sesuai.	4	4
12	Warna huruf yang digunakan sudah tepat	4	3
	Kemudahan Menggunakan Media	4	3
13	Petunjuk penggunaannya mudah dipahami	4	4
14	Kecapatan dalam membuka media	4	5
15	Penggunaan gambar dapat membantu memperjelas materi	4	4
16	Media yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	3
	Manfaat		
17	Siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media	4	5
	Ketepatan		
18	Ketepatan penempatan unsur tata letak	4	4
19	Ketepatan penggunaan efek <i>bold</i> dan kapital dalam pemberian tekanan dan membedakan bagian yang penting.	4	4
Jumlah		78.5	
Persentase		82.63%	
Kategori		Layak	

Sumber: Dosen Prodi PGMI dan Guru MIN 13 Pidie Jaya

Berdasarkan data hasil yang diperoleh pada tabel 4.3 di atas diketahui jumlah hasil yang diperoleh dari dua ahli media yaitu 78,5. Kemudian hasil tersebut dianalisis menggunakan rumus persentase dengan diperoleh 82,63% yang berada pada kategori sangat layak.

Selain dari itu, multimedia interaktif juga dilakukan pengujian lapangan dengan menggunakan lembar angket. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon ketertarikan siswa terhadap multimedia interaktif. Data hasil pengujian lapangan yang diperoleh dari siswa kelas V MIN 13 Pidie Jaya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.4 Data Hasil Respon Siswa Terhadap Multimedia Interaktif Pada Tema 5

No	Pernyataan	Frekuensi					Persentase (%)				
		STL	TL	KL	L	SL	STL	TL	KL	L	SL
1	Saya tidak merasakan bosan selama pembelajaran dengan menggunakan media interaktif	0	0	0	4	21	0	0	0	16	84
2	Saya senang belajar ekosistem dengan menggunakan media interaktif	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100

3	Saya dapat memahami materi yang disajikan dalam media dengan menggunakan media interaktif	0	0	0	8	17	0	0	0	32	68
4	Saya dapat memahami soal quis yang disajikan dalam media interaktif	0	0	0	2	23	0	0	0	8	92
5	Saya dapat membaca tulisan/teks dalam media interaktif dengan jelas	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
6	Saya dapat melihat gambar dalam media interaktif dengan jelas	0	0	0	2	23	0	0	0	8	92
7	Saya dapat mendengar backsound yang digunakan dalam media interaktif dengan jelas	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
8	Backsound yang disajikan dalam media membuat saya bersemangat dalam belajar.	0	0	0	3	22	0	0	0	12	88

9	Saya dapat menggunakan media interaktif dengan mudah	0	0	0	3	22	0	0	0	12	88
10	Media interaktif dapat membuat saya bersemangat mengikuti pembelajaran ekosistem.	0	0	0	0	25	0	0	0	0	100
11	Saya dapat memahami petunjuk dari penggunaan media interaktif yang disajikan.	0	0	1	6	18	0	0	4	24	72
12	Saya dapat memahami dengan jelas bahasa yang digunakan dalam media interaktif	0	0	0	1	24	0	0	0	4	96
13	Gambar yang disajikan dalam media interaktif sudah sesuai dengan materi.	0	0	0	5	20	0	0	0	20	80
Jumlah		0	0	1	34	290	0	0	4	136	1160
Persentase STL							0%				
Persentase TL							0%				
Persentase KL							0.30%				
Persentase L							10.46%				
Persentase SL							89.23%				

Sumber: Data Hasil Respon Siswa Kelas V

Berdasarkan data hasil respon siswa pada tabel 4.4 di atas diketahui jumlah siswa yang dilakukan pengujian sebanyak 25 orang dan banyaknya pernyataan 13 butir. Jumlah hasil yang diperoleh siswa yang memberikan respon sangat tidak layak (STL) yaitu 0, tidak layak (TL) yaitu 0, kurang layak (KL) yaitu 1, layak (L) yaitu 34, dan sangat layak (SL) yaitu 290. Kemudian hasil tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus persentase, dimana hasil persentase yang tertinggi dari respon siswa yaitu 89.23% dengan kategori sangat layak.

B. Pembahasan

Pengembangan dari multimedia interaktif pada tema 5 kelas V MIN 13 Pidie Jaya yang telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahap pertama *Analysis* (Analisis). pada tahap ini peneliti menganalisis terlebih dahulu mengenai permasalahan yang berkenaan dengan perangkat pembelajaran dan kebutuhan dari siswa kelas V MIN 13 Pidie Jaya. Setelah peneliti menemukan permasalahan dan kebutuhan siswa, kemudian dilanjutkan pada tahap kedua *design* (perancangan) merupakan tahap pembuatan produk awal dari multimedia interaktif, di mana pada perancangan multimedia interaktif mengumpulkan bahan berupa materi, gambar, format tulisan dan tekstur warna. Kemudian peneliti mendesain dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*. Setelah pembuatan produk multimedia interaktif awal sudah jadi, kemudian dilakukan tahap ketiga yaitu *developmenet* (pengembangan) yang merupakan tahap pengujian kelayakan terhadap produk multimedia interaktif. Pengujian ini dilakukan kepada ahli materi dan ahli media dengan menggunakan lembar validasi. Hasil pengujian kelayakan dari ahli materi dan ahli media dijadikan

sebagai perbaikan dari multimedia interaktif sesuai saran dan masukan. Kemudian dilakukan tahap keempat yaitu *Implementation* (implementasi), pada tahap ini peneliti melakukan pengujian lapangan dengan menggunakan multimedia interaktif yang ditujukan kepada siswa kelas V MIN 13 Pidie Jaya dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia interaktif. Kemudian dilakukannya tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi) dimana pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan sesuai masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media serta respon dari siswa.

Produk multimedia interaktif setelah dilakukan validasi ahli materi dan ahli media dan uji coba lapangan, di mana diperoleh hasil dari ahli materi dan ahli media yang telah dilakukan validasi oleh 2 orang dosen Prodi PGMI UIN Ar-Raniry dan 2 Guru MIN 13 Pidie Jaya diperoleh hasil dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini.

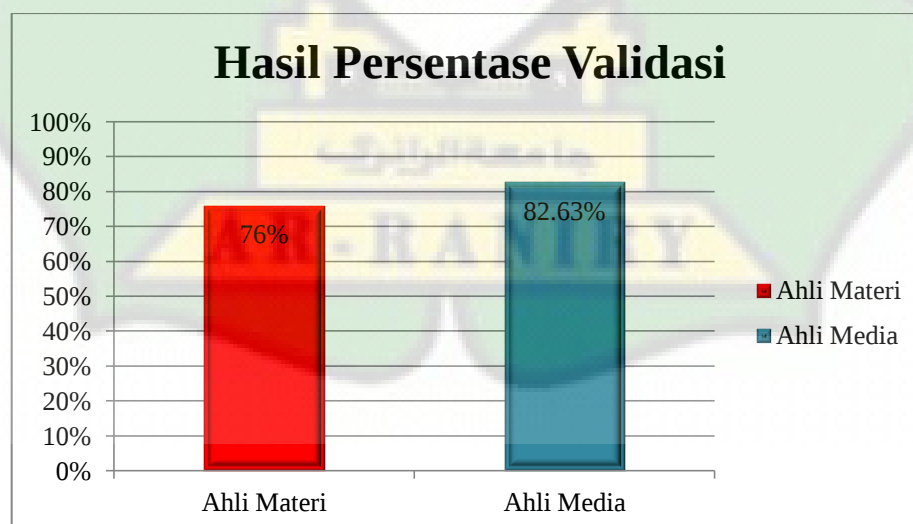


Diagram 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi terhadap multimedia interaktif diperoleh persentase 76% dengan kategori layak. Sedangkan hasil validasi dari ahli media terhadap multimedia interaktif diperoleh 82.63% berada pada kategori sangat layak. Selain dari itu, juga diperoleh hasil pengujian di lapangan berupa respon siswa MIN 13 Pidie Jaya terhadap multimedia interaktif dapat dilihat pada gambar diagram sebagai berikut.

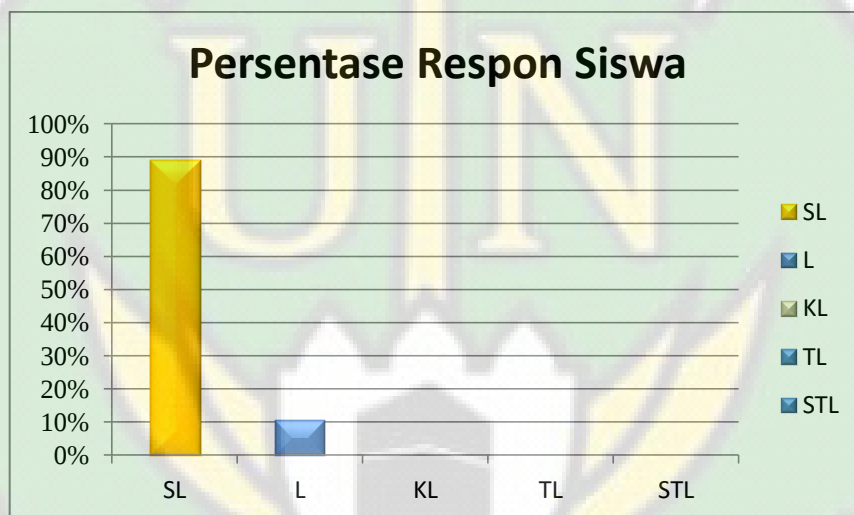


Diagram 4.2 Hasil Respon Siswa Kelas V MIN 13 Pidie Jaya

Berdasarkan hasil uji coba di lapangan pada gambar diagram di atas terlihat bahwa respon siswa paling tertinggi terhadap multimedia interaktif yaitu 89.23% dengan kategori sangat layak.

Setelah diperoleh hasil dari validasi dan uji coba lapangan terhadap multimedia interaktif pada tema 5 kelas V MIN 13 Pidie Jaya dan setelah dilakukannya revisi akhir produk sesuai masukan dan saran dari validator, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada tema 5 kelas V yang telah dikembangkan pada penelitian ini layak untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan, peneliti menarik beberapa kesimpulan diantaranya:

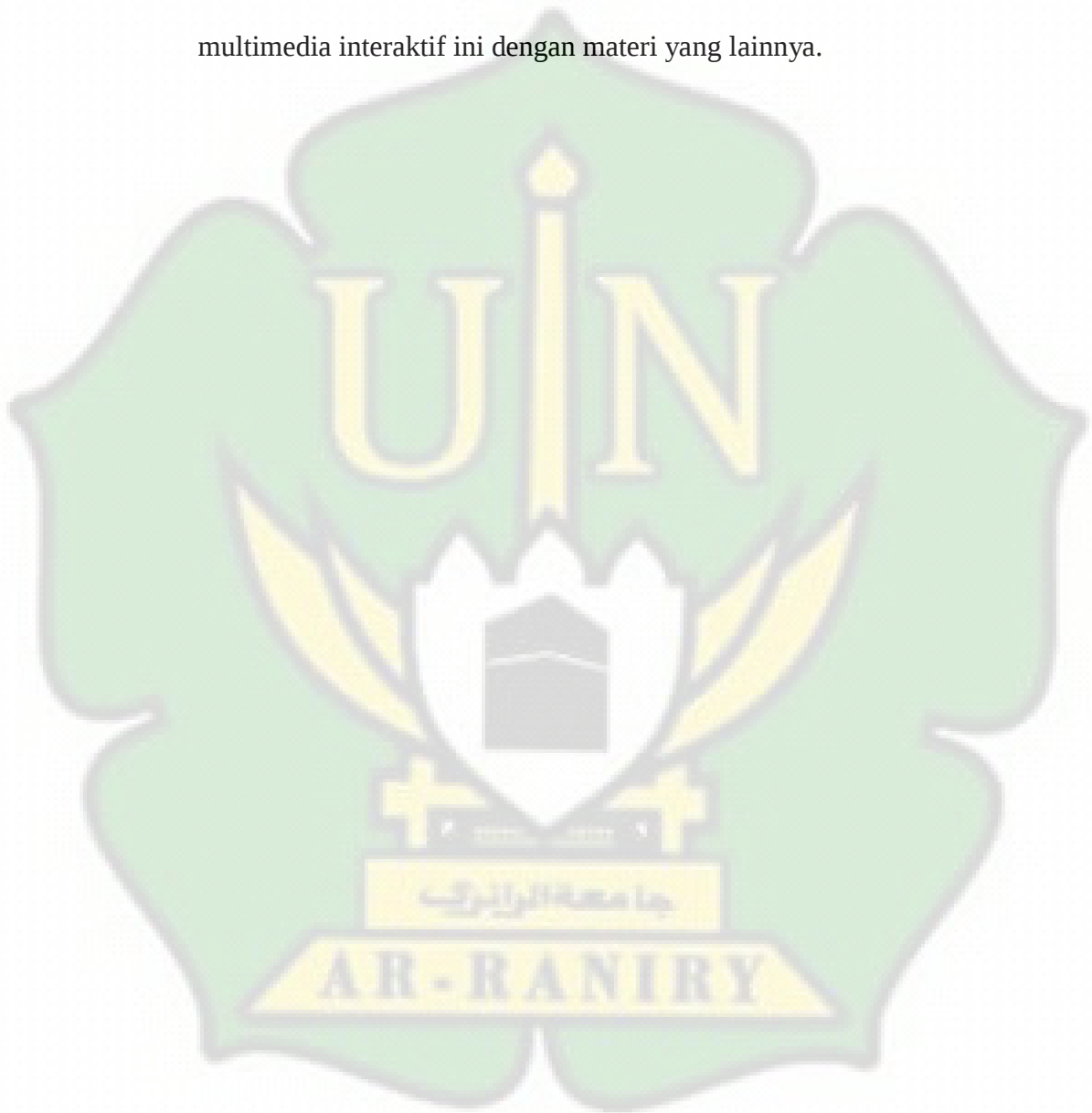
1. Multimedia interaktif yang dikembangkan pada tema 5 kelas V MIN 13 Pidie Jaya dengan menggunakan model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk multimedia pada penelitian ini di desain dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*. Adapun hasil pengembangan pada penelitian ini berupa multimedia interaktif tema 5 materi ekosistem untuk kelas V MIN 13 Pidie Jaya.
2. Hasil kelayakan dari multimedia interaktif yang telah dikembangkan pada tema 5 kelas V MI diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 76 % dengan kategori layak, dan dari validasi ahli media sebesar 82.63% dengan kategori sangat layak. Dan juga hasil uji lapangan berupa respon siswa terhadap multimedia interaktif diperoleh 89,23% memberikan respon sangat layak.

B. Saran

1. Multimedia interaktif pada tema 5 yang telah dikembangkan ini, dapat digunakan oleh guru dalam maupun peneliti lainnya dengan sebaik

mungkin guna untuk bisa tercapainya suatu pembelajaran yang diharapkan.

2. Diharapkan bagi guru dan peneliti selanjutnya agar bisa mengaitkan multimedia interaktif ini dengan materi yang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Admadja, Ismalik Perwira. (2016). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK Bidang Keahlian Karawitan". *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 6(2).
- Ali, Mohammad. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Andrisa. (2007). *Student Guide Series Macromedia Flash 8*. Jakarta: Elex Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Aryaningrum, Kiki dan Rafika Erlina Pratama. (2020). "Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS". *Jurnal Harmony*. 2(2)
- Asela, Saas, dkk. (2020). "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI bagi Gaya Belajar Siswa Visual". *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(7)
- Assingkily, Muhammad Shaleh, dkk. (2019). *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang MI/SD*. Yogyakarta: K-Media.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- , (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Devega, Army Trilidia, dkk. (2022). "Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Sistem Peredaran Darah Manusia Berbasis Android Pada Sekolah Dasar". *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*. 8(1)
- Dwi, I Kadek, C.A.Y, dkk. (2021). "Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA". *Jurnal Edutech Undiksha*. 8(1)
- Gulo, W. (2020). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Hermansyah, Mahmud. (2015). "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Materi Pelayanan Prima Kelas X APK 2 Di SMK PGRI 1 Porong – Sidoarjo". *Artikale Ilmiah*. Universitas Negeri Surabaya.

- Ilahi, Tiara Ayu Rahma. (2018). "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis," *Jurnal Riview Pendidikan Dasar*. 4(3).
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Kemendikbud. (2014). *Permadikebud No.81A tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, Ambar Sri. (2013). "Pembelajaran Multimedia". *Jurnal Al-Ta'dib*. 6(2).
- Lubis, Maulana Arafat dan Nashran Azizan. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Malawi, Ibadullah dan Ani Kadarwati. (2017). *Pembelajaran Tematik*. Jawa Timur: Media Grafika.
- Mesa Komputer. *Macro Media Flash 8.0 – Mesa Komputer – WordPress.Com*, Diakses tanggal 29 Agustus 2022 pada link: <https://mesakom.wordpress.com/macro-media-flash-8-0/>
- Munadi, Yudhi. (2010). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- , (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nurkhayati dan Apri Utami P.S. (2017). "Pengaruh Model Tematik Terhadap Kreativitas Guru Dalam Mengajar Di Sekolah Dasar Negeri Jagakarsa 09 Pagi". *Jurnal Ilmiah PGSD Holistika*. 1(2).
- Puji, Kiki Marisa, dkk. (2014). "Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA". *Jurnal Pendidikan Kimia*. 1(1).
- Ramansyah, Wanda. (2016). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Peserta Didik Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah*. 3(1).
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Satriyani, Akbar Qurrotul'ayun, dkk. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Schwier, Richard A. & Earl R. Misanchuk. (1993). *Interactive Multimedia Instruction*. New Jersey: Educational Tecnology Publication

- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudijono, Anas. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudirman, Arief. (1999). *Media Penelitian*. Jakarta: Raja Garfindo Persada
- Sudjana, Nana dan Rivai. (2010). *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. (1989). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, Sri, dkk. (2015). “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Anak Usia 4-5 Tahun”, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 4(3).
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- , (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada group
- Umarella, Samad, dkk. “Urgensi Media dalam Proses Pembelajaran”. (2018). *Jurnal Institusi Agama Islam Ambon*. 1(17).
- Wahyono, Teguh. (2006). *36 jam Balajar Komputer, Animasi Dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-8478/Un.08/FTK/KP.07.6/07/2022

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
- : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 06 Juli 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

- | | |
|--|----------------------------|
| 1. Mulia, S.Pd.I., M.Pd | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd. | sebagai pembimbing kedua |

Untuk membimbing skripsi :

Nama	: Khaira Lina
NIM	: 170209123
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	: Pengembangan Multimedia Interaktif pada tema 5 Kelas V SD/MI

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 21 Juli 2022

An. Rektor
Dekan



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14689/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MIN 13 PIDIE JAYA

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **KHAIRA LINA / 170209123**
Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Jeulingke, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V MIN 13 Pidie Jaya**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 10 November 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Desember
2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PIDIE JAYA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 13 PIDIE JAYA**

Jalan Banda Aceh- Medan Km.169 Gampong Ulee Gle

Email : min.uleegle@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

B- 532 /Mi.01.20/03/PP.001/ 11 /2022

Menyatakan bahwa yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Khaira Lina
Nomor Induk Mahasiswa : 170209123
Tempat/Tanggal Lahir : Blang Dalam, 14 April 1999
Jurusan/ Pordi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : XI
Konsentrasi Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V Pada
MIN 13 Pidie Jaya
Alamat : Jeulingke, Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh

Yang tersebut diatas benar telah melakukan penelitian di MIN 13 Pidie Jaya guna penyusunan skripsi
mulai tanggal 11 s/d 14 November 2022.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Ulee Gle, 14 November 2022

Kepala

Drs. Basri

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 13 Pidie Jaya
Kelas : V / I
Tema : Ekosistem
Subtema : Komponen Ekosistem
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 2 × 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1 Menelaah ekosistem terkait pengertian, cara terbentuk, dan komponennya. 3.5.2 Mengkategorikan dua jenis makanan hewan ke dalam tabel.
4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem	4.5.1 Menentukan pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan media interaktif dan bola pertanyaan peserta didik mampu menelaah ekosistem terkait pengertian, cara terbentuk, dan komponennya serta mampu mengkategorikan dua jenis makanan hewan ke dalam tabel.

2. Melalui diskusi dan hasil diskusi kelompok peserta didik mampu menentukan pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan.

D. Materi Ajar

Komponen Ekosistem dan Contohnya

E. Pendekatan, Model, Metode.

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Snowball Throwing*.
3. Metode : Permainan/Simulasi, tanya jawab, diskusi, penugasan, presentasi

F. Alat, Media, dan Sumber belajar

1. Alat : Infokus, laptop/komputer, papan tulis dan kertas HVS.
2. Media : Macromedia flash 8.
3. Sumber belajar:
 - a. Angi St. Anggari, dkk, Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Indahnya Kebersamaan* : buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. viii, 232 hlm. : ilus. ; 29,7 cm.
 - b. Angi St. Anggari, Dkk, Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Indahnya Kebersamaan* / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. vi, 202 hlm. : ilus. ; 29,7 cm.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	- Guru memberi salam, menyapa siswa, dan membaca do'a bersama (<i>Religius</i>) - Guru mengecek kehadiran siswa (<i>Integritas</i>) - Guru memberikan motivasi terkait dengan pembelajaran yang akan diajarkan. (<i>Integritas</i>) - Siswa menyampaikan apersepsi (mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari) (<i>Nasionalis</i>) - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. - Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan sistem penilaian. (<i>Communication</i>)	10 menit
Inti	Guru meminta siswa untuk mengamati tampilan slide macromedia flash 8 tentang penjelasan ekosistem dan komponennya.	55 menit

	• Guru memancing siswa untuk bertanya mengenai video animasi yang telah diamati. • Guru membagikan siswa menjadi 4 atau 5 kelompok dan kertas HVS (<i>Literasi</i>) • Guru meminta setiap kelompok untuk menuliskan pertanyaan mengenai tampilan slide pada macromedia flash 8 yang telah diamati beserta jawabannya. • Setiap perwakilan kelompok maju kedepan dan membawa pertanyaan yang telah dibuat menjadi bola, dan guru menyuruh siswa untuk melemparkan bola pertanyaan kepada kelompok lain. • Kemudian, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang didapat dari kelompok yang berbeda. • Guru meminta setiap kelompok untuk membacakan jawaban dari pertanyaan yang didapat. • Setelah itu, guru memancing siswa untuk bertanya mengenai materi. • Selanjutnya, guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok, dan memberikan pengarahan. • Siswa berdiskusi untuk mengajarkan LKPD yang telah diberi guru. • Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan LKPD yang telah didiskusikan dikelompok. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>)	
Penutup	• Beberapa peserta didik menyampaikan kesimpulan hasil belajar, guru memberi penguatan (<i>Communication / Mandiri</i>) • peserta didik mengikuti tes hasil belajar secara lisan dari guru • peserta didik mengutarakan refleksi belajar terhadap guru (<i>Critical/ Integritas</i>) • . peserta didik mendengarkan pesan-pesan moral terkait dengan pembelajaran secara kontekstual • peserta didik mendengarkan rencana tindak lanjut pertemuan selanjutnya • guru bersama peserta didik membaca doa bersama dan diakhiri dengan ucapan salam (<i>Religius</i>)	10 menit

H. Penilaian Pembelajaran

Teknik : Tugas Kelompok

Bentuk : Lembar Kerja Peserta Didik

Instrumen : Rubrik (terlampir)

1. Rubrik Penilaian Pengetahuan Peserta Didik

Indikator	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Teliti	Kesesuaian penempatan gambar dengan penjelasan pada LKPD	Peserta didik belum mampu menempatkan gambar sesuai dengan penjelasan pada LKPD	Peserta didik mulai mampu menempatkan beberapa gambar sesuai penjelasan namun masih banyak yang salah dalam penempatan.	Peserta didik mampu menempatkan gambar sesuai penjelasan namun masih ada beberapa yang dalam penempatan.	Peserta didik sudah mampu dalam menempatkan gambar sesuai dengan penjelasan ya dengan benar
Elaborasi	Menjelaskan dan memberi pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD	Siswa belum mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD	Siswa mulai mampu dalam menjelaskan beberapa pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih.	Siswa mampu menjelaskan pertanyaan pada LKPD namun belum mampu memberikan pendapat lebih.	Siswa mampu menjelaskan dan memberikan pendapat lebih dalam menjawab pertanyaan pada LKPD dengan benar.

2. Penilaian Sikap Peserta didik

(Beri tanda $\checkmark$ pada kolom di bawah ini sesuai dengan penilaian terhadap sikap peserta didik)

[illegible]

Keterangan:

BT = Belum Terlihat

T = Terlihat

ST = Sangat Terlihat

3. Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan bimbingan tentang materi Ekosistem dan contohnya.

b. Pengayaan

Peserta didik yang sudah tuntas agar bisa membantu teman yang belum memahami materi tentang ekosistem dan contohnya.

Mengetahui
Kepala Sekolah



Dr. Basri
NIP. 196807192007011036

Ulee Gle, 11 November 2022
Guru Kelas V


Riza Evarianti, S.Kg
NIP. 197308221996032001

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Validator : Putri Rahmi
 NIP → NIDN : 2006039002
 Instansi : -
 Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Kelas V MIN 13
 Pidie Jaya
 Tanggal :

A. Petunjuk pengisian:

1. Isilah pernyataan dengan keadaan yang sebenarnya
2. Berilah tanda checklist (✓) pada jawaban menurut penilai benar!
3. Penilaian menggunakan skala 1-5.
 1 = sangat tidak layak (STL)
 2 = tidak layak (TL)
 3 = Kurang layak (KL)
 4 = Layak (L)
 5 = Sangat Layak (SL)

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Ketepatan					
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar			✓		
2.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
	Kesesuaian dengan situasi siswa			✓		
3.	Konsep yang disajikan sudah benar dengan perkembangan siswa kelas IV MI			✓		
4.	Soal yang disajikan dalam quis sudah sesuai dengan materi			✓		
5.	Ketepatan kunci jawaban	✓				
6.	Ketepatan pemilihan materi ajar			✓		
7.	Materi yang disajikan akurat			✓		
8.	Materi yang disajikan			✓		
9.	Penyampaian materi sudah runtut			✓		
10.	Kesesuaian soal quis dengan kemampuan siswa				✓	
	Manfaat dapat memberikan dampak bagi siswa			✓		
11.	Penggunaan media dapat menarik minat dan perhatian siswa			✓		
12.	Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
13.	Dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan dapat menjadikan					

	siswa lebih fokus			✓		
14.	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran			✓		
	Kemudahan					
15.	Penggunaan gambar dapat memperjelas materi				✓	
16.	Dapat digunakan untuk belajar mandiri			✓		
17.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
	Keterbacaan teks					
18.	Ejaan yang digunakan sudah sesuai dengan pedoman ejaan yang disempurnakan (EYD)				✓	
19.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.				✓	
20.	Penggunaan bahasa yang komunikatif.			✓		

b. Kritik dan Saran

- Perlu penambahan materi yg sesuai dengan KD
- Soal masih menggunakan kata-kata yg rancu
- Perlu adanya kunci jawaban agar memperkaya pembahasan.
- Penggunaan gambar nyata.

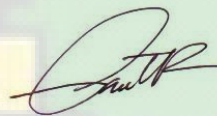
c. Kesimpulan

Program dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Ahli Materi



AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Validator : Riza Evrianti, S.Ag
 NIP : 197308221996032001
 Instansi : MIN 13 PIDAJ
 Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada tema 5 kelas IV MIN 13
 Pidie Jaya
 Tanggal :

A. Petunjuk pengisian:

1. Isilah pernyataan dengan keadaan yang sebenarnya
2. Berilah tanda checklist (✓) pada jawaban menurut penilai benar!
3. Penilaian menggunakan skala 1-5.
 1 = sangat tidak layak (STL)
 2 = tidak layak (TL)
 3 = Kurang layak (KL)
 4 = Layak (L)
 5 = Sangat Layak (SL)

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Ketepatan					
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
2.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
	Kesesuaian dengan situasi siswa					
3.	Konsep yang disajikan sudah benar dengan perkembangan siswa kelas IV MI				✓	
4.	Soal yang disajikan dalam quis sudah sesuai dengan materi				✓	
5.	Ketepatan kunci jawaban				✓	
6.	Ketepatan pemilihan materi ajar					✓
7.	Materi yang disajikan akurat				✓	
8.	Materi yang disajikan				✓	
9.	Penyampaian materi sudah runtut				✓	
10.	Kesesuaian soal quis dengan kemampuan siswa				✓	
	Manfaat dapat memberikan dampak bagi siswa					
11.	Penggunaan media dapat menarik minat dan perhatian siswa				✓	
12.	Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	
13.	Dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan dapat menjadikan					

	siswa lebih fokus				✓	
14.	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran				✓	
	Kemudahan					
15.	Penggunaan gambar dapat memperjelas materi					✓
16.	Dapat digunakan untuk belajar mandiri				✓	
17.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
	Keterbacaan teks					
18.	Ejaan yang digunakan sudah sesuai dengan pedoman ejaan yang disempurnakan (EYD)				✓	
19.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran.				✓	
20.	Penggunaan bahasa yang komunikatif.				✓	

b. Kritik dan Saran

Tulisan huruf diperbesar lagi supaya lebih jelas

c. Kesimpulan

Program dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Ahli Materi


(Riza Evanti, S.Ag.)

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Validator :
 NIP :
 Instansi :
 Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada tema 5 kelas IV MIN Pidie Jaya
 Tanggal :

A. Petunjuk pengisian:

1. Isilah pernyataan dengan keadaan yang sebenarnya
2. Berilah tanda checklist (✓) pada jawaban menurut penilai benar!
3. Penilaian menggunakan skala 1-5.
 1 = Sangat Tidak Layak (STL)
 2 = Tidak Layak (TL)
 3 = Kurang layak (KL)
 4 = Layak (L)
 5 = Sangat Layak (SL)

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Kualitas Tampilan			✓		
1.	Media yang disajikan sudah menarik secara visual			✓		
2.	Kualitas gambar yang disajikan tajam/tidak pecah			✓		
3.	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi				✓	
4.	Ilustrasi gambar dapat memperjelas materi				✓	
5.	Penataan <i>layout</i> sudah benar				✓	
6.	Suara yang terdengar dengan jelas				✓	
7.	Pemilihan efek suara sudah sesuai				✓	
8.	Penggunaan tombol sudah tepat.				✓	
9.	Kebersihan tampilan desain visual				✓	
	Keterbacaan teks				✓	
10.	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat.				✓	
11.	Ukuran huruf sudah sesuai.				✓	
12.	Warna huruf yang digunakan sudah tepat				✓	
	Kemudahan menggunakan media				✓	
13.	Petunjuk penggunaannya mudah dipahami				✓	
14.	Kecapatan dalam membuka media				✓	
15.	Penggunaan gambar dapat membantu memperjelas materi				✓	
16.	Media yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					

	Manfaat			✓		
17.	Siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media			✓		
	Ketepatan			✓		
18.	Ketepatan penempatan unsur tata letak			✓		
19.	Ketepatan penggunaan efek <i>bold</i> dan kapital dalam pemberian tekanan dan membedakan bagian yang penting.			✓		

b. Kritik dan Saran

Revisi sesuai saran perbaiki awal dari manfaat, LCD, indikator tujuan dan uraian materi di urai sesuai indikator, serta soal evaluasi sesuai indikator.

c. Kesimpulan

Program dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- (b) Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Ahli Media



Wati Oviana, S.Pd.I.,M.Pd.
Nip: 198110182007102003

AR-RANIRY

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Validator : Yuliani, S.Pd.1
 NIP : 198011192007102001
 Instansi : MIN 13 Pidie Jaya
 Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada tema 5 kelas IV MIN 13 Pidie Jaya
 Tanggal : 12 November 2022

A. Petunjuk pengisian:

1. Isilah pernyataan dengan keadaan yang sebenarnya
2. Berilah tanda checklist (✓) pada jawaban menurut penilai benar!
3. Penilaian menggunakan skala 1-5.
 1 = Sangat Tidak Layak (STL)
 2 = Tidak Layak (TL)
 3 = Kurang layak (KL)
 4 = Layak (L)
 5 = Sangat Layak (SL)

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Kualitas Tampilan				✓	
1.	Media yang disajikan sudah menarik secara visual					✓
2.	Kualitas gambar yang disajikan tajam/tidak pecah				✓	✓
3.	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi					✓
4.	Ilustrasi gambar dapat memperjelas materi				✓	
5.	Penataan <i>layout</i> sudah benar				✓	
6.	Suara yang terdengar dengan jelas			✓		
7.	Pemilihan efek suara sudah sesuai			✓	✓	
8.	Penggunaan tombol sudah tepat.				✓	
9.	Kebersihan tampilan desain visual				✓	
	Keterbacaan teks					
10.	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat.				✓	
11.	Ukuran huruf sudah sesuai.				✓	
12.	Warna huruf yang digunakan sudah tepat			✓		
	Kemudahan menggunakan media			✓		
13.	Petunjuk penggunaannya mudah dipahami				✓	
14.	Kecapatan dalam membuka media					✓
15.	Penggunaan gambar dapat membantu memperjelas materi				✓	
16.	Media yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			✓		

	Manfaat					
17.	Siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media					✓
	Ketepatan					
18.	Ketepatan penempatan unsur tata letak				✓	
19.	Ketepatan penggunaan efek <i>bold</i> dan kapital dalam pemberian tekanan dan membedakan bagian yang penting.				✓	

b. Kritik dan Saran

sebaiknya menggunakan gambar yang nyata bukan gambar animasi

.....

.....

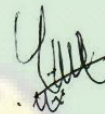
c. Kesimpulan

Program dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Ahli Media



ANGKET RESPON SISWA

Nama : Riski Fajar
Kelas/ Semester : VB
Tanggal : 12
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif pada tema 5 kelas V
MIN 13 Pidie Jaya

Petunjuk :

- Mulailah dengan membaca *Basmallah*.
- Sebelum mengisi angket ini, terlebih dahulu kamu telah mengamati tampilan dari macromedia *flash* materi ekosistem. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian. Berikan jawaban yang sesuai dengan pilihanmu setelah kamu mengamati media animasi yang ditampilkan.
- Jawaban diberikan pada skala penilaian, yang sudah disediakan. Dengan skala penilaian:
5 = Sangat setuju
4 = Setuju
3 = Cukup setuju
2 = Kurang setuju
1 = Sangat tidak setuju
- Mohon diberikan pendapat anda dengan tanda (√) sesuai dengan pernyataan pada kolom di bawah ini.

Contoh:

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Kejelasan Materi			√		
2.	Kualitas tampilan gambar				√	

Kesimpulan :

Pilihlah salah satu jawaban dengan melingkari jawaban yang anda pilih:

1. Apakah kamu lebih mudah mempelajari materi ekosistem dengan menggunakan media interaktif pembelajaran ini?
 - ☒ a. Ya
 - b. Tidak
2. Menurut kamu media pembelajaran ini:
 - ☒ a. Sangat setuju digunakan dalam pembelajaran tematik materi ekosistem. (tanpa perbaikan)
 - b. Setuju digunakan dalam pembelajaran tematik materi ekosistem, namun perlu diadakan perbaikan.
 - c. Kurang Setuju jika digunakan dalam pembelajaran tematik materi ekosistem.
 - d. Tidak setuju digunakan untuk pembelajaran tematik materi ekosistem.

12 11 2022


Riski Fajar

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Saya tidak merasakan bosan selama pembelajaran dengan menggunakan media interaktif			✓		
2.	Saya senang belajar ekosistem dengan menggunakan media interaktif			✓		
3.	Saya dapat memahami materi yang disajikan dalam media dengan menggunakan media interaktif			✓		
4.	Saya dapat memahami soal quis yang disajikan dalam media interaktif			✓		
5.	Saya dapat membaca tulisan/teks dalam media interaktif dengan jelas			✓		
6.	Saya dapat melihat gambar dalam media interaktif dengan jelas			✓		
7.	Saya dapat mendengar backsound yang digunakan dalam media interaktif dengan jelas		✓			
8.	Backsound yang disajikan dalam media membuat saya bersemangat dalam belajar.			✓		
9.	Saya dapat menggunakan media interaktif dengan mudah		✓			
10.	Media interaktif dapat membuat saya bersemangat mengikuti pembelajaran ekosistem.			✓		
11.	Saya dapat memahami petunjuk dari penggunaan media interaktif yang disajikan.			✓		
12.	Saya dapat memahami dengan jelas bahasa yang digunakan dalam media interaktif			✓		
13.	Gambar yang disajikan dalam media interaktif sudah sesuai dengan materi.				✓	

Kritik dan Saran umum:

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Pilihlah salah satu jawaban dengan melingkari jawaban yang anda pilih:

1. Apakah kamu lebih mudah mempelajari materi ekosistem dengan menggunakan media interaktif pembelajaran ini?

☒ Ya

b. Tidak

2. Menurut kamu media pembelajaran ini:

a. Sangat setuju digunakan dalam pembelajaran tematik materi ekosistem.
(tanpa perbaikan)

☒ Setuju digunakan dalam pembelajaran tematik materi ekosistem, namun perlu diadakan perbaikan.

c. Kurang Setuju jika digunakan dalam pembelajaran tematik materi ekosistem.

d. Tidak setuju digunakan untuk pembelajaran tematik materi ekosistem.


Azka Zayani

DOKUMENTASI

