

## **SKRIPSI**

### **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CERIA (MIC) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Strata (S1) Pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**TRISMAN**  
**116180089**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

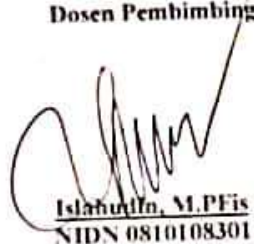
**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CERIA (MIC)  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Selasa, 04 Agustus 2020

**Dosen Pembimbing I**

  
Islamudin, M.Pd  
NIDN 0810108301

**Dosen Pembimbing II**

  
Sukron Fujiaturrahman, M.Pd  
NIDN 0827079002

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Ketua Program Studi,

  
Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.  
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**


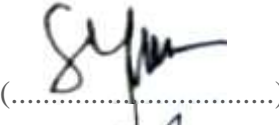

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CERIA (MIC)  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Skripsi atas nama Trisman telah dipertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Senin, 10 Agustus 2020

**Dosen Penguji**

- |   |           |   |
|---|-----------|---|
| 1. <u>Islahudin, M.Pfis</u><br>NIDN 0810108301        | (Ketua)   | (  ) |
| 2. <u>Sintayana Muhardini, M.Pd</u><br>NIDN0810018901 | (Anggota) | (  ) |
| 3. <u>Nursina Sari, M.Pd</u><br>NIDN08250591102       | (Anggota) | (  ) |

**Mengesahkan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**  
Delan,  
  
**Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH**  
NIDN 0802056801

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Trisman

NIM : 116180089

Alamat : Lingkungan Gomong Lama Kecubung III

Memang benar skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”** adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan, itu memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 10 Desember 2020

Yang membuat pernyataan



Trisman

NIM. 116180089



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat

Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Trisuman
NIM : 116180089
Tempat/Tgl Lahir : Dompus 16-05-1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 339 533 688
Jenis Penelitian : [X] Skripsi [ ] KTI [ ] .....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Multimedia Interaktif arca (MIC) terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal :

Penulis



Trisuman
NIM 116180089

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Skandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

## **MOTTO**

“Melangkahlah dan terus melangkah kedepan dan memandangnya agar bisa mengemgannya dengan erat karna mimpi itu berawal dengan ketidakpastian tetapi kepastian itu akan selalu ada”.

## **PERSEMBAHAN**

Atas Karunia Allah Subhanahu Wata'ala

karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada kedua orang tua terutama almarhumah ibu tercinta
2. Terima kasih kepada universitas muhammadiyah mataram
3. Terima kasih kepada dosen yang ada difakultas keguruan dan ilmu pendidikan terutama kepada kaprodi PGSD selama berada dalam pendidikan universitas muhammadiyah mataram
4. Terima kasih kepada pembimbing yang telah membimbing selama penyusunan skripsi sampai pada tahap pelaksanaan ujian dan
5. Terima kasih kepada teman-teman dan orang terdekat yang selalu mendorong dan memberikan semangat sehingga saya bisa menyelesaikan studi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, serta hidayahnya dan tidak lupa pula haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”**.

penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana (S1) PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. penulis menyadari bahwa skripsi tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd selaku rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr.HJ. Maemunah, S.Pd, M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD.
4. Bapak Islahudin, M.Pd selaku pembimbing ke I (Pertama).
5. Bapak Sukron Fujiaturrehman, M.Pd selaku pembimbing ke II (Kedua).
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 10 Agustus 2020

Penulis

Trisman

116180089

Trisman. 116180089. *“Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”*. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Islahudin, M.Pfis

Pembimbing II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif ceria (*MIC*) yang layak pada pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar sebagai salah satu sumber belajar dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R dan D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor rerata 4,4 dengan kriteria “Sangat Baik”, hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor rerata 4,4 dengan kriteria “Sangat Baik” dan hasil uji lapangan mendapat skor dengan rerata 4,08 dengan kriteria “Sangat Baik”. Dalam penelitian ini juga merupakan penelitian pengembangan yang diadaptasi dan dimodifikasi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall.

Hasil belajar merupakan perolehan dari aspek pelaksanaan dalam suatu pengembangan multimedia interaktif ceria (*MIC*) yang dikemas dalam power point dan dikombinasikan dari berbagai unsur gambar, animasi, audio, video dll sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa dikelas agar siswa dapat aktif dalam pengembangan multimedia interaktif ceria (*MIC*). Hasil belajar siswa yang diperoleh mencapai kriteria 92,3% dalam kategori “Sangat Efektif” pada pembelajaran tematik di SDN 2 Teke.

Kata Kunci: Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (*MIC*), Hasil belajar siswa



Trisman. 116180089. "The Development of a Joyful Interactive Multimedia toward Students' Learning Outcomes at Elementary School". Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Islahudin, M.Pfis

Second Advisor : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

#### ABSTRACT

This research aimed to produce a joyful interactive multimedia product that is appropriate for thematic learning in grade V at elementary schools as a source of learning in the process of teaching and learning activities.

This research used research and development in order to produce a product and test the effectiveness of that product. The results obtained the validation by material experts get a mean score of 4.4 with the criteria "Very Good", the validation by media experts get a mean score of 4.4 with the criteria "Very Good", and the results of field tests get a mean score of 4.08 with the criteria "Very Good". This research is also adapted and modified from the ten steps of research and development by Borg and Gall.

Learning outcomes are the acquisition of implementing aspect in a cheerful interactive multimedia development which was packaged in power points and combined from various elements such as images, animation, audio, video etc. It was foster student learning motivation in classroom so that students can be active in the development of cheerful interactive multimedia. The students' learning outcomes reached the criteria of 92.3% with category "Very Effective" category on thematic learning at Elementary School 2 Teke.

Keywords: Joyful Interactive Multimedia Development, Students' learning outcomes

MENDESAINAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
REKAMASI DAN KEARSIFAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
Humaira, M.Pd  
NIDN. 0803048601

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR DEPAN (COVER) .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah .....	5
1.5. Tujuan Pengembangan .....	6
1.6. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	6
1.7. Manfaat Pengembangan .....	8
1.8. Asumsi Pengembangan Dan Implikasinya.....	9
1.9. Definisi Operasional .....	10
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Penelitian Yang Relevan .....	12
2.2. Media Pembelajaran .....	13
2.3. Kajian Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria.....	22
2.4. Teori Belajar Yang Mendasari Pembelajaran Dengan MIC .....	24
2.5. Kajian Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.....	26
2.5. Kerangka Berpikir .....	29

### **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

3.1. Jenis Penelitian.....	32
3.2. Prosedur Pengembangan .....	32
3.3. Validasi Ahli dan Uji Coba Produk .....	35
3.4. Subjek Uji Coba Penelitian .....	36
3.5. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.6. Teknik Analisis Data.....	42

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1. Hasil Penelitian.....	46
4.1.1. Hasil Penelitian Pendahuluan Dan Pengumpulan Informasi Awal .	46
4.1.2. Rencana Penelitian Dalam Pengembangan .....	48
4.1.3. Hasil Bentuk Awal Produk .....	48
4.1.4. Hasil Validasi Ahli Materi.....	51
4.1.5. Hasil Validasi Ahli Media .....	54
4.1.6. Hasil Uji Coba Lapangan Awal.....	62
4.1.7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal.....	63
4.1.8. Uji Coba Lapangan .....	64
4.1.9. Revisi Uji Coba Lapangan.....	64
4.1.10. Uji Pelaksanaan Lapangan.....	65
4.1.11. Revisi Produk Akhir .....	66
4.1.12. Evaluasi Siswa Terhadap KBM.....	66
4.2. Pembahasan.....	67
4.3. Keterbatasan Penelitian .....	70

### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Kesimpulan.....	71
5.2. Saran.....	72

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Instrumen Wawancara.....	33
Tabel 2. Lembar Angket Ahli Media .....	34
Tabel 3. Lembar Angket Ahli Materi.....	35
Tabel 4. Lembar Angket Siswa .....	36
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Soal Pilihan Ganda .....	37
Tabel 6. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5 .....	38
Tabel 7. Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi .....	40
Tabel 8. Kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar siswa.....	41
Tabel 9. Data Hasil Penilaian Aspek Isi Materi Oleh Ahli Materi Pada Materi Pembelajaran Tematik.....	47
Tabel 10. Data Hasil Penilaian Aspek Kebenaran Materi Oleh Ahli Materi .....	48
Tabel 11. Data Hasil Penilaian Materi Oleh Ahli Materi.....	49
Tabel 12. Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan Oleh DosenAhli Media.....	50
Tabel 13. Data Penilaian Aspek Pemrograman OlehDosen Ahli Media .....	51
Tabel 14. Data Hasil Penilaian Media Oleh Dosen Ahli Media Tahap I.....	52
Tabel 15. Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan Oleh Dosen Ahli Media .....	56
Tabel 16. Hasil Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Dosen Ahli Media .....	57
Tabel 17. Data Hasil Penilaian Media Oleh Dosen Ahli Media .....	57
Tabel 18. Hasil Uji Coba Lapangan Awal .....	58
Tabel 19. Hasil Uji Coba Lapangan .....	60
Tabel 20. Uji Pelaksanaan Lapangan .....	61
Tabel 21. Hasil Perolehan Skor Siswa .....	62

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 2. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria.....	33
Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi.....	54
Gambar 4. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I.....	57
Gambar 5. Tampilan <i>Bacground</i> Sebelum Direvisi.....	58
Gambar 6. Tampilan <i>Bacground</i> Sesudah Direvisi.....	58
Gambar 7. Tampilan Materi Sebelum Direvisi .....	59
Gambar 8. Tampilan Materi Sesudah Revisi .....	59
Gambar 9. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II.....	62
Gambar 10. <i>Backhsound</i> / Musik Pengiring .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Tampilan Multimedia ( <i>MIC</i> ) .....	76
Lampiran 2. Silabus dan RPP .....	80
Lampiran 3. Flow Chart .....	88
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli .....	92
Lampiran 5. Rekapitulasi Pelaksanaan Pengembangan ( <i>MIC</i> ) .....	98
Lampiran 6. Foto Kegiatan Pelaksanaan Pengembangan .....	100
Lampiran 7. Surat Permohonan Izin Penelirtian .....	103
Lampiran 8. Surat Keterangan Sekolah .....	104
Lampiran 9. Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	105
Lampiran 10. Instrumen Penilaian Ahli Media .....	107
Lampiran 11. Lembar Evaluasi Siswa Multimedia Interaktif ( <i>MIC</i> ) .....	111
Lampiran 12. Hasil Soal Latihan .....	113

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perubahan kurikulum terjadi beberapa kali di Indonesia sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan. Saat ini sedang dikembangkan kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah dasar mulai tahun ajaran 2013/2014. Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran tematik menjadi sebuah tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Sedangkan pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran termasuk salah satu jenis model pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia siswa, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari beberapa muatan pelajaran sekaligus. Adapun muatan pelajaran yang dipadukan adalah muatan pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika, Seni Budaya, dan Prakarya, serta Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan. Proses pembelajaran tematik menekankan keterlibatan siswa secara aktif, menantang, dan menyenangkan. Pembelajaran tematik tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*), sehingga aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa. Meskipun pembelajaran tematik

menuntut proses pembelajaranberpusat pada siswa, namun peranan guru masih sangat penting dalam merancang pembelajaran. Implementasi pembelajaran tematik menuntut kemampuan guru dalam mentransportasikan materi pelajaran di kelas.

Pembelajaran tematik menuntut para siswa untuk aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara *holistic* dan *autentic*. Implementasi pembelajaran tematik membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai serta harus menggunakan berbagai sumber belajar untuk kebutuhan pembelajaran.

Kurikulum 2013 menggunakan buku pegangan siswa berupa buku tematik dan buku pendamping tematik untuk guru sebagai sumber belajar. Selain itu juga guru dituntut untuk mengaplikasikan materi tematik dengan lingkungan belajar dikelas, dengan memanfaatkan penggunaan media yang bervariasi yang ada dikelas sebagai sumber belajar. Peran guru sangat penting dalam merancang pembelajaran sehingga kurikulum 2013 memiliki cakupan materi yang luas, maka membutuhkan banyak waktu dalam proses belajar. Namun waktu belajar disekolah sangat terbatas sehingga siswa harus belajar di luar jam sekolah. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan yaitu Multimedia Interaktif Ceriasebagai Alternatif media yang dapat dipilih siswa untuk belajar sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada waktu penelitian di kelas V SDN 2 Teke,dapat diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 yaitu buku



pegangan siswa berupa bukutematik yang dimiliki setiap siswa dan buku pendamping tematik untuk guru. Proses pembelajaran di kelas guru kurang mengaplikasikan materi pelajaran dengan media khususnya pada tema lingkungan sehingga siswa akhirnya merasa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak. Hal ini terukur dari hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), dari 23 orang siswa, 5 orang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan 18 orang siswa belum mencapai ketuntasan minimum.

Kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat berperan penting dalam mencapai keberhasilan belajar siswa di sekolah dasar (SD) yang belum memaksimalkan adanya perangkat multimedia seperti Laptop, LCD, dan jaringan internet. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat memungkinkan untuk digunakannya media pembelajaran berbasis Multimedia yaitu *Multimedia Interaktif Ceria (MIC)* dalam proses pembelajarannya. Penggunaan multimedia interaktif ceria tersebut juga ditunjang dari sisi SDM di sekolah dasar (SD), bahwa kebanyakan guru dan siswa sudah terampil dalam mengoperasikan komputer dan siswa memiliki ketertarikan tersendiri terhadap teknologi komputer. Kondisi tersebut membuat sekolah dasar (SD) sangat berpotensi menggunakan jenis media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif Ceria (MIC) untuk menunjang pembelajaran tematik.

Pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam dunia pendidikan, karena dengan menggunakan

multimedia tersebut siswa diharapkan dapat memahami materi yang diberikan oleh seorang guru. Upaya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran menjadi tanggung jawab guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran ditentukan sampai guru dapat menggunakan media dengan baik. Pemanfaatan media sangat ditentukan oleh tujuan dan hasil pembelajaran serta kemampuan guru mengelola proses pembelajaran.

Multimedia Interaktif Ceria (MIC) merupakan suatu media yang dikombinasikan dari berbagai unsur seperti teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki dalam multimedia tersebut. Multimedia Interaktif Ceria (MIC) mampu memberi pemahaman tentang materi dengan tepat, menarik, efektif, dan efisien. Multimedia Interaktif Ceria adalah multimedia interaktif yang terdapat fitur-fitur yang terdiri dari satu-kesatuan antara audio visual mulai dari animasi, suara, video, teks yang menciptakan suasana belajar yang ceria, karena terdapat musik dan juga warna yang cerah. Multimedia yang bersifat interaktif memberikan tingkat fleksibilitas tinggi sehingga siswa dapat memperoleh umpan balik terhadap apa yang dilakukannya. Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan masalah pembelajaran di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang” *Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar mengajar guru belum menerapkan multimedia sebagai penunjang proses belajar mengajar dikelas(guru belum memanfaatkan sarana multimedia yang akibatnya siswa sulit paham konsep).
2. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran yang berlangsung yang menjadikan siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar.
3. Siswa kurang memahami materi karena penjelasan guru yang hanya sebatas dari buku pegangan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah belum dikembangkannya Multimedia Interaktif Ceria (MIC) terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Teke.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif ceria (MIC) yang layak terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Teke?”.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif ceria (*MIC*) yang layak terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Teke.

### 1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan sebagai hasil pengembangan berupa bahan multimedia pembelajaran interaktif ceria dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk multimedia pembelajaran berupa aplikasi *software* yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) atau dapat disimpan dalam *flashdisk* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan siswa, baik di sekolah maupun di rumah.
2. Spesifikasi perangkat lunak yang dihasilkan adalah multimedia *Power point (ppt)* untuk kelas V Sekolah Dasar.
3. Multimedia interaktif ceria pada pembelajaran tematik ini berfungsi sebagai media alternatif sumber belajar tematik untuk siswa kelas V SD, khususnya dari berbagai materi bentuk dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga isi program pembelajaran dirancang berdasarkan materi tematik dan karakteristik bahan ajar tematik yaitu aktif, menarik atau menyenangkan, *holistic*, *autentic* (memberikan pengalaman langsung). Multimedia interaktif ceria dapat memberikan kebebasan bagi siswa untuk memilih materi mana yang akan dipelajari terlebih dahulu.

#### 4. Perangkat lunak (*Software*).

Produk yang dikembangkan berupa program multimedia interaktif ceria pada tematik yang berisi berbagai macam komponen seperti gambar, teks, warna, dan musik. Lebih jelas mengenai isi dari program multimedia pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a) Dari segi tampilan layar pembuka, berisi judul tema untuk kelas V SD.
- b) Dari segi tampilan menu terdiri dari:
  1. Petunjuk media, berisi tentang petunjuk penggunaan media.
  2. Kompetensi, terdiri dari Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan pembelajaran.
  3. Materipembelajaran, dipilih 1 subtema
  4. Evaluasi berisi soal-soal latihan.
- c) Bahan penarik perhatian yang dapat merangsang motivasi dan hasil belajar siswa antara lain:
  1. Gambar
  2. Video
  3. Animasi
  4. Teks
  5. Warna
  6. Musik
  7. Tombol navigasi interaktif

#### 5. Produk yang dihasilkan untuk meningkatkan hasil belajar

produk yang dihasilkan adalah produk yang dikemas dan dikombinasikan dan dibuat secara desain dengan menggunakan *ppt (power point)*.

## 1.7 Manfaat Pengembangan

1. Bagi peserta didik
  - a. Memberikan kemudahan kepada siswa dalam mempelajari mata pelajaran tematik.
  - b. Menyediakan media pembelajaran tematik sebagai alat bantu pembelajaran yang bisa digunakan oleh siswa secara mandiri di sekolah maupun di rumah dan menumbuhkan semangat belajar siswa.

2. Bagi guru

Sebagai alternatif media bagi guru dalam memilih media pembelajaran untuk pembelajaran tematik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik dalam upaya pemanfaatan Media Interaktif Ceria (MIC) dalam proses belajar mengajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah dan Sebagai masukan untuk melengkapi atau mengadakan multimedia interaktif ceria pada tematik kelas V.

4. Bagi peneliti

Dapat memberikan tambahan pengetahuan, wawasan, pengalaman serta mempersiapkan diri sebagai calon guru yang siap memanfaatkan teknologi modern dalam proses pembelajaran yang akan datang.

## 1.8 Asumsi Pengembangan dan Implikasinya

Adapun asumsi pengembangan yang dipakai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media penunjang pelaksanaan kurikulum 2013 masih kurang sehingga masih membutuhkan banyak media dalam proses pembelajaran.
2. Beberapa materi tidak bisa dijelaskan dengan hanya memanfaatkan media yang ada di lingkungan kelas, sehingga membutuhkan media yang dapat menjelaskan materi tersebut.
3. Sumber belajar tematik mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*), sehingga dengan menggunakan multimedia interaktif ceria dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar karena multimedia interaktif ceria yaitu kombinasi dari berbagai unsur teks, gambar, animasi audio dan video sehingga siswa lebih senang dalam belajar.
4. Sumber belajar yang mampu menyuguhkan pengetahuan yang *holistic*, sehingga dapat memanfaatkan multimedia interaktif ceria yang dirancang sesuai materi pembelajaran tematik.
5. Sumber belajar yang memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*) kepada siswa.

Adapun implikasinya adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif tematik sebagai alternatif media yang dapat digunakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013.

- b. Multimedia interaktif ceria pada pembelajaran tematik dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang sulit dijelaskan dikelas.
- c. Multimedia interaktif ceria akan sangat memudahkan siswa memahami isi pembelajaran tematik, oleh karena itu diharapkan ketika proses pembelajaran berlangsung pendidik memanfaatkan multimedia interaktif ceria tersebut.
- d. Pendidik akan jauh lebih mudah menyampaikan materi yang bersifat abstrak kepada siswa dengan menggunakan multimedia interaktif karena konten didalamnya akan lebih mudah dipahami siswa dibandingkan mengajar tanpa menggunakan multimedia interaktif, oleh karena itu diharapkan pendidik memiliki multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

### **1.9 Definisi operasional**

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dalam pengembangan media interaktif ceria ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif ceria pada pembelajaran tematik adalah kegiatan yang menghasilkan produk melalui tahap perencanaan, memproduksi, mengevaluasi, dan produksi akhir dengan dikemas dalam bentuk CD yang dikembangkan dengan menggunakan beberapa *software* komputer dengan dikombinasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran tematik yang interaktif. Judul media diturunkan dari tema



sentral yang diperoleh dari pemetaan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator lintas (antar) mata pelajaran di SD/MI.

2. Media pembelajaran adalah prantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima (siswa) serta didalamnya membawa pesan-pesan yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.
3. MIC merupakan produk yang dihasilkan melalui ppt (*power point*) yang didesain dan dikombinasikan berbagai unsur sehingga multimedia interaktif ceria dapat membangun dan tidak membosankan terhadap pengguna.
4. Interaktif merupakan satu kesatuan produk yang dikembangkan dengan sifat menyenangkan dan menarik sehingga pengguna dapat aktif dalam belajar mengajar karna produk yang dikembangkan terdapat berbagai kombinasi yang menarik perhatian siswa yang berupa gambar, animasi, audio, grafik, video.
5. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa sebagai alat ukur dalam proses belajar mengajar adapun yang meliputi hasil belajar siswa yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif yang secara spesifiknya dalam penggunaan multimedia interaktif yaitu kognitif dan afektif.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu, penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Nurul Anggraeni pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS5* untuk SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran” menjelaskan bahwa berdasarkan hasil penelitian menunjukkan (1) Proses penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan versi ADDIE adapun tahapan tersebut yaitu: *Analysis, Design, Development, dan Implementation*; (2) Hasil penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran mendapatkan skor 3,8 dengan kategori “Baik”, hasil penilaian ahli media mendapatkan skor 4,4 dengan kategori “Sangat Baik” dan penilaian siswa mendapatkan skor 4,6 dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada standar pengoperasian aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan dianggap layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Persamaan penelitian Nurul Anggraeni dengan penelitian ini adalah sama-sama pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Perbedaan terletak pada model pengembangan yang diterapkan nurul anggraeni.

2. Rico Findora pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif IPA kelas V di SDN Caturtunggal 6 Depok Sleman Yogyakarta” menjelaskan bahwa berdasarkan penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA. Hasil penilaian ahli media dengan skor 4,69 dikategorikan “Sangat Baik”, sedangkan penilaian ahli materi dengan skor 4,23 dikategorikan “Sangat Baik” dan hasil uji coba lapangan awal 4,46 (Sangat Baik), uji coba lapangan 4,21 (Sangat Baik) dan pada uji pelaksanaan lapangan sebesar 4,23 yang dikategorikan (Sangat Baik). Persamaan dalam penelitian Rico Findora dengan penelitian ini sama jenis penelitian *Research & Development* yang diadaptasi dan dimodifikasi dari Borg and Gall.

## **2.2 Media Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Arief Sadiman *et al.*, (sari, 2015: 28) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai (sari, 2015: 29) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar pada peserta didik, hal ini di karenakan adanya manfaat dari media pembelajaran dalam pembelajaran, diantaranya:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajarkan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Gerlach & Ely (Azhar Arsyad, 2011:3) menjelaskan bahwa media dapat dipahami secara garis besar meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran sangat berguna dalam pendidikan yang dimana dari point diatas dapat bermanfaat bagi siswa dalam memperoleh hasil belajar siswa yang secara maksimal.

## **2.3 Kajian Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria**

### **2.3.1 Pengertian Multimedia InteraktifCeria**

Multimedia interaktif ceria adalah multimedia yang terdapat berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi yang merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan

informasi, pesan, atau isi pelajaran (Azhar Arsyad, 2006: 171). Multimedia interaktif ceria merupakan semua kombinasi teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Multimedia interaktif ceria adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010:51).

Menurut (Ariesto Hadi Sutopo, 2003: 7) multimedia interaktif ceria adalah satu kesatuan yang dikombinasikan beberapa media seperti teks, gambar, video, dan audio yang dilengkapi alat pengontrol seperti *mouse*, *keyboard*, monitor dan lain-lain yang penggunaannya dapat leluasa dalam mengontrol multimedia tersebut.

Menurut Hofstetter (M. Suyanto, 2005:52) multimedia interaktif ceria adalah suatu multimedia yang telah memenuhi komponen-komponen multimedia seperti komputer, *link*, dan alat navigasi. Seperti *link* yang berguna untuk menelusuri isi materi, setiap *link* mempunyai fungsi masing-masing, seperti tombol kompetensi dasar dan Indikator, tombol materi, tombol subtema, tombol soal, tombol referensi dan tombol profil. Sedangkan alat navigasi yang berguna untuk mengoperasikan multimedia yang digunakan sesuai petunjuk penggunaan. Alat navigasi ditempatkan secara konsisten dan jelas sehingga tidak membingungkan pengguna. Dalam desain multimedia interaktif ceria memiliki kriteria yang harus diperhatikan dan menjadi pertimbangan dalam mendesain multimedia interaktif ceria

adalah Tipografi, warna, layout. Ada beberapa prinsip penyusunan layout tersebut yaitu: balance (keseimbangan), contrast (kontras), repetition (pengulangan), dan emphasis (penekanan).

Penggunaan multimedia interaktif yang diaplikasikan pada pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik dan multimedia ini di rancang sederhana sehingga mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Berdasarkan pengertian multimedia interaktif ceria menurut beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan multimedia interaktif ceria merupakan suatu media yang terdiri beberapa unsur antara lain teks, grafis, gambar, animasi, audio dan video. Informasi yang disajikan bersifat interaktif ceria dengan pengguna, media yang digunakan terintegrasi dan dikendalikan dalam sebuah aplikasi program komputer.

### **2.3.2 Objek Multimedia**

Ariesto Hadi Sutopo (2003:8) menyatakan bahwamultimedia memiliki beberapa objek, yaitu:

#### **a. Teks**

Merupakan unsur dasar yang biasa digunakan di dalam komputer dan juga merupakan bagian dasar dari informasi berbasis multimedia. Hal tersebut menunjukkan bahwa teks harus dimengerti oleh pengguna multimedia karena merupakan unsur dasar dalam multimedia. Dalam teks

ada beberapa pedoman sebagai pertimbangan dalam menyajikan teks, antara lain:

1. Teks dapat disajikan menggunakan huruf kapital secara penuh jika kalimat yang hendak dituliskan merupakan kalimat peringatan.
2. Panjang teks tidak boleh lebih dari 60 karakter.
3. Ruang penyajian teks tidak boleh lebih dari sepertiga ruang *display*.
4. Kalimat harus singkat dan jelas.
5. Hindari penggunaan *font* yang *artistic*.

b. *Image*/Grafik

*Image* atau grafik dihasilkan dari kumpulan titik-titik yang membentuk garis atau gambar. Grafik dan gambar merupakan sarana sangat baik untuk memperkuat sajian informasi karena manusia beorientasi pada visual.

Allessi & Trollip (Ariesto Hadi Sutopo, 2003:8) menambahkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teks, yaitu:

1. *Layout* teks dan format teks, yaitu teks yang berkelip dan bergerak tidak digunakan.
2. Teks lebih efektif jika digabung dengan kotak, tanda panah, dan huruf besar serta pemisahan sebagai penguat.
3. Kualitas teks harus jelas makna, jelas terbaca sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan menurut beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan multimedia interaktif ceria berdasarkan pengertian multimedia interaktif perlu dilihat dari objek multimedia agar siswa mudah memahami dalam penggunaan multimedia interaktif ceria yang meliputi teks maupun grafik dalam melakukan desain multimedia interaktif ceria.

### **2.3.3 Kelebihan Multimedia Interaktif Ceria Dalam Pembelajaran**

Sucipta (2010:1-2) multimedia interaktif ceria adalah multimedia yang memiliki kelebihan yaitu siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media, dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi, dan sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih efektif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat multimedia interaktif ceria tersebut adalah:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil yang tak tampak oleh mata.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.



Berdasarkan kelebihan multimedia interaktif ceria (*MIC*) di atas, bahwa multimedia interaktif ceria (*MIC*) merupakan suatu kelebihan yang dapat membantu siswa dalam proses belajar dan menerima materi pembelajaran pada kelas V Sekolah Dasar.

#### **2.3.4 Karakteristik dan Fungsi Multimedia Interaktif Ceria (MIC)**

Daryanto (2010:53) multimedia memiliki karakteristik dan harus memenuhi beberapa fungsi. Karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Menurut Daryanto (2010:53-54) selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajar sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.

Menurut Azhar Arsyad (2009:12) mengemukakan ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk yaitu:

1. Memiliki ciri *Fiksatif* yaitu menggambarkan media dapat merekam, menyimpan yang disertai dengan keadaan.
2. Memiliki ciri *Manipulatif* yaitu media dapat mempercepat atau memperlambat menyajikan suatu kejadian kepada siswa.
3. Memiliki ciri *Disributif* yaitu media dapat menyajikan secara bersamaan kejadian terhadap siswa.

Berdasarkan fungsi multimedia interaktif ceria (*MIC*) yang meliputi karakteristik multimedia interaktif ceria diatas dapat disimpulkan dari berbagai pendapat ahli bahwa dalam penggunaan teknologi dan pemanfaatan kecanggihan teknologi merupakan satu kesatuan yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mempermudah siswa dalam menerima materi yang diajarkan.

### **2.3.5 Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC)**

Dalam proses pengembangan media berbasis multimedia Newby (Munir, 2009:220) dilakukan dalam empat tahapan dasar yaitu;

- a. *Planing*, berkaitan dengan perencanaan data media berdasarkan kurikulum dan tujuan pembelajaran.
- b. *Intructional design*, perencanaan direalisasikan dalam bentuk rancangan.
- c. *Prototype*, hasil rancangan kemudian diwujudkan dalam bentuk purwarupa.

- d. *Test*, Purwarupa yang dihasilkan kemudian diujicobakan, uji coba dilakukan untuk menguji realibilitas, validitas dan objektifitas.

Dalam proses pengembangan media juga yang secara garis besar meliputi lima tahapan yaitu:

- a. Analisis Kebutuhan
- b. Perencanaan Pengembangan
- c. Produksi/ Pengembangan Media
- d. Evaluasi Media
- e. Diseminasi dan Implementasi

Thiagaraja (Endang Mulyatiningsih, 2011:178) dalam proses pengembangan kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. *Define* (Pendefinisian), berkaitan dengan pendefinisian syarat-syarat pengembangan
- b. *Desingn* (Perancangan), berkaitan dengan produk awal (prototype).
- c. *Develop* (Pengembangan), yaitu berkaitan dengan pelaksanaan

Berdasarkan tahapan diatas menurut beberapa teori bahwa dapat diketahui dari langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif ceria dapat diketahui dari proses pengembangan.

### **2.3.6 Spesifikasi Multimedia Interaktif Ceria**

Media yang dikembangkan berupa Multimedia Interaktif Ceria untuk pembelajaran tematik kelas V SD dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia interaktif tersebut dirancang berdasarkan karakteristik bahan

ajar tematik yaitu aktif, menarik atau menyenangkan, *holistic*, *autentik* (memberikan pengalaman langsung).

Klasifikasi bahan ajar tematik ada tiga jenis, yaitu: *pertama*, bahan ajar untuk pengajar sebagai fasilitator dan siswa belajar sendiri; *kedua*, bahan ajar untuk pengajar sebagai sumber tunggal dan siswa belajar darinya; dan *ketiga*, bahan ajar untuk pengajar sebagai penyaji bahan ajar yang dipilihnya atau dikembangkannya. Multimedia interaktif ceria yang akan dikembangkan yaitu berdasarkan klasifikasi bahan ajar tematik yang pertama yaitu “bahan ajar untuk pengajar sebagai fasilitator dan siswa belajar sendiri”, sehingga siswa bisa memanfaatkan multimedia interaktif ceria baik di sekolah dengan didampingi guru dan juga bisa dirumah belajar sendiri.

### **2.3.7 Evaluasi Multimedia InteraktifCeria (MIC)**

Evaluasi multimedia pembelajaran dilakukan sejak proses pengembangan dimulai. Pengembangan multimedia harus dievaluasi secara formatif, yaitu melalui ahli dan subjek pengguna. Tahap evaluasi formatif dapat dilakukan dengan menilai aspek-aspek berikut (Winarno, dkk, 2009:74-80).

#### **a. Isi/materi (*Subject matter*)**

Hal yang dievaluasi dari segi materi adalah kesesuaian materi dengan analisis tugas yang sudah ditetapkan oleh pengembang pada tahap desain. Kedalaman materi menjadi hal penting yang dievaluasi pada aspek *subject matter*.

b. Dampak afektif (*Affective considerations*)

Hal yang perlu dinilai pada kaitan ini berkaitan dengan sudut afektif siswa, salah satunya bagaimana produk yang dihasilkan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak.

c. Keterhubungan (*Interface*)

*Interface* berhubungan dengan interaktif. Hal yang dievaluasi adalah interaktivitas pengguna dengan materi di dalam produk.

d. Navigasi (*Navigation*)

Navigasi memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman yang lain. Navigasi memberikan kemudahan kepada pengguna untuk menentukan materi mana yang akan dipelajari dan manayang tidak. Navigasi harus dibuat semudah dan sejelas mungkin, serta harus konsisten.

e. Pembelajaran (*Pedagogy*)

Pedagogi berhubungan dengan pertanyaan apakah penggunaan komputer merupakan media terbaik untuk menyampaikan materi yang dikembangkan dan apakah lebih efektif dibandingkan dengan media lain. Hal-hal yang dapat dievaluasi antara lain, metodologi, interaktivitas, kapasitas kognitif (sebaiknya merupakan materi pendek), pembelajaran kooperatif, strategi belajar (kemandirian belajar), kontrol pengguna, pertanyaan, menjawab pertanyaan (memberikan kesempatan untuk mengulang jika jawaban salah), umpan balik, latihan soal.

f. Fitur tersembunyi (*Invisible features*)

Fitur ini tidak terlihat pada saat program dijalankan dan berkaitan dengan data apa yang terjadi pada saat pengguna memasuki maupun meninggalkan program.

g. Materi pendukung (*Supplementary materials*)

Materi tambahan dapat ditambahkan bila dibutuhkan, seperti produk multimedia matematika, fisika, kimia yang mungkin membutuhkan tambahan kalkulator.

Berdasarkan aspek evaluasi multimedia interaktif ceria (*MIC*) tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam evaluasi produk multimedia interaktif ceria oleh ahli maupun oleh pengguna. Agar hasil evaluasi baik, maka peneliti perlu mematangkan desain atau perencanaan dalam suatu pengembangan.

## **2.4 Teori Belajar Yang Melandasi Pembelajaran dengan Multimedia**

### **Interaktif Ceria**

Teori belajar kognitif mengatakan bahwa belajar tidak sekedar stimulus dan respon. Belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Proses belajar di sini antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikan dengan struktur kognitif seseorang berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya (Asri Budiningsih, 2005:34). Asumsi dari teori ini adalah bahwa setiap orang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertera dalam struktur kognitif yang dimilikinya. Proses akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur yang dimiliki.

Teori kognitif ini dilandasi pandangan Piaget, Bruner, dan Ausubel yaitu mementingkan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar. Menurut Simson & Thomson (1994: 36) teori kognitif mengutamakan konseptualisasi proses pembelajaran peserta didik. Teori ini memfokuskan pada eksplorasi cara informasi diterima, dikelola, disimpan, dan digunakan oleh otak. Pembelajaran berbasis komputer yang non linear non sequential, siswa dalam belajarnya tidak harus mengikuti uraian materi yang dipelajari dan urutannya sendiri sesuai dengan tingkat kemampuan, kecepatan, dan kebutuhan belajarnya.

Teori hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa dalam suatu pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar. Menurut Zainal, dkk (2009:298) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar.

Dalam pengembangan *Multimedia Interaktif Ceria (MIC)* yang dikembangkan dalam penelitian ini, sejalan dengan prinsip pembelajaran kognitif. Multimedia yang interaktif dalam proses pembelajaran melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat membuat siswa lebih mengingat materi yang dipelajari karena didalam multimedia tersebut akan dikombinasikan dengan berbagai unsur seperti, animasi, gambar, suara, dan video. Melalui multimedia tersebut peserta didik dapat belajar secara aktif dan dapat belajar secara mandiri dengan arahan dan bimbingan dari guru.

Penggunaan multimedia interaktif ceria pada pembelajaran tematik ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan

pembelajaran khususnya pada materi. Multimedia interaktif cerita pada pembelajaran tematik yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media belajar mandiri yang dapat membantu siswa membentuk pengetahuannya sendiri, sehingga pengetahuan yang diterima siswa sesuai dengan kemampuannya. Multimedia interaktif cerita pada tematik ini dirancang sesuai dengan kurikulum 2013 sehingga dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

## **2.5 Kajian Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar**

### **2.5.1 Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar**

Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran. Penerapan pembelajaran ini dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yakni penentuan berdasarkan keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar, tema, dan masalah yang dihadapi (Trianto, 2011:154).

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari pada model pembelajaran terpadu. Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu, maka pembelajaran tematik memiliki prinsip dasar sebagaimana halnya pembelajaran terpadu.

Premis utama Pembelajaran Tematik Terpadu adalah bahwa peserta didik memerlukan peluang-peluang tambahan (*additional opportunities*) untuk menggunakan talentanya, menyediakan waktu bersama yang lain untuk secara cepat mengkonseptualisasi dan mensintesis. Pada sisi lain, Pembelajaran



Tematik Terpadu relevan untuk mengakomodasi perbedaan-perbedaan kualitatif lingkungan belajar. Pembelajaran Tematik Terpadu diharapkan mampu menginspirasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar.

Pembelajaran Tematik Terpadu memiliki perbedaan kualitatif (*qualitatively defferent*) dengan model pembelajaran lain. Pembelajaran Tematik Terpadu sifatnya memandu peserta didik mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher levels of thinking*) atau keterampilan berpikir dengan mengoptimasi kecerdasan ganda (*multiple thinking skills*), sebuah proses inovatif bagi pengembangan dimensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu menuntut kemampuan guru dalam mentransportasikan materi pembelajaran di kelas. Karena itu, guru harus memahami materi apa yang diajarkan dan bagaimana mengaplikasikannya dalam lingkungan belajar dikelas. Oleh karena itu Pembelajaran Tematik Terpadu ini bersifat ramah otak, guru harus mampu mengidentifikasi elemen-elemen lingkungan yang mungkin relevan dan dapat dioptimasi ketika berinteraksi dengan peserta didik selama proses pembelajaran.

Anak pada usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret, mulai menunjukkan perilaku yang mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, mulai berfikir secara operasional, mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-

benda, membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat. Oleh karena itu, pembelajaran yang tepat adalah dengan mengaitkan konsep materi pelajaran dalam satu kesatuan yang berpusat pada tema adalah yang paling sesuai.

Kegiatan pembelajaran akan bermakna jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman, bersifat individual dan kontekstual, anak mengalami langsung yang dipelajarinya, hal ini akan diperoleh melalui pembelajaran tematik. Pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa muatan pelajaran sekaligus. Adapun muatan pelajaran yang dipadukan adalah muatan pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya, Serta pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan. Dalam Kurikulum 2013, tema sudah disiapkan oleh pemerintah dan sudah dikembangkan menjadi subtema dan satuan pembelajaran. Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa muatan pelajaran sekaligus.

Di dalam struktur kurikulum sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah disebutkan bahwa untuk peserta didik kelas I sampai VI penyajian pembelajarannya menggunakan pendekatan tematik terpadu. Namun demikian penjadwalan tidak terbagi secara kaku melainkan diatur secara

luwes dari hal tersebut dapat disimpulkan dari struktur sekolah dasar perlunya ada pengembang dalam belajar mengajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2.5.2 Materi Tema 8 Subtema 1**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran kedalam satu tema pembelajaran. Pada tema 8 subtema 1 lingkungan sahabat kita pembelajaran 1 termuat materi bahasa indonesia dan ipa yang saling terpadu sehingga pembelajaran tematik dapat membangun daya pikiran siswa agar siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan guru masih menggunakan metode konvensional dalam belajar mengajar dalam hal ini peneliti mengembangkan penelitian pengembangan multimedia interaktif ceria karna dilihat dari hasil belajar siswa kurang maksimal.

### **2.6 Kerangka Berpikir**

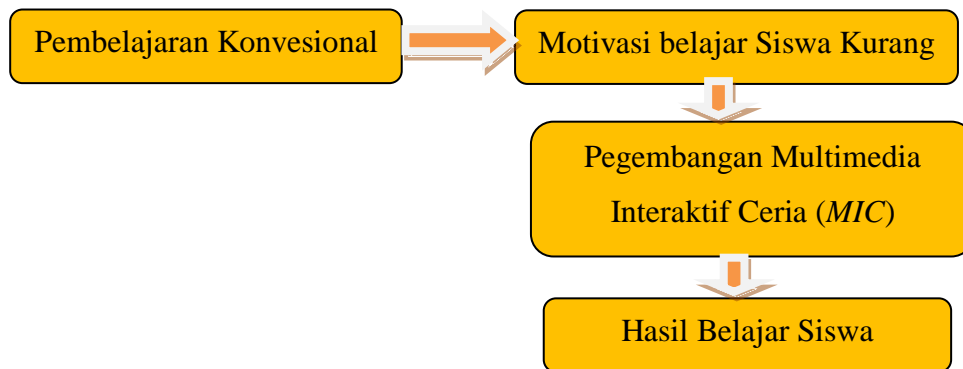
Pemanfaatan Multimedia Interaktif Ceria dalam pembelajaran merupakan metode untuk mengetahui apakah dengan multimedia interaktif tersebut dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar dan hasil belajarsiswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran tematik yang saat ini diterapkan di sekolah dasar masih sangat kurang sekali diterapkannya multimedia interaktif ceria dalam proses pembelajaran, karena belum banyak yang mengembangkan multimedia untuk pembelajaran tematik.

Multimedia merupakan suatu kegiatan yang menghasilkan produk melalui tahap perencanaan, produksi, evaluasi, dan pengembangan dengan menggunakan beberapa *software* komputer. Media dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif jika memenuhi beberapa unsur antara lain terdiri dari banyak media (teks, gambar, desain grafis, animasi, audio, dan video), informasinya yang bersifat interaktif ceria.

Multimedia interaktif ceria adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Penggunaan multimedia interaktif ceria diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif ceria juga memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk terlibat langsung secara aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga belajar lebih bermakna bagi peserta didik dan dapat menumbuhkan hasil belajar siswa. Pengembangan multimedia interaktif ceria tersebut mengacu pada teori belajar konstruktivistik, yang memandang kegiatan belajar harus berpusat pada peserta didik karena kendali belajar sepenuhnya ada pada peserta didik itu sendiri, bukan pada seorang guru.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa dalam penerapan pengembangan multimedia interaktif ceria (*MIC*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat dari aspek pelaksanaan dalam pengembangan yang dilakukan peneliti agar dapat menarik perhatian siswa dan mendorong siswa agar lebih aktif dalam belajar mengajar.



**Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian pengembangan R & D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2010: 407-408), *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk, baik produk baru atau pun produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan tidak hanya dalam bentuk perangkat keras (*hardware*), tetapi juga perangkat lunak (*software*).

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan “Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD”.

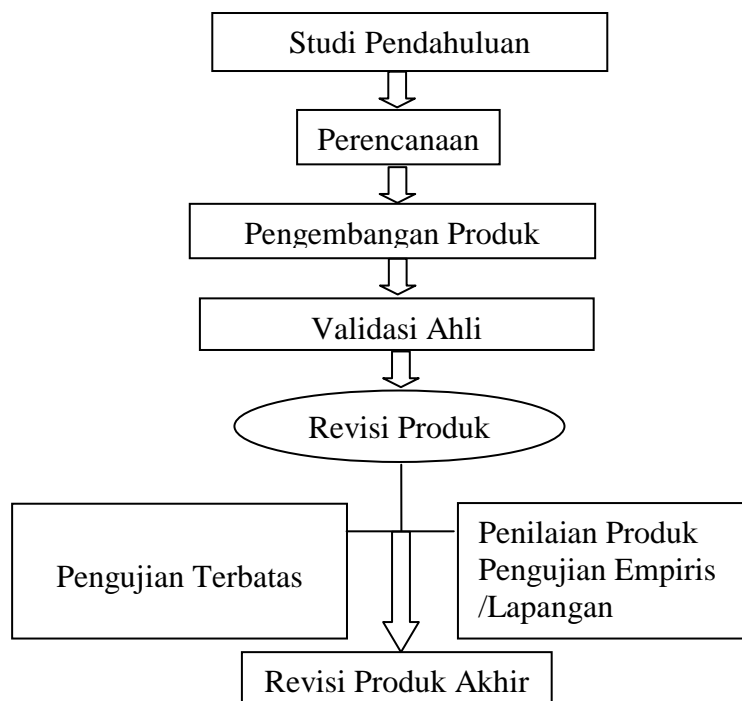
#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Adapun model prosedural yang digunakan mengadaptasi pada tahap-tahap yang telah dikembangkan oleh Borg & Gall (Sari, 2015: 83), yang terdiri atas sepuluh langkah yaitu:

1. *Research and information collecting (need Assesment)*
2. *Planning*
3. *Develop preliminary form of product*

4. *Preliminary field testing*
5. *Main product revision*
6. *Main field testing*
7. *Operational product revision*
8. *Operationa field testing*
9. *Final product revision*
10. *Disemination and implementation*

**Gambar 2. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria**



Dari 10 langkah penelitian menurut Borg and Gall, hanya ada 8 langkah yang ditempuh oleh peneliti. Prosedur yang ditempuh peneliti adalah sebagai berikut:

### **1. Studi Pendahuluan**

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi ke lapangan dengan melakukan wawancara kepada guru dan siswa SDN 2 Teke.

### **2. Melakukan perencanaan**

Setelah mendapatkan data dari hasil observasi, peneliti melakukan perencanaan dengan analisis pembelajaran dan menganalisis produk multimedia yang akan dikembangkan.

### **3. Pengembangan Produk**

Pada tahap ini peneliti melakukan desain produk dan melaksanakan produksi awal. Peneliti memproduksi multimedia interaktif ceria setelah produksi selesai, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, dan kemudian peneliti melakukan revisi multimedia berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dan materi.

### **4. Melakukan uji lapangan awal (Validasi)**

Media kemudian diuji cobakan kepada peserta didik kelas V SDN 2 Teke dengan jumlah peserta didik 4 siswa untuk melihat siswa mampu mengoperasikan dalam penggunaan media interaktif ceria (MIC) dan setelah dilaksanakan maka siswa di berikan angket untuk bahan revisi multimedia interaktif ceria.

### **5. Merevisi produk**

Berdasarkan hasil uji lapangan awal, data yang digunakan sebagai acuan dalam revisi yaitu data dari angket siswa kemudian dilakukan



perbaiki produk multimedia tersebut. Hasil revisi produk selanjutnya akan digunakan dalam uji coba kelompok kecil.

#### **6. Uji coba kelompok kecil (Terbatas)**

Pada uji coba kelompok kecil, dilakukan dengan melibatkan 10 subjek yang diambil secara acak di SDN 2 Teke dengan masing-masing siswa diberi multimedia interaktif dan mengumpulkan data hasil uji coba melalui angket sebagai bahan untuk menyempurnakan multimedia interaktif selanjutnya.

#### **7. Melakukan uji coba Lapangan**

Pada tahap ini uji coba produk akan dilakukan pada subjek kelas V SDN 2 Teke dengan jumlah siswa 1 kelas.

### **3.3 Validasi Ahli dan Uji Coba Produk**

#### **3.3.1 Validasi Ahli Materi/Media**

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validasi produk. Agar didapatkan hasil yang baik dan menarik bagi siswa untuk belajar, maka dalam validasi produk digunakan angket. Dalam validasi produk yang digunakan dengan angket, ahli media dan materi diminta untuk mengisi angket sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan. Dan dalam hal ini yang akan mengvalidasi produk antara lain yaitu ahli media dan ahli materi.

#### **3.3.2 Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk melakukan revisi produk Multimedia Interaktif Ceria untuk

kelas V Sekolah Dasar. Uji coba dilakukan kepada pengguna mengenai kualitas program multimedia yang sedang dikembangkan. Data dari hasil uji coba ini akan dijadikan sebagai dasar dalam merevisi produk, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

### **3.4 Subjek Uji Coba Penelitian**

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan siswa kelas V SDN 2 Teke sebagai subjek uji coba, yaitu:

#### 1. Subjek uji coba perseorangan

Subjek uji coba adalah siswa kelas V SDN 2 Teke sebanyak empat siswa.

#### 2. Subjek uji coba kelompok kecil

Uji coba tahap kedua dalam penelitian pengembangan ini adalah uji coba kelompok kecil dengan jumlah subjek peneliti sepuluh siswa.

#### 3. Subjek uji coba lapangan

Uji coba lapangan akan dilakukan dengan subjek penelitian yang melibatkan siswa kelas V SDN 2 Teke yang berjumlah 23 siswa.

### **3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

#### 1) Observasi

Observasi dilakukan pada awal pencarian masalah, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan pembelajaran di kelas dan seefektif apa proses kegiatan belajar mengajar.

Observasi dilakukan juga dengan mengamati proses pembelajaran dan wawancara guru dan siswa kelas V SDN 2 Teke. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran tematik. Selain itu juga untuk memperoleh informasi tentang penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dengan data yang telah diperoleh dijadikan latar belakang masalah yang akan diteliti.

**Tabel 1. Instrumen Wawancara**

Kurikulum yang digunakan sekolah tahun ajaran 2014/2015
Sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah
Sumber belajar yang digunakan
Proses pembelajaran kelas V
Media yang digunakan dalam proses belajar
Kendala pembelajaran
Kebutuhan sumber belajar

## 2) Angket

Angket berfungsi untuk mengumpulkan data tentang Multimedia Interaktif Ceria pada pembelajaran tematik yang berupa angket untuk ahli media, ahli materi, dan untuk siswa. Angket ahli media dan ahli materi untuk mengumpulkan data mengenai multimedia interaktif ceria sebelum diujicobakan ke siswa sampai media dianggap layak dan angket siswa untuk mengumpulkan data dari siswa mengenai multimedia setelah siswa menggunakan multimedia pada tahap uji coba lapangan awal, uji coba kelompok kecil, dan uji pelaksanaan lapangan serta pengevaluasiannya.

a. Instrumen Uji Validitas untuk Ahli Media

Instrumen ini ditujukan kepada ahli media. Instrumen ini diberikan pada saat validasi ahli sebelum dilaksanakan uji coba produk. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa masukan, saran, dan kritik mengenai penilaian tentang *cover*, penulisan teks, gambar, suara, animasi, dan interaktif yang berkaitan dengan multimedia interaktif. Dalam penilaian instrumen yang dilakukan oleh dosen ahli media Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd yang bertepatan pada tanggal 9 April 2020 dan pada tahap kedua yaitu pada tanggal 10 April 2020. Hasil data akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk awal sebelum dilakukan uji coba.

**Tabel 2. Lembar Angket Ahli Media**

No.	Indikator	Jumlah Butir
<b>Aspek Tampilan</b>		
1.	Proporssi <i>Layout</i> (tata letak teks dan gambar)	1
2.	Kesesuaian pilihan <i>background</i>	1
3.	Kesesuaian proporsi warna	1
4.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
5.	Kesesuaian Pemilihan ukuran huruf	1
6.	Kejelasan musik	1
7.	Kesesuaian pilihan musik	1
8.	Kemenarikan sajian animasi	1
9.	Kesesuaian animasi dengan materi	1
10.	Kemenarikan bentuk <i>navigator</i>	1
11.	Konsistensi tampilan <i>button</i>	1
12.	Konsistensi desain <i>cover</i>	1
13.	Kelengkapan informasi pada kemasan luar	1
<b>Aspek Pemrograman</b>		
14.	Kemudahan pemakaian program	1
15.	Kemudahan memilih menu program	1

16.	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	1
17.	Kemudahan berinteraksi dengan program	1
18.	Kemudahan keluar dari program	1
19.	Kemudahan memahami struktur navigasi	1
20.	Kecepatan fungsi tombol	1
21.	Ketepatan reaksi tombol navigator	1
22.	Kapasitas file program untuk kemudahan dupikasi	1
23.	Kekuatan/keawetan kepingan program	1
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>

b. Instrumen Uji Validitas untuk Ahli Materi

Instrumen ahli materi digunakan untuk penilaian penyampaian materi, kesesuaian materi dengan kurikulum, keluasan materi, kesimpulan dan rangkuman materi dalam uji validitas untuk ahli materi dilakukan oleh Bapak Tamrin, S.Pd yang bertepatan pada tanggal 1 juni 2020. Data hasil validasi digunakan untuk dijadikan dasar untuk melakukan revisi materi produk awal.

**Tabel 3. Lembar Angket Ahli Materi**

No.	Indikator	Jumlah Butir
<b>Aspek Pembelajaran</b>		
1.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	1
2.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	1
3.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program	1
4.	Kejelasan judul program	1
5.	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna	1
6.	Kejelasan petunjuk belajar	1
7.	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)	1
8.	Variasi penyampaian jenis informasi atau data	1
9.	Ketepatan dalam penjelasan materi	1
10.	Kemenerikan materi dalam membantu pemahaman pengguna	1
11.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan atau tes	1
12.	Kejelasan rumusan soal latihan atau tes	1

13.	Tingkat kesulitan soal latihan atau tes	1
14.	Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna	1
<b>Aspek Materi</b>		
15.	Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi)	1
16.	Kejelasan isi materi	1
17.	Stuktur atau urutan isi materi	1
18.	Kejelasan bahasa yang digunakan	1
19.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	1
20.	Ilustrasi animasi	1
21.	Runtutan soal yang disajikan	1
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>

c. Instrumen Uji Validitas Untuk Siswa

Instrumen ini diberikan saat uji coba produk, diberikan setelah siswa mencoba produk multimedia interaktif. Kisi-kisi instrumen untuk siswa sesuai dengan aspek evaluasi multimedia yaitu isi/materi, informasi tambahan, dampak afektif, keterhubungan, navigasi, pembelajaran, dan ketahanan. Instrumen uji validitas dilakukan oleh siswa kelas V SDN 2 Teke sebanyak 23 siswa.

**Tabel 4. Lembar Angket Siswa**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
<b>Isi</b>	Kemudahan materi	1
	Kejelasan tujuan materi	1
	Kejelasan kalimat	1
	Latihan soal	1
	Kejelasan umpan balik	1
<b>Media</b>	Kejelasan petunjuk	1
	Kelancaran navigasi dan tombol	1
	Kesesuaian musik pendukung	1
	Kejelasan teks dan gambar	1
	Kejelasan tampilan multimedia	1
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>

## 3.) Tes (pilihan ganda)

Tes berfungsi untuk mengumpulkan hasil dari siswa atau alat ukur dari hasil belajar siswa untuk mengetahui ketercapaian dari proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif ceria (*MIC*) dengan menggunakan soal pilihan ganda.

**Tabel. 5 Kisi-Kisi Lembar Soal Pilihan Ganda**

No.	Tema	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang Diukur			Jumlah Soal
				C1	C2	C3	
1.	Lingkungan Sahabat Kita	3.8 Menguraika urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1.Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.	20,17	10	11,13	5
		4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.	4.8.1. Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi		18,5	6,8,12	5
2.		3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1.Melakukan percobaan tahap-tahap dalam siklus air seperti evaporasi, kondensasi, dan presipitasi	19,1	16,	2,7	5
		4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.	4.8.1Mendiskusikan siklus air dan dampaknya bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	14,3	9,15	4	5
Jumlah Soal							20 Soal

#### 4.) Dokumentasi

Dokumentasi pengembangan multimedia interaktif pada tahap observasi berupa hasil wawancara yang berguna untuk pengumpulan data terkait aspek yang dibutuhkan dalam pengembangan multimedia. Tahap perencanaan berupa silabus kelas V kurikulum 2013. Tahap pengembangan produk awal berupa GBIMP, *flowchart*, peta kompetensi, dan *storyboard*. Tahap validasi ahli berupa hasil validasi. Tahap penelitian berupa data hasil angket siswa dan foto kegiatan penelitian.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data untuk mendapatkan hasilnya adalah dengan analisis data kualitatif. Data yang bersifat kualitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dikonversi ke data kualitatif dengan Skala Likert 1-5 menggunakan acuan konversi untuk mengetahui kualitas produk. Langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

**Tabel 6. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 5**

Nilai	Skor		Kriteria
	Rumus	Penghitungan	
A	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,2$	Sangat baik
B	$X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
C	$X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup baik
D	$X_i + 1,8 S_{Bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang baik
E	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,8$	Sangat kurang baik



Keterangan :

$X_i$  = Rerata ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$S_{Bi}$  = Simpangan baku ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$X$  = Skor hasil uji coba

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala:

Skor Max = 5

Skor Min = 1

$X_i = \frac{1}{2} (5+1)$

$S_{Bi} = \frac{1}{6} (5-1)$

= 0,67

**Skala 5** =  $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$

=  $X > 3 + 1,2$

=  $X > 4,2$

**Skala 4** =  $3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$

=  $3 + 0,4 < X \leq 4,2$

=  $3,4 < X \leq 4,2$

**Skala 3** =  $3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$

=  $3 - 0,4 < X \leq 3 + 0,4$

=  $2,6 < X \leq 3,4$

**Skala 2** =  $3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$

=  $3 - 1,2 < X \leq 3 - 0,4$

=  $1,8 < X \leq 2,6$

**Skala 1**

=  $X \leq 1,8$

Berdasarkan rumus diatas dapat diketahui bahwa dalam penentuan hasil dengan keefektifan dalam penilaian kemudian dalam menghitung validasi modul dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

keterangan:

$Y$  = Nilai uji validitas produk

$X$  = Jumlah skor yang diperoleh

$X_i$  = Jumlah skor maksimal

**Tabel 7. Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi**

Presentase	Kriteria kelayakan
84 % < Skor ≤ 100 %	Sangat layak
68 % < Skor ≤ 84 %	Layak
52 % < Skor ≤ 68 %	Cukup layak
36 % < Skor ≤ 52 %	Kurang layak
20 % < Skor ≤ 36 %	Sangat tidak layak

Kemudian analisis keefektifan bahan ajar didasarkan pada ketercapaian siswa dalam menyelesaikan soal tes hasil belajar. Nilai maksimal pada tes hasil belajar adalah 100 dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah. Berikut langkah-langkah menganalisis keefektifan.

- 1) Memberikan skor jawaban pada setiap butir jawaban yang diperoleh siswa berdasarkan rubrik penilaian yang telah dibuat
- 2) Menjumlahkan skor yang diperoleh siswa
- 3) Menghitung nilai yang diperoleh masing-masing siswa
- 4) Mengkategorikan hasil tes hasil belajar siswa berdasarkan KKM yang ditetapkan sekolah yang bersangkutan
- 5) Melakukan tabulasi hasil tes siswa
- 6) Menghitung presentase ketuntasan tes siswa dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{banyak siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

- 7) Mengkategorikan presentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

**Tabel 8. Kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar siswa**

Presentase Keterlaksanaan	Kriteria
$x \geq 80\%$	Sangat efektif
$60\% \leq x < 80\%$	Efektif
$40\% \leq x < 60\%$	Cukup efektif
$20\% \leq x < 40\%$	Kurang efektif
$x \leq 20\%$	Tidak efektif

(widayoko, 2009:238)

Keterangan:

x = Skor yang diperoleh siswa

 $\geq$  = Lebih dari skor $\leq$  = Kurang dari skor

Berdasarkan analisis keefektifan di atas, media pembelajaran yang dihasilkan dikatakan efektif apabila ketuntasan tes hasil belajar siswa memenuhi kriteria minimal efektif. Jadi skor yang diperoleh siswa dihitung dengan presentase ketuntasan yang diperoleh dari hasil belajar siswa dengan menyelesaikan soal tes.

