

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN TEBAK GAMBAR PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V
SDN MRICAN 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh :

ARNA BILLA SETYA PUTRI

NPM : 19.1.01.10.0105

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

**UNIVERSITAS NUSANTARA
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA**

UN PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh:

ARNA BILLA SETYA PUTRI

NPM: 19.1.01.10.0105

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN TEBAK GAMBAR PADA MATERI EKOSISTEM
KELAS V SDN MRICAN 1**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: ... Juli 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Wahyudi, M.Sn.
NIDN: 0705069001

Sutrisno Sahari, M.Pd.
NIDN: 0713037304

Skripsi oleh:

ARNA BILLA SETYA PUTRI

NPM: 19.1.01.10.0105

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN TEBAK GAMBAR PADA MATERI EKOSISTEM
KELAS V SDN MRICAN 1**

Telah Dipertahankan Didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: ... Juli 2023

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Wahyudi, M.Sn.

_____ : Nurita Primasatya, M.Pd.

_____ : Sutrisno Sahari, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati. M.Pd

NIDN: 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Arna Billa Setya Putri

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, tgl. lahir : Kediri, 18 Maret 2000

NPM : 19.1.01.10.0105

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 06 Juli 2023

Menyatakan,

Arna Billa Setya Putri

NPM: 19.1.01.10.0105

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Chandra)

.

.

.

.

“Kesuksesan dan kebahagiaan terletak pada diri sendiri. Tetaplah berbahagia karena kebahagiaanmu dan kamu yang akan membentuk karakter kuat untuk melawan kesulitan”

(Hellen Keller)

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

Kupersembahkan karya ini buat :

Seluruh keluarga ku tercinta

PERSEMBAHAN

Hasil skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan ridhoNya penulisan skripsi ini dapat selesai dengan tepat pada waktunya dan diberikan kelancaran serta kemudahan tanpa adanya kendala yang tidak dapat diselesaikan.
2. Ku persembahkan penulisan skripsi ini untuk kedua orang tua yaitu Ibu dan Ayah yang selalu memberikan doa terbaik yang tidak pernah surut dan motivasi, materi serta dorongan untuk selalu tetap semangat.
3. Ku persembahkan penulisan skripsi ini untuk kaka kandung saya Dani dan Dika yang selalu memberikan doa yang terbaik serta menjadi support sistem terbaik untuk adiknya.
4. Teman terdekat yaitu yang selalu ada dalam suka maupun duka dari segala hal, selalu memberikan motivasi terbaik serta semangat dan selalu mengingatkan satu sama lain.
5. Teman-teman seperjuangan yang tidak mungkin saya sebutkan satu per satu yang selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi serta memberi bantuan sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Bapak Wahyudi, M.Sn. dan Bapak Sutrisno, M.Pd. yang telah membimbing dengan sabar demi kelancaran pembuatan karya ilmiah ini.

Abstrak

Arna Billa Setya Putri: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Permainan Tebak Gambar Pada Materi Ekosistem Kelas V SDN Mrican 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2023.

Penelitian ini di latar belakang adanya permasalahan dalam pembelajaran yang dilakukan di SDN Mrican 1 khususnya pada siswa kelas V materi ekosistem. Berdasarkan observasi diketahui bahwa pembelajaran IPA materi ekosistem di SD belum menggunakan media pembelajaran dan didominasi oleh guru. Akibatnya siswa cepat merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa pada materi ekosistem menjadi kurang optimal.

Tujuan penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan tingkat kevalidan multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar pada materi ekosistem kelas V SDN Mrican 1, 2) mendeskripsikan tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar pada materi ekosistem kelas V SDN Mrican 1, 3) mendeskripsikan tingkat keefektifan multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar pada materi ekosistem kelas V SDN Mrican 1.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahapan, yaitu diantaranya: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar adalah sebagai berikut. 1) hasil validasi oleh ahli media mendapat nilai sebesar 91,7%, sedangkan validasi oleh ahli materi IPA SD memperoleh skor nilai 87,5%, rata-rata hasil validasi adalah 89,6% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil angket respon guru memperoleh skor 92%, sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 91%. Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa diperoleh nilai rata-rata kepraktisan adalah 91,5% dengan kriteria multimedia yang dikembangkan sangat praktis. (3) Sedangkan hasil uji keefektifan produk dilihat dari hasil analisis tingkat perbedaan antara skor rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan program SPSS menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* siswa sebesar 77,6. Sedangkan hasil *post-test* siswa diperoleh rata-rata nilai sebesar 88. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test* dan berada di atas nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Berdasarkan hasil uji validitas, kepraktisan dan keefektifan dari multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan sangat valid, sangat praktis dan efektif digunakan untuk pembelajaran IPA pada materi ekosistem siswa kelas V SD.

Kata Kunci: Media pembelajaran, permainan tebak gambar, IPA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenaanNya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulustulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati. M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M. Pd., selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Wahyudi M.Sn. selaku dosen pembimbing I atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penusunan skripsi ini.
5. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku dosen pembimbing II atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penusunan skripsi ini.
6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku dosen validator ahli media.
7. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku dosen validator ahli materi IPA.
8. Bapak/ibu Dosen Prodi PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Didasari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 06 Juli 2023
Penyusun,

Arna Billa Setya Putri
NPM: 19.1.01.10.0105

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Pengembangan.....	9
E. Manfaat Pengembangan.....	10
1. Teoritis.....	10
2. Praktis.....	11
BAB II	12
LANDASAN TEORI	12
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	20

B. Multimedia Pembelajaran.....	21
1. Pengertian Multimedia Pembelajaran.....	21
2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran.....	21
3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Dalam Pembelajaran.....	22
C. Permainan Tebak Gambar	24
D. Multimedia Pembelajaran berbasis Permainan Tebak Gambar.....	26
E. Hakikat Pembelajaran pada Materi Ekosistem untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.....	27
1. Ekosistem.....	27
2. Rantai Makanan.....	30
3. Komponen Rantai Makanan.....	31
4. Faktor Rusaknya Ekosistem.....	31
F. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	32
G. Kerangka Berpikir	33
BAB III	37
METODE PENGEMBANGAN.....	37
A. Model Pengembangan	37
B. Prosedur Pengembangan.....	38
1. <i>Analisis</i>	39
2. <i>Design</i>	40
3. <i>Development</i>	42
4. <i>Implementation</i>	43
5. <i>Evaluation</i>	43
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	44
D. Uji Coba Model/Produk	44
1. Desain Uji Coba Terbatas.....	44
2. Desain Uji Coba Luas.....	45

E. Validasi Model/Produk	45
F. Instrument pengumpulan Data	46
1. Pengembangan Instrumen.....	46
2. Validasi Instrumen.....	52
3. Teknik Analisis Data.....	52
4. Norma Pengujian.....	56
BAB IV.....	58
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Studi Pendahuluan	58
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	58
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	60
3. Desain Awal (<i>Draft</i>) Model.....	62
B. Pengujian Media Terbatas	69
1. Hasil Uji Validasi Ahli.....	69
2. Hasil Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	73
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas.....	77
4. Desain Akhir Model.....	77
C. Pengujian Model Perluasan	80
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	80
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	81
D. Validasi Multimedia Pembelajaran	87
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	87
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	89
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	90
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	92
1. Spesifikasi Multimedia Pembelajaran.....	92

2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model.....	95
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Multimedia Pembelajaran berbasis Permainan Tebak Gambar.....	100
BAB V	102
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	102
A. Simpulan	102
B. Implikasi.....	104
C. Saran-saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	106

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Angket Validasi Media	47
Tabel 3. 2 Angket Validasi Mater	47
Tabel 3. 3 Lembar Angket Respon Guru.....	48
Tabel 3. 4 Lembar Angket Respon Siswa	49
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrument untuk Menilai Keefektifan Produk.....	50
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	52
Tabel 3. 7 Skor Penilaian Angket Guru.....	53
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan	54
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	69
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4. 3 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Terbatas	73
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas	74
Tabel 4. 5 Data Nilai Post-test Uji Coba Terbatas.....	75
Tabel 4. 6 Angket Respon Guru dalam Uji coba Skala Luas	81
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Luas	81
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Data Statistik Hasil Belajar Siswa	82
Tabel 4. 9 Data Nilai Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Luas	84
Tabel 4. 10 Hasil rata-rata berdasarkan Uji Paired Samples Statistics	85
Tabel 4. 11 Desain Akhir Multimedia Pembelajaran	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir	35
Gambar 3. 2 Desain ADDIE	38
Gambar 4. 1 Halaman Pembuka	62
Gambar 4. 2 Halaman Menu Utama	63
Gambar 4. 3 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	63
Gambar 4. 4 Halaman Identitas.....	65
Gambar 4. 5 Menu Materi.....	65
Gambar 4. 6 Halaman Permainan Tebak Gambar.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran-lampiran

1. Surat Permohonan Pengajuan Judul
2. Berita Acara Bimbingan
3. Surat Permohonan Ijin Melakukan Penelitian
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
5. Lembar Validasi Media Pembelajaran
6. Lembar Validasi Materi Pembelajaran
7. Perangkat Pembelajaran
8. Hasil Soal *Pre-test* dan *Post-test*
9. Tabulasi Data Nilai Uji Coba Soal *Pre-test* dan *Post-test*
10. Angket Respon Guru
11. Angket Respon Siswa
12. Dokumentasi Penelitian
13. Hasil Cek Plagiasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu pembelajaran, siswa diharapkan dapat mengerti dan dapat memahami materi yang diajarkan. Pendidikan harus mendapat perhatian baik dari pemerintah dan masyarakat pada umumnya, serta pengelola pendidikan khususnya. Pendidikan juga merupakan peranan penting yang menyangkut kemajuan masa depan bangsa, tanpa adanya pendidikan yang baik, mustahil jika suatu bangsa akan maju. Menurut Harmini, S., Kartini, H., dan Gunawan, I. (2017) pendidikan adalah sarana pewarisan keterampilan hidup pada satu generasi dapat dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi sesudahnya dengan dinamika tantangan hidup yang dihadapi oleh anak. Hal ini berarti pendidikan merupakan tahapan yang penting bagi manusia untuk hidup di masyarakat.

Pendidikan juga sebagai langkah dalam pembentukan dan penanaman karakter individual agar menjadi pribadi yang baik dan dapat bermanfaat bagi lingkungannya. Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, dan memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan.

Pelaksanaan pendidikan tidak akan terlepas dari upaya pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses mengatur dan mengorganisasikan siswa dengan lingkungan belajar sehingga dapat mendorong dan memotivasi mereka dalam melaksanakan pembelajaran (Pane and Dasopang, 2017). Di mana dalam pembelajaran melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi, di antaranya guru siswa dan materi pembelajaran. Guru sebagai

fasilitator dan siswa sebagai objek serta subjek dalam pembelajaran. Guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik dengan siswa agar mereka dapat melakukan berbagai aktivitas belajar dengan efektif khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Permasalahan yang sering dihadapi dalam memahami mata pelajaran IPA yaitu harus menghafalkan materi, sehingga banyak siswa beranggapan mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang membosankan (Winangun, I Made, 2022). Untuk mengubah anggapan siswa, dibutuhkan adanya peran aktif guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu melalui kreatifitas guru dalam merancang pembelajaran untuk mengaktifkan dan membangkitkan minat belajar siswa. Selain hal itu upaya lain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Mrican 1 pada tanggal 08 Maret 2023 pada pembelajaran IPA di kelas V tentang ekosistem belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Dalam kegiatan pembelajaran IPA cenderung kurang bervariasi, sehingga siswa kurang menguasai ilmu yang dipelajari. Guru menggunakan metode *teacher centered* (TC). Media yang digunakan guru kurang efektif. Hal ini berdampak pada siswa menjadi kurang aktif, siswa cepat bosan, dan hasil belajar siswa pada materi ekosistem kurang tercapai. Hal ini dapat dilihat dari 29 orang siswa hanya 13 orang yang tuntas KKM. Hasil wawancara dengan guru IPA kelas V yaitu 1) guru belum secara konsisten menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran, 2) siswa lebih tertarik belajar dengan menggunakan metode permainan, 3) ketersediaan sarana prasarana berupa proyektor yang belum secara maksimal di manfaatkan sebagai bagian dari pembelajaran siswa.

Pada saat ini peran guru adalah sebagai sosok yang senantiasa dituntut untuk lebih kreatif dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran tidak hanya memerlukan sumber belajar yang berasal dari buku saja, akan tetapi dibutuhkan pula media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan supaya siswa dapat tertarik terhadap suatu pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik, berkesan dan mudah di ingat bagi siswa agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Arsyat, 2017:115).

Berdasarkan identifikasi masalah di atas tentunya harus segera dipecahkan. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu media yang dapat di kembangkan adalah multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar. Media pembelajaran menurut menurut Hamid, Mustofa dkk., (2020:4) ialah sarana pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam. Pada saat ini seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah banyak peneliti maupun praktisi yang berinovasi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang salah satunya menggabungkan berbagai jenis media dan mengemasnya dalam multimedia pembelajaran.

Menurut (Zainuddin et al., 2019) “multimedia merupakan hasil perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, dan video yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik”. Multimedia merupakan salah satu multimedia yang dapat membuat video, animasi, gambar, dan suara dengan cara yang mudah dan efektif. Menurut Gede Putu A., (2017:5) multimedia adalah media yang dapat menyampaikan suatu informasi melalui presentasi yang di mana dapat disampaikan dan menyalurkan pesan dari

beberapa sumber yang sudah direncanakan sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang di mana penerimanya dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan cara yang efisien dan efektif. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran hal yang abstrak dapat dikonkritkan dan dapat menarik minat belajarnya melalui berbagai bentuk animasi yang disajikan. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran berguna dalam mendukung kesuksesan dari suatu pembelajaran.

Selain menggunakan multimedia pembelajaran untuk menunjang keefektifan pembelajaran guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada anak. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan mengintegrasikan permainan dalam menyampaikan materi. salah satu permainan yang dianggap menarik bagi anak adalah permainan tebak gambar. Menurut Fatmasari (2019: 75) permainan tebak gambar adalah pengadaan sebuah aktivitas yang menuntut siswa untuk menebak suatu gambar dengan berbagai aturan yang harus diikuti oleh mereka. Permainan tebak gambar bukan sekedar bermain, tetapi dalam permainan ini anak-anak juga belajar. Dengan permainan tebak gambar akan mempengaruhi fungsi kognitif dan motorik yang terkandung dalam tubuhnya, sekaligus belajar dan berlatih meningkatkan kerjasama yang baik.

Dengan memadukan antara multimedia pembelajaran dan permainan tebak gambar akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih efektif. Multimedia pembelajaran dipilih karena dapat menyajikan animasi yang menarik, dapat menumbuhkan perhatian dan gairah belajar peserta didik, hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik. Multimedia pembelajaran menurut Sahari, S., dan Wahyudi, (2020) memiliki kelebihan salah satunya adalah dapat digunakan secara berulang-ulang tanpa menggunakan kuota internet.

Multimedia pembelajaran ini dapat juga memberikan pengalaman yang beragam dari segala media, mampu menghilangkan kejenuhan siswa karena media yang digunakan bervariasi. Tidak hanya itu karakteristik penting yang dimiliki oleh multimedia pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan (Kustandi, C. dan Daddy, D., 2020). Sedangkan permainan tebak gambar dipilih karena dengan menggunakan permainan ini siswa dapat meningkatkan pemahaman untuk mengembangkan kemampuan berpikir dalam memperoleh pengetahuan, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, dan membantu perkembangan bahasa supaya perkembangan bahasa pada anak tidak mengalami keterlambatan (Rangkuti, 2019: 40).

Berdasarkan kelebihan tersebut peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar untuk siswa kelas V SDN Mrican 1. Produk yang akan dikembangkan memiliki kelebihan yaitu sebagai media pembelajaran yang dapat menyajikan animasi yang menarik, dapat menumbuhkan perhatian dan gairah belajar peserta didik, hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar diharapkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran akan meningkat dan kemampuan siswa dalam memahami materi akan lebih optimal.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Qistina, Alpusari, Noviana, & Hermita (2019) tentang pengembangan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran IPA terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian terdahulu yang dilakukan Hanafri, Muhammad Iqbal, dkk., (2015) terkait permainan tebak gambar juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 97,5% dan 87%. Berdasarkan analisis permasalahan

tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Permainan Tebak Gambar pada Materi Ekosistem Kelas V SDN Mrican 1”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, di antaranya:

Berdasarkan data observasi yang dilakukan pada tanggal 08 Maret 2023 dalam kegiatan pembelajaran IPA siswa cenderung kurang bervariasi, sehingga siswa kurang menguasai ilmu yang dipelajari. Guru menggunakan metode *teacher centered* (TC). Media yang digunakan guru kurang efektif. Hal ini berdampak pada siswa menjadi kurang aktif, siswa cepat bosan, dan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam kurang tercapai.

Guru belum secara konsisten menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran, siswa lebih tertarik belajar dengan menggunakan metode permainan, hal ini dikarenakan siswa kurang tertarik dengan kegiatan belajar mengajar yang masih menggunakan media gambar yang ada di buku paket dan diselingi dengan ceramah guru. Sebaiknya guru menggunakan media yang lebih menarik, seperti penggunaan media multimedia interaktif agar minat siswa dalam proses belajar mengajar meningkat khususnya pada materi ekosistem. Ketersediaan sarana prasarana berupa proyektor yang belum secara maksimal di manfaatkan sebagai bagian dari pembelajaran siswa.

Siswa pasif dan menunjukkan kurang tertariknya selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan sedikitnya siswa yang bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan guru mengenai materi yang sudah dijelaskan. Seharusnya guru menggunakan media yang menarik saat pembelajaran berlangsung. Siswa kurang memahami materi ekosistem, berdasarkan nilai ulangan harian siswa mengenai materi tersebut masih

dibawah KKM yaitu 75. Hal ini dikarenakan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media yang berupa gambar di buku paket. Sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan inovatif untuk menunjang kualitas pembelajaran yang dilakukan sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar pada materi ekosistem untuk siswa kelas V SDN Mrican 1?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar pada materi ekosistem untuk siswa kelas V SDN Mrican 1?
3. Bagaimana keefektifan multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar pada materi ekosistem untuk siswa Kelas V SDN Mrican 1?

D. Tujuan Pengembangan

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan multimedia interaktif untuk menunjang pembelajaran materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar. Tujuan umum ini dijabarkan ke dalam tujuan-tujuan khusus sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tingkat kevalidan multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar pada materi ekosistem untuk siswa kelas V SDN Mrican 1.
2. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar pada materi ekosistem untuk siswa kelas V SDN Mrican 1.
3. Mendeskripsikan tingkat keefektifan multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar pada materi ekosistem untuk siswa kelas V SDN Mrican 1.

E. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran terhadap pembelajaran IPA di Sekolah Dasar melalui penggunaan multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak gambar pada materi ekosistem untuk siswa kelas V di SDN Mrican 1 Kota Kediri.

2. Praktis

a. Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem dan jaring-jaring makanan.

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih tepat sehingga dapat memperbaiki kualitas pelaksanaan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

c. Sekolah

Memperbaiki kualitas kegiatan pembelajaran sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan sekolah serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPA.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bekal pengalaman dalam penggunaan media pembelajaran dalam bentuk multimedia pembelajaran berbasis permainan tebak

gambar pada materi ekosistem di sekolah dasar dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2015). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Aminah, S. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI*. Skripsi. Universitas Islam Raden Intan Lampung. CS6 Negeri
- Amirul, Widayat. 2014. *Metode Penelitian Pemasaran*. Malang: CV. Cahaya Press.
- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi Pembelajaran Abad 21 dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1), 14—23.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan sumber Belajar: Teori dan Serang: Laksita Indonesia. Prosedur.*
- Daryanto, Karim Syaiful. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Dian Ratna Fitriastuti (2019), Skripsi Dengan Judul “Efektifitas Gambar Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siawa Kelas IV Terhadap Karir Gigi Di Sdn 01,02 ,03 Bandengan” (UNES).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eka Roshifita Rizqi & Yuni Sartika. (2020). Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Pengetahuan Jajanan Sehat Siswa SDN 001 Teratak Kabupaten Kampar. *PREPOTIF Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4, (1), 58—62.
- Eko Puji Dianawati. (2019). Pengaruh Media Tebak Gambar dan Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Ilmiah WUNY*, 1, (1), 1—10.
- Fikri, H., & Madona, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gustina, Abu, H., & Hamsyah, E. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 18 Makassar Studi pada Materi Pokok Asam, Basa dan Garam". *Jurnal Chemica*, Vol. 17 No. 2, hal.12-13.

- Hamid, Mustofa, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hanafri, Muhammad Iqbal, Agus Budiman, and Nugroho Arif Akbar. 2015. "Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android." *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2), 50–53.
- Handayani, Hilda, Fredi Ganda Putra, and Yetri Yetri. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash*." *Jurnal Tatsqif* 16.2 (2018): 186-203.
- Harmini, S., Kartini, H., dan Gunawan, I. (2017). *Filsafat dan Teori Pendidikan*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang, Penerbit UM Press
- Haryanto, Setyabudi, & EL-Ibrahim. (2017). *Macromedia Flash (Software Aplikasi Animasi)*. Jakarta Timur: Adfale Prima Cipta.
- Hasan Muhammad, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kustandi, C. dan Daddy, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Deepublish.
- Muhammad Erfa, Vivi Rachmatul Hidayati, Dyah Indraswati, Aisa Nikmah Rahmatih, dan Muhammad Makki. (2022). Pengembangan Game Android Tebak Gambar Bendera Negara Sebagai Media Pembelajaran Subtema Globalisasi dan Manfaatnya, *Journal of Elementary Education*, 5 (1), 59—68.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan bidang Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Muslich, Mansur. 2010. *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Natasya, J., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran animasi dengan nuansa kemaritiman berbantuan macromedia flash 8 pada materi relasi kelas VIII SMP. *Jurnal Gantang*, 5(1), 87–93.
- Oka, G. (2017). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Oktavia, Aries. (2018). "*Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Materi Struktur Bunga dan Fungsinya Siswa Kelas IV SDN Ngerombot Kabupaten Nganjuk*". Artikel Skripsi Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Rangkuti, Freddy. (2019). Analisis SWOT: *Teknik Membedah Kasus Bisnis Cara Perhitungan Bobot, Rating, dan OCAI*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rima Wati, Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Rista Dwi Permata. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2), 1-10.
- Qistina, Alpusari, Noviana, & Hermita. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 160–172
- Suciyani Suaeb, I Nyoman S., Degeng, Ach. Amirudin. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar, *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2 (2), 101-106.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutrisno Sahari dan Wahyudi. (2020). Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING Untuk Siswa SD, *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6, (1), 174-183.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Bandung: Kata Pena
- Winangun, I Made Ari. (2022). Analisis Problematika Proses Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (1), 37- 44
- Zainuddin, Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, & Mahtari, S. (2019). Developing the Interactive Multimedia in Physics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171(1), 1–5.