

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “SATWA”
(SATUAN WAKTU) BERBASIS *SCIENTIFIC APPROACH* UNTUK
KELAS III MI PSM KAWEDUSAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

ALIVIA NABILA FEBRIANA

NPM : 2014060098

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS
NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh :

ALIVIA NABILA FEBRIANA

NPM : 2014060098

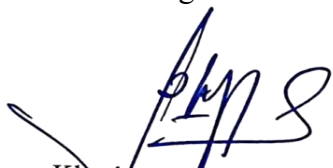
Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “SATWA”
(SATUAN WAKTU) BERBASIS *SCIENTIFIC APPROACH* UNTUK
KELAS III MI PSM KAWEDUSAN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 27 Juni 2024

Pembimbing I



Kharisma Eka Putri, M.Pd
NIDN. 0719109101

Pembimbing II



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd
NIDN. 0724077901

Skripsi Oleh:

ALIVIA NABILA FEBRIANA

NPM: 2014060098

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “SATWA”
(SATUAN WAKTU) BERBASIS *SCIENTIFIC APPROACH* UNTUK
KELAS III MI PSM KAWEDUSAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

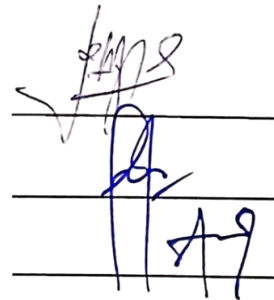
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kharisma Eka Putri M.Pd
2. Penguji I : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Alivia Nabila Febriana
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/ tgl lahir : Kediri, 22 Februari 2002
NPM : 2014060098
FAK / JUR / 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 yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2024
Yang Menyatakan



ALIVIA NABILA FEBRIANA
NPM. 2014060098

MOTTO

“Terlambat bukan berarti gagal. Cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan berarti alasan untuk kamu menyerah. Setiap orang memiliki proses yang berbeda-beda. Percayalah akan proses yang kamu lakukan. Karena Allah telah menyiapkan hal yang tidak terduga dibalik kata proses yang kamu anggap rumit”.

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluargaku tercinta. Terimakasih banyak atas segala motivasi, nasehat, cinta, perhatian, dukungan dan kasih sayang serta doa yang tulus dari hati. Tentu saja tak akan pernah bisa membalasnya. Tak luput pula, skripsi ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri yang telah berjuang sampai titik ini.

ABSTRAK

ALIVIA NABILA FEBRIANA, Pengembangan Multimedia Interaktif “SATWA” (Satuan Waktu) Berbasis *Scientific Approach* Untuk Kelas III MI PSM Kawedusan, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI KEDIRI, 2024.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Scientific Approach*, Satuan Waktu

Penelitian ini berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MI PSM Kawedusan. Siswa kelas III mengalami kesulitan belajar matematika pada materi satuan waktu sehingga hasil nilai dari 25 siswa terdapat 18 siswa masih dibawah KKM. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa masih kesulitan memahami materi satuan waktu. Hal ini terjadi karena siswa tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga membuat pemahaman siswa menurun. Guru masih menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku sehingga siswa kurang aktif dan merasa bosan. Tidak ada media pembelajaran yang mendukung dan menarik.

Pada penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif "SATWA" (Satuan Waktu) berbasis *scientific approach* (2) Mengetahui kepraktisan pengembangan multimedia interaktif "SATWA" (Satuan Waktu) berbasis *scientific approach* (3) Mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif "SATWA" (Satuan Waktu) berbasis *scientific approach*.

Metode yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subyek penelitian yaitu siswa kelas III MI PSM Kawedusan dengan jumlah 25 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket kevalidan ahli media dan ahli materi, angket kepraktisan respon guru dan respon siswa, serta soal *post-test*.

Hasil multimedia interaktif "SATWA" (Satuan Waktu) berbasis *scientific approach* adalah (1) Hasil uji validasi media memperoleh skor 90,7% dan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 85,4% dinyatakan sangat valid, (2) Hasil uji kepraktisan dari respon guru memperoleh skor 94% dan respon siswa secara terbatas dan luas memperoleh skor 100% dinyatakan sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan dinyatakan sangat efektif dengan hasil *post-test* terbatas memperoleh nilai rata-rata 86,6% dan hasil persentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) memperoleh skor 100% sedangkan hasil *post-test* luas memperoleh nilai rata-rata 88,4% dan hasil persentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) memperoleh skor 100%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif "SATWA" (Satuan Waktu) berbasis *scientific approach* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi satuan waktu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif “SATWA” (Satuan Waktu) Berbasis *Scientific Approach* Untuk Kelas III MI PSM Kawedusan ini ditulis memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zaenal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dukungan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI yang selalu mendukung dan memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Kharisma Eka Putri, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Jatmiko, M.Pd selaku validator ahli media.
7. Nurita Primasatya, M.Pd selaku validator ahli materi.
8. Ibu Evi Wahyuningsih, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MI PSM Kawedusan yang telah memberikan ijin dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Bapak/Ibu Guru dan Guru kelas III serta siswa-siswi kelas III MI PSM Kawedusan yang telah bekerjasama membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.

10. Kepada kedua orang tua dan adik saya yang selalu memberikan dukungan dan doa sepenuh hati dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Para sahabat saya yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Serta ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 15 Juli 2024



ALIVIA NABILA FEBRIANA
NPM. 2014060098

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Hakikat Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Fungsi Media Pembelajaran	10
3. Jenis Media Pembelajaran.....	11
B. Hakikat Multimedia Interaktif.....	14
1. Pengertian Multimedia Interaktif	14
2. Komponen Multimedia Interaktif.....	15
3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif.....	17
C. <i>Scientific Approach</i>	19
1. Pengertian <i>Scientific Approach</i>	19
2. Tujuan <i>Scientific Approach</i>	20
3. Langkah-Langkah <i>Scientific Approach</i>	21

D. Hakikat Matematika	23
1. Pengertian Matematika.....	23
2. Tujuan Matematika	24
3. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	24
E. Materi Berdasarkan KD.....	26
1. Pengertian Satuan	26
2. Pengertian Waktu	26
3. Pengertian Satuan Waktu	27
4. Jenis – Jenis Satuan Waktu	27
F. Penelitian Terdahulu	28
G. Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENGEMBANGAN	33
A. Model Pengembangan	33
B. Prosedur Pengembangan	34
1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	34
2. Desain (<i>Design</i>).....	36
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	41
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	41
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	42
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	43
1. Lokasi Penelitian	43
2. Subyek Penelitian.....	43
D. Uji Coba Model/Produk	43
1. Desain Uji Coba	43
2. Subyek Uji Coba	44
E. Validasi Model/Produk	44
F. Instrumen Pengumpulan Data	45
1. Pengembangan Instrumen	45
2. Validasi Instrumen	46
G. Teknik Analisis Data.....	49
1. Tahapan – Tahapan Analisis Data.....	49

BAB IV	DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	55
A.	Hasil Studi Penelitian	55
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan	55
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	56
3.	Desain Awal (Draft) Model.....	56
B.	Pengujian Model Terbatas.....	59
1.	Hasil Uji Validasi Ahli.....	59
2.	Hasil Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	60
3.	Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas.....	63
C.	Pengujian Model Perluasan.....	64
1.	Deskripsi Uji Coba Luas	64
2.	Refleksi Dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	64
D.	Validasi Model.....	66
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	66
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	68
3.	Desain Akhir Model	70
E.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	71
1.	Spesifikasi Model.....	74
2.	Prinsip-Prinsip, Keunggulan Dan Kelemahan	75
3.	Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Model.....	77
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	79
A.	Simpulan.....	79
B.	Implikasi.....	80
C.	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		84

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	25
Tabel 2. 2 Konversi Satuan Waktu	28
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	47
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Respon Guru.....	47
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Respon Siswa	48
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Soal <i>Post-Test</i>	48
Tabel 3. 6 Skor Penilaian Angket Validasi Ahli	50
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Kevalidan.....	51
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Kepraktisan	53
Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian Keefektifan	54
Tabel 4. 1 Desain Awal Multimedia Interaktif.....	57
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Guru	61
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa Secara Terbatas	62
Tabel 4. 6 Hasil Nilai <i>Post-Test</i> Secara Terbatas.....	62
Tabel 4. 7 Hasil Ketuntasan Belajar Klasikal	63
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Siswa Secara Luas	65
Tabel 4. 9 Hasil Nilai <i>Post - Test</i> Secara Luas.....	65
Tabel 4. 10 Hasil Ketuntasan Belajar Klasikal	66
Tabel 4. 11 Hasil Presentase Kevalidan.....	69
Tabel 4. 12 Desain Akhir Multimedia Interaktif.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	34
Gambar 3. 2 Tampilan Awal Media.....	37
Gambar 3. 3 Tampilan Login	37
Gambar 3. 4 Tampilan Menu	38
Gambar 3. 5 Tampilan Profil	38
Gambar 3. 6 Tampilan Petunjuk	39
Gambar 3. 7 Tampilan KD.....	39
Gambar 3. 8 Tampilan Materi.....	40
Gambar 3. 9 Tampilan Quiz.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
Lampiran 1 Surat Pengajuan Judul	85
Lampiran 2 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	87
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	88
Lampiran 4 Lembar Berita Acara Bimbingan.....	89
Lampiran 5 Wawancara Dengan Guru.....	91
Lampiran 6 Analisis Kebutuhan Siswa.....	92
Lampiran 7 Surat Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	93
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media	95
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi.....	98
Lampiran 10 Perangkat Pembelajaran	101
Lampiran 11 Hasil Nilai <i>Post-Test</i> Siswa	122
Lampiran 12 Tabulasi Data Nilai Post-Test.....	130
Lampiran 13 Lembar Angket Respon Guru.....	132
Lampiran 14 Lembar Angket Respon Siswa	135
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	139
Lampiran 16 Surat Bebas Plagiasi	140
Lampiran 17 Hasil Cek Plagiasi.....	141
Lampiran 18 Surat Pemanfatan Produk	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia tidak akan pernah lepas dari sebuah pendidikan. Pendidikan adalah usaha yang sadar dilakukan dan direncanakan oleh seseorang, sehingga sifatnya berkelanjutan dan selalu berubah-ubah seiring dengan perkembangan zaman. Ki Hajar dewantara mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu tuntutan yang berada dalam diri manusia (Sugiarta, 2019). Adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada manusia, sehingga mereka bisa menjadi manusia yang memiliki keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi tingginya. Tuntutan tersebut berupa potensi dan kemampuan yang dimiliki harus dikembangkan secara maksimal.

Pendidikan Indonesia saat ini memasuki abad 21, abad yang dimana memberikan tuntunan besar bagi para guru. Guru dituntut harus memanfaatkan teknologi digital berbantu internet untuk proses belajar mengajar secara kreatif dan inovatif. Dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan guru harus cocok untuk siswa agar penyampaian materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Wibawanto (2017) media pembelajaran adalah media yang dikemas secara kreatif digunakan untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa sehingga membuat proses pembelajaran menyenangkan. Media pembelajaran yang cocok dan tepat untuk digunakan dalam pelajaran matematika adalah

multimedia interaktif. Menurut Yuniastuti (2021) multimedia interaktif merupakan multibahasa. Artinya multimedia ini melibatkan banyak bahasa sehingga informasi dapat ditangkap oleh indera manusia seperti penglihatan, pendengaran dalam proses pembelajaran. Multimedia ini menimbulkan interaksi antara pengguna dan pengguna lain karena tampilan dan elemen multimedia yang ada didalamnya.

Salah satu pelajaran yang berkontribusi dalam dunia pendidikan dan berkaitan dengan kehidupan manusia adalah matematika. Menurut Yayuk (2019) matematika adalah suatu ilmu yang melatih kemampuan menalar dan berpikir secara logika, kritis dan sistematis dalam memecahkan masalah. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari disekolah, baik jenjang sekolah dasar hingga jenjang perguruan tinggi. Materi yang disajikan dalam kelas III adalah satuan waktu. Satuan waktu merupakan satuan untuk mengukur hasil pengukuran lamanya waktu. Satuan waktu terdiri dari jam, menit, detik, hari, minggu, bulan dan tahun. Alat ukur satuan waktu adalah jam dinding, arloji atau jam tangan, jam digital, *stopwatch* dan kalender.

Selain itu, keterampilan yang dimiliki guru juga sangat penting dalam proses pembelajaran melalui prosedur *scientific approach*. Menurut Mayori (2023) *scientific approach* adalah kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru untuk siswa dan menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran melalui lima tahapan yaitu mengamati, menanya, mencoba atau mengumpulkan informasi, menalar atau mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Sehingga

proses pembelajaran tersebut dapat menjadikan pembelajaran yang memberikan manfaat.

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di MI PSM Kawedusan terdapat beberapa masalah. Salah satunya yaitu siswa kesulitan mengerjakan soal pada materi satuan waktu. Keadaan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar dari 25 siswa terdapat 18 siswa masih dibawah KKM. Hal ini dikarenakan siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung.

Setelah melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas III di MI PSM Kawedusan pada tanggal 15 Mei 2023 memperoleh hasil bahwa guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika materi tentang satuan waktu. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan menerima materi yang disampaikan karena tidak ada media yang mendukung dan menarik. Permasalahan selanjutnya dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah tanpa ada metode yang lain sehingga berpusat pada guru. Akibatnya siswa menjadi kurang aktif dan merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Guru mengajar hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar. Akibatnya siswa hanya berfokus dalam buku tanpa ada sumber belajar lainnya yang mendukung. Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas III memperoleh hasil bahwa siswa masih kesulitan memahami materi yang

dijelaskan guru. Karena siswa tidak fokus memperhatikan penjelasan dari guru dan tidak adanya media pembelajaran.

Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti memberikan solusi dalam permasalahan yang terjadi agar siswa tidak lagi mengalami kesulitan dan guru bisa menyampaikan materinya dengan mudah. Solusi tersebut berupa menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok digunakan adalah multimedia interaktif yang menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Menurut Faradisa (2023) *articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menciptakan media untuk presentasi dan menyampaikan informasi pembelajarn berupa gabungan teks, gambar, suara, grafik, animasi dan video. Kelebihan dari *articulate storyline* adalah memiliki fitur desain yang mirip *power point* sehingga mudah digunakan untuk pemula dan publikasi ini juga dapat dibuka secara online atau offline sehingga siswa lebih mudah mempelajari materi yang diberikan (Rohmah, 2020) Adapun kekurangan dari *articulate storyline* adalah hanya dapat digunakan secara gratis oleh pengguna 30 hari sebagai fasilitas *free trial* atau uji coba gratis (Khusnah, 2020)

Penelitian sebelumnya tentang pengembangan multimedia berbasis *articulate storyline* pada materi membandingkan dan mengurutkan bilangan untuk siswa kelas I oleh Sari menunjukkan bahwa multimedia berbasis *articulate storyline* sangat valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas I.

Penelitian lainnya yaitu tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi bangun ruang sederhana kelas V sekolah dasar oleh Rahmawati menunjukkan bahwa media *articulate storyline* ini bisa diterima oleh siswa dan guru sebagai media pembelajaran serta menjadikan solusi dari permasalahan pembelajaran.

Untuk itu peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan mengangkat judul **"Pengembangan Multimedia Interaktif "SATWA" (Satuan Waktu) Berbasis *Scientific Approach* Untuk Kelas III MI PSM Kawedusan."**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah yang terjadi di MI PSM Kawedusan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut.

Permasalahan pertama adalah siswa kesulitan memahami materi. Hal ini terjadi saat guru menjelaskan materi, kebanyakan siswa tidak fokus memperhatikan penjelasan guru karena sibuk berbicara dengan teman sebangkunya dan bermain sendiri dengan permainan yang dibawa dari rumah. Sehingga mengakibatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa menurun. Hal ini dibuktikan bahwa dari 25 siswa terdapat 18 siswa nilai masih dibawah KKM.

Permasalahan kedua adalah guru masih menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan ketika guru menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah tanpa ada metode yang lain sehingga berpusat pada guru. Akibatnya siswa menjadi kurang aktif dan merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya yang digunakan guru dalam mengajar hanya buku sebagai sumber belajar. Akibatnya siswa hanya berfokus dalam buku tanpa ada sumber belajar lainnya yang mendukung.

Permasalahan ketiga adalah tidak ada media pembelajaran. Guru tidak menggunakan media sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi karena guru kesulitan dalam membuat media dan hanya menggunakan buku. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan menerima materi yang disampaikan karena tidak ada media yang mendukung dan menarik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan pengembangan multimedia interaktif "SATWA" (Satuan Waktu) berbasis *scientific approach* untuk kelas III MI PSM Kawedusan?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan multimedia interaktif "SATWA" (Satuan Waktu) berbasis *scientific approach* untuk kelas III MI PSM Kawedusan?

3. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia interaktif "SATWA" (Satuan Waktu) berbasis *scientific approach* untuk kelas III MI PSM Kawedusan?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif "SATWA" (Satuan Waktu) berbasis *scientific approach* untuk kelas III MI PSM Kawedusan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan multimedia interaktif "SATWA"(Satuan Waktu) berbasis *scientific approach* untuk kelas III MI PSM Kawedusan.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif "SATWA" (Satuan Waktu) berbasis *scientific approach* untuk kelas III MI PSM Kawedusan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Dapat membantu guru untuk menyampaikan sebuah materi dengan mudah dan guru dapat menciptakan suasana proses pembelajaran secara menyenangkan dan menarik.

2. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dalam menangkap materi sehingga bisa memahami materi dengan mudah.

3. Bagi Peneliti

Dapat membantu peneliti untuk menjadikan acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Budiyanto, M. A. K., Waluyo, L., & Mokhtar, A. (2016). Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran di Pendidikan Dasar di Malang. *Biology Education Conference*, 13(1).
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Gava Media.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Mata Pelajaran Matematika SD/MI*. Depdiknas.
- Faradisa, Z. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Articulate Storyline untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(3).
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2).
- Faujjah, N., Septiani, S.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2).
- Febrina, M., Hermansyah, B., & Marleni, M. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Jarak, Waktu dan Kecepatan pada Siswa Kelas V SDN 24 Banyuasin 1. *Anthor: Education and Learning Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i1.3>
- Hamalik, O. (1994). *Media Pembelajaran*. PT Citra Aditya Bakti.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2). <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Mayori, E., & Taufik, T. (2023). Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas II Sekolah Dasar (Studi Literatur). *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i2.10431>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nurachmandani, S. (2009). *Fisika 1 Untuk SMA/MA Kelas X*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jpgsd*.
- Patricia, F. A., & Zamzam, K. F. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Himpunan Berbasis Puzzle Dengan Pendekatan Kontekstual. *Aksioma*:

Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 9(4).
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3132>

- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Rahmawati, A., & Mulyawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sederhana Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(3).
- Rohim, D. C. (2019). Strategi Penyusunan Soal Berbasis Hots pada Pembelajaran Matematika SD. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(4).
<https://doi.org/10.28926/briliant.v4i4.374>
- Rohmah, F. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespodensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Ecoducation*, 2(2).
- Sari, S. N., Zaman, W.I., & Primasatya, N., (2023) Pengembangan Multimedia Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan Untuk Siswa Kelas I. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2)
- Soenarko, B., Aditia Wiguna, F., Eka Putri, K., Primasatya, N., Kurnia, I., Fahmi Imron, I., & Damayanti, S. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. In *Tahun* (Vol. 1, Issue 2). <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/Ppm>
- Sugiarta, I. M., Mardana, I. B. P, & Adiarta, A., (2019). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur). *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2.
- Sugiarto, C., Wahyudi, W., & Sahari, S. (2023). Development of Interactive Multimedia Based on Articulate Storyline on Ethnic and Cultural Diversity Material in Indonesia Class IV SDN 1 Lengkong Nganjuk District. *Jurnal Eduscience*, 10(3). <https://doi.org/10.36987/jes.v10i3.4746>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trianto. (2019). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Evaluasi Program Pemberajaran*. Pustaka Pelajar.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. UMMPress.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis. In *Scopindo Media Pustaka* (Issue September).