Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/10/2022 3:11:18 PM

Analyzed document: Reni Wilujeng_Skripsi_Semester 9 - Reni Wilujeng.docx Licensed to: PGSD UNP Kediri

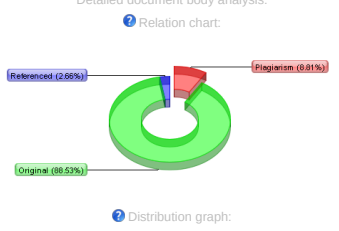
Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check

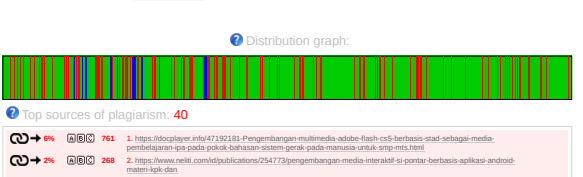
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 40

6%	761	1. https://docplayer.info/47192181-Pengembangan-multimedia-adobe-flash-cs5-berbasis-stad-sebagai-media-pembelajaran-ipa-pada-pokok-bahasan-sistem-gerak-pada-manusia-untuk-smp-mts.html
2%	268	2. https://www.neliti.com/id/publications/254773/pengembangan-media-interaktif-si-pontar-berbasis-aplikasi-android-materi-kpk-dan
1%	166	3. https://www.pengetahuanku13.net/2019/08/multimedia-interaktif.html

Processed resources details: 86 - Ok / 6 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

[uace_headline]

[uace_line1]
[uace_line2]
[uace_line3]
[uace_line4]
[uace_line5]

[uace_line_recommendation_title]
[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

BAB I
PENDAHULUAN
Latar Belakang Masalah
Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang menyediakan layanan pendidikan untuk berbagai usia. Pendidikan merupakan usaha seseorang yang terencana untuk memberikan sebuah bimbingan dalam mengembangkan suatu potensi agar tercapainya suatu tujuan serta untuk menanamkan suatu nilai dan norma kepada generasi selanjutnya.Pendidikan mempunyai tujuan salah satu tujuan tersebut adalah untuk membantu mengembangkan suatu pencapaian yang diingikan peserta didik dalam membentuk kemampuan intelektual serta pengetahuan dan membentuk kepribadian yang bertanggung jawab, berakhlak baik, mandiri, serta dapat menjadikan peserta didik siap terjun dalam masyarakat khususnya pada jenjang sekolah dasar.
Sekolah dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan bagi anak usia 6 sampai 12 tahun. Pada jenjang sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib diajarkan. Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan adalah matematika. Matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simpul yang padat arti dan semacamnya adalah sebuah sistem matematika (Subarinah, 200
11:1). Menurut Heruman (20
12:2) menyatakan bahwa pembelajaran yang ditekankan pada konsep-konsep matematika yaitu penanaman konsep dasar dengan mengenal jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep matematika. Sehingga matematika menjadi mata pelajaran yang diberikan pada semua jenjang yang dimulai

Plagiarism detected: 0.08% http://repository.unib.ac.id/8496/2/IV,V,LAMP,2... id: 1

dari sekolah dasar untuk sebagai bekal peserta didik dengan kemampuan berpikir

kritis, kreatif, sistematis, serta kemampuan bekerjasama. Kemampuan berpikir dalam pembelajaran matematika lebih ditekankan pada prosesnya, yaitu salah satunya pada proses berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan cara berpikir reflektif yang masuk akal atau berdasarkan nalar yang difokuskan untuk menentukan apa yang harus diyakini dan dilakukan (Ennis:2013
:69-71). Sedangkan menurut Brown (2015:45-46) berpikir kritis merupakan keterampilan dengan tujuan pemprosesan, penguraian, dan pembuatan hipotesis, umumnya menggunakan lebih banyak beragam informasi.Dari pendapat para

Plagiarism detected: 0.05% http://lib.unnes.ac.id/37527/1/5401414021_Op... id: 2

ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa

berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir reflektif atau berdasarkan nalar yang difokuskan untuk menentukan apa yang harus diyakini dan dilakukan dengan tujuan ke arah yang lebih spesifik, serta membedakan secara tajam, dengan cara pemprosesan, penguraian, dan pembuatan hipotesis, umumnya menggunakan lebih banyak beragam informasi dan mengembangkan ke arah yang lebih sempurna.
Kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat dengan cara siswa mampu memecahkan permasalahan pada mata pelajaran matematika yang berdasarkan dalam keterampilan

Plagiarism detected: 0.05% http://repository.ump.ac.id/3682/ + 2 resources! id: 3

untuk mendeteksi kekeliruan dan memperbaiki kekeliruan konsep.

Proses belajar matematika adalah suatu kegiatan yang menarik apabila di dalam proses pembelajarannya terdapat sebuah media pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik dan mampu membantu memperlancarkan proses pembelajaran. Guru dalam proses belajar mengajar diharapkan untuk memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang tepat, sehingga materi akan lebih mudah diserap dan dipahami oleh siswa.
M
edia pembelajaran merupakan

Plagiarism detected: 0.13% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 6 resources! id: 4

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian

dalam minat peserta didik dalam belajar (Arsyad 2017:2). Dengan demikian penerapan media pembelajaran kreatif dan inovatif diharapkan siswa mampu mengkonsep materi dan memahami konsep materi dengan mudah, suasana belajar di kelas dapat menarik dan nyaman, sehingga mampu memicu dalam kemampuan berpikir kritis siswa, agar dapat tercapainya suatu tujuan dari pembelajaran.Multimedia interaktif merupakan

Plagiarism detected: 0.09% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 3 resources! id: 5

suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna

yang dapat dipilih untuk proses selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran (Daryanto, 201
5:53). Sedangkan menurut Rachmatullah (2018:20) multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, seni, suara, animasi, dan video yang ditampilkan melalui komputer, alat elektronik atau digital lainnya yang dapat digunakan oleh pengguna yang berfungsi untuk menyampaikan pesan. Jadi melalui multimedia interaktif akan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar mandiri, aktif serta tidak akan menimbulkan kebosanan.Pada seiring pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, hal ini mengakibatkan guru tidak bisa lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber informasi alternative dalam pembelajaran. Dalam hal ini produk teknologi yang dapat digunakan sebagai media atau alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran yaitu berupa komputer atau laptop, karena media pembelajaran yang berupa teknologi ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mutu pendidikan dalam kemajuan teknologi yang semakin maju. Berbeda dengan kenyataannya ditemukan beberapa permasalahan yang mucul. Permasalahan yang pertama adalah, masih ada guru kelas IV

Plagiarism detected: 0.04% https://pintek.id/blog/media-pembelajaran/ id: 6

yang belum menggunakan media pembelajaran

pada mata pelajaran matematika dalam proses belajar mengajar sehingga guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini dikarena guru kelas IV hanya menggunakan buku pendoman yang sudah ada atau yang sudah disediakan oleh sekolah dan guru kelas dalam proses pembalajaran. Hal ini berdampak pada interaksi antara guru dan peserta didik kurang optimal. Sehingga peserta didik hanya sebatas mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat materi dan nyaman, sehingga mencatat materi yang telah diajarkan kurang ditekankan pada penanaman konsep, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dan membedakan sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan mengakibatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah.

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/152851593-Oleh-christin-... id: 7

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan

di SDN Nglawak 1, bahwa siswa kelas IV masih merasa kesulitan untuk memahami materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan serta susah membedakan antara segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, kesulitan tersebut dapat dibuktikan pada hasil nilai saat mengerjakan soal-soal latihan yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu nilai minimal 72. Karena guru kelas hanya menggunakan buku pendoman yang sudah ada atau yang sudah disediakan oleh sekolah dan guru kelas dalam proses mengajar tidak menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Kelas IV termasuk kelas tinggi dan seharusnya dalam proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas dan diharapkan peserta didik mampu menangkap dan memahami konsep-konsep materi dengan mudah. Maka perlu adanya pengembangan media

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/149982035-Jurnal-oleh-y... id: 8

pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam

berpikir kritis siswa. Penggunaan media pembelajaran tersebut untuk materi matematika sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Media pembelajaran berupa

Plagiarism detected: 0.19% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 4 resources! id: 9

multimedia interaktif . Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Multimedia Interaktif yang akan dikembangkan yaitu Adobe Flash.Berdasarkan uraian di atas, penulis

Plagiarism detected: 0.04% http://lib.unnes.ac.id/37527/1/5401414021_Op... + 2 resources! id: 10

mencoba mengembangkan media pembelajaran untuk

membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan sehingga dipilihlah judul

Quotes detected: 0.16% id: 11

"Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sifat-Sifat Segi Banyak Beraturan Dan Segi Banyak Tidak Beraturan Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."

I

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 2 resources! id: 12

dentifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang

dapat diidentifikasikan masalah perlunya sebuah pengembangan media pembelajaran.
Matematika merupakan mata pelajaran yang ada disekolah dasar. Salah satu kompetensi dasar yang ada pada kelas IV yaitu sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk memahami tentang sifat-sifat pada segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.Sumber belajar yang ada hanya mengarah pada aspek kognitif karena berisikan soal-soal latihan, kurang adanya media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Setelah guru menjelaskan materi peserta didik diminta untuk mengerjakan soal-soal yang telah diberikan. Sehingga hal yang akan terjadi, yaitu materi yang telah diajarkan kurang ditekankan pada penanaman konsep, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi dan membedakan sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan mengakibatkan kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut. K
urangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika sekolah dasar.Kesulitan peserta didik dalam memahami konsep materi dan membedakan sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan mengakibatkan kemampuan berpikir kritis siswa rendah.Rumusan Masalah
Pengembangan

Plagiarism detected: 0.04% http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/artic... + 2 resources! id: 13

multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika

materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan yang dilakukan peneliti ini, didasarkan dari masalah penelitian yang dirumuskan sebagai berikut.Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar?
Bagaimana kevalidan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar?
Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar?
Bagaimana keefektifan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar?Tujuan Pengembangan
Secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk pengembangan berupa multimedia interaktif untuk menunjang pembelajaran materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan tujuan pengembangan ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar.
m
engetahui bagaimana kevalidan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar.m
engetahui bagaimana kepraktisan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar.m
engetahui bagaimana keefektifan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar.Pembatasan Masalah
Subyek Penelitian : Siswa Kelas 4 SDN Mojoroto 4 Tahun Ajaran 2020/2021. Materi Penelitian
: Materi Bab 4 tentang Sifat-sifat Segi Banyak Beraturan dan Segi Banyak Tidak Beraturan.

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 3 resources! id: 14

Media Pembelajaran : Multimedia Interaktif.

Indikator Kritis
: Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity, dan Overview.Software Multimedia : Adobe FlashSistematika Penulisan
Secara garis besar, penulisan karya ilmiah penelitian pengembangan ini terbagi menjadi empat bab yang masing-masing bab mempunyai bagian tersendiri.
Bab pertama memaparkan

Plagiarism detected: 0.06% https://123dok.com/document/yr3v9m7y-penge... + 3 resources! id: 15

latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan

pengembangan sebagai jawaban yang terdapat pada dua rumusan masalah yang dikemukakan, dan diakhiri dengan sistematika penulisan yang memuat gambaran umum yang terkait dengan pokok-pokok bahasan yang akan di bahas secara keseluruhan pada penelitian pengembangan ini.
Bab kedua berisi tentang pembahasan hakikat

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 16

pembelajaran matematika di sekolah dasar,

media pembelajaran, berfikir kritis, dan materi pembelajaran matematika sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.
Bab ketiga berisi tentang metode pengembangan yang membahas model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba produk, validitas model/produk, instrument pengumpulan data, teknik analisis data.
Bab keempat berisi mengenai lima poin penting yaitu hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan sebagai tindak lanjut dari poin sebelumnya, validasi media pembelajaran serta pembahasan hasil penelitian.
Bab kelima berisi tentang kalimat penutup proposal yang berisi mengenai harapan-harapan peneliti dan adanya berbagai masukan untuk penyempurnaan agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan sesuai dengan rencana. BAB II
LANDASAN TEORI
Hakikat

Plagiarism detected: 0.03% https://pintek.id/blog/media-pembelajaran/ id: 17

Media Pembelajaran
Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sebuah alat sarana pendukung dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Media juga merupakan salah satu sarana yang bisa membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Menurut
Arsyad (2017: 2),

Quotes detected: 0.18% id: 18

"Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik".

Media merupakan

Plagiarism detected: 0.06% https://123dok.com/document/yr3v9m7y-penge... + 2 resources! id: 19

perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima.

Menurut Sundayana (2016: 6),

Quotes detected: 0.12% id: 20

"Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membawa materi pembelajaran agar mudah dipahami dan dimengerti peserta didik".

Dari kutipan tersebut dapat diketahui

Plagiarism detected: 0.05% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 21

bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan

oleh guru untuk membantu menyalurkan sebuah informasi yang berupa materi agar dapat diterima, dimengerti, dan dipahami oleh peserta didik.Dari pendapat para

Plagiarism detected: 0.1% https://123dok.com/document/yr3v9m7y-penge... + 5 resources! id: 22

ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan

oleh guru untuk membantu menyalurkan sebuah informasi yang berupa materi agar dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Plagiarism detected: 0.11% https://123dok.com/document/yr3v9m7y-penge... + 1 resources! id: 23

sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan

pembelajaran yang telah disampaikan.Fungsi Media Pembelajaran Pada proses pembelajaran tematik, dasarnya memerlukan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi agar membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep materi yang sudah diajarkan. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat pembawa informasi dari guru menuju ke penerima yaitu siswa. Media pembelajaran pada proses pembelajaran yaitu alat bantu pada proses pembelajaran. Menurut Angkowo dan Kosasih (dalam Musfiqon, 2012: 32) fungsi media pembelajaran yaitu

Quotes detected: 0.18% id: 24

"
Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi kondisi, situasi, dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang telah dirumuskan oleh guru".

Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi situasi yang sudah dibuat oleh guru dengan merumuskan ke dalam tujuan pembelajaran. Menurut Sudirdjo dan Eveline (dalam Musfiqon, 2012: 34) fungsi

Plagiarism detected: 0.01% https://www.researchgate.net/publication/31316... id: 25

media pembelajaran

Quotes detected: 0.28% id: 26

"
Media pembelajaran memiliki dua fungsi yaitu, untuk memberikan pengalaman yang konkrit kepadapeserta didik dan fungsi komunikasi, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran tersebut dengan demikian merupakan sumber belajar yang penting dalam proses kegiatan pembelajaran".

Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi dalam kegiatan belajar mengajar yaitu sebagai alat komunikasi dan interaksi yang memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman yang konkrit kepada peserta didik sebagai sumber belajar. Dari berbagai pengertian fungsi media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui fungsi komunikasi yang efektif. Maka fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat perangsang pembelajaran yang didesain oleh guru untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang akan disampaikan dan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Media dan sumber belajar merupakan komponen proses pembelajaran dan mempunyai peran yang sama. Dengan demikian media pembelajaran merupakan komponen dalam proses pembelajaran yang digunakan guru untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dengan cara guru dapat menyampaikan informasi yang lebih menarik.Jenis - Jenis Media PembelajaranPada media pembelajaran dapat dimaknai bahwa media sebagai alat yang membawa informasi dari pesan antara sesorang guru dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas proses pembelajaran yang dapat dilakukan dengan baik dengan cara memperhatikan kriteria dan jenis media pembelajaran. Terdapat berbagai jenis, pada jenis media pembelajaran memiliki kemampuan dan karakteristik yang berbeda dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Menurut Asyhar (2012: 44), dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajara
n yang perlu diketahui. Jenis media pembelajaran tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

Plagiarism detected: 0.58% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 4 resources! id: 27

media
visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. pesan dan informasi yang dapat

disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik pendengaran maupun penglihatannmultimedia

Plagiarism detected: 0.3% https://text-id.123dok.com/document/eqodwv2... + 2 resources! id: 28

yaitu, media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses kegiatan pembelajaran. pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media yang berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yang sesuai dengan kebutuhan pada proses pembelajaran, misalnya seperti

Plagiarism detected: 0.06% https://text-id.123dok.com/document/eqodwv2... id: 29

media visual, media audio, media audio visual, dan

media multimedia. Beberapa jenis media tersebut

Plagiarism detected: 0.04% https://www.researchgate.net/publication/31316... id: 30

dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Sudjana (2011:
3) jenis media pembelajaran diantaranya sebagai berikut. media grafis (dua dimensi) seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lainnya.
media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja, dan sebagainya.
media proyeksi seperti slide, film, penggunaan ohp (proyektor transparansi) dan lainnya.
penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.
Berdasarkan dari berbagai jenis-jenis media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dapat dibagi atau ditentukan dalam penggunaannya yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya.
Ber
pikir KritisB
erpikirB
erpikir merupakan suatu kegiatan mental yang melibatkan daya kerja otak. Berpikir juga memiliki arti berpikir payah secara mental untuk memahami sesuatu yang dialami serta mencari jalan keluar dari sebuah persoalan yang sedang dihadapi. M
aka dapat disimpulkan bahwa berpikir merupakan sebuah proses kemampuan yang melibatkan beberapa pengetahuan dalam sistem kognitif yang dimiliki oleh setiap individual serta menghasilkan sebuah solusi untuk memecahkan suatu persoalan.Kritis
itisBerpikir kr
itis merupakan kemampuan berpikir yang secara langsung terhadap sesuatu yang akan ditunju atau mempertimbangkan kesimpulan yang akan diambil dari beberapa faktor pendukung untuk membuat suatu keputusan secara tepat dengan menggunakan pengetahuan. Menurut Ennis (2013:69-71).

Quotes detected: 0.16% id: 31

"Berpikir kritis merupakan cara berpikir reflektif yang masuk akal atau berdasarkan nalar yang difokuskan untuk menentukan apa yang harus dilakukan serta diyakini".

Menurut
Brown (2015:45-46).

Quotes detected: 0.14% id: 32

"Berpikir kritis merupakan keterampilan dengan tujuan pemprosesan, penguraian, dan pembuatan hipotesis, yang pada umumnya menggunakan lebih banyak beragam informasi".

Dari pendapat para

Plagiarism detected: 0.05% http://lib.unnes.ac.id/37527/1/5401414021_Op... id: 33

ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa

berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir reflektif atau berdasarkan nalar yang difokuskan untuk menentukan apa yang harus diyakini dan dilakukan dengan tujuan ke arah yang lebih spesifik, serta membedakan secara tajam, dengan cara pemprosesan, penguraian, dan pembuatan hipotesis, umumnya menggunakan lebih banyak beragam informasi dan mengembangkan ke arah yang lebih sempurna.Kemampuan Berpikir KritisPada tembaga pendidikan sekolah merupakan lingkungan yang kedua setelah lingkungan keluarga yang mempunyai suatu potensi untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir yang dimiliki peserta didik dapat dikembangkan melalui sebuah proses berpikir kritis. Berpikir kritis mempunyai peranan dalam dunia pendidikan formal yaitu berfikir kr
itis. Berpikir kritis merupakan kemampuan berkalar dan berpikir reflektif yang diarahkan untuk memutuskan hal-hal yang menyakinkan untuk dilakukan.Menurut Schafersman (2012:88-89).

Quotes detected: 0.12% id: 34

"Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi yang harus dikembangkan dan dilatih pada siswa melalui kegiatan pembelajaran".

Sedangkan menurut Cece Wijaya (2010:72).

Quotes detected: 0.18% id: 35

"Kemampuan berpikir kritis merupakan kegiatan menganalisis ide atau gagasannya yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji dan mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna".

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kema
mpuan berpikir kritis merupakan kemampuan

Plagiarism detected: 0.11% https://repository.uir.ac.id/4598/5/bab2.pdf id: 36

kegiatan menganalisis ide atau gagasannya yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji, dan

mengembangkan kompetensi siswa melalui kegiatan pembelajaran yang diarahkan untuk tertuju ke arah yang lebih sempurna.Pada dasarnya setiap peserta didik mempunyai suatu potensi kr
itis yang berbeda-beda, sehingga ada beberapa indikator untuk mengukur berfikir kritis pada peserta didik. Menurut Ennis (2013:68-71) terdapat 6 unsur

Plagiarism detected: 0.05% http://eprints.umm.ac.id/45721/1/ARTIKEL%20T... id: 37

dalam berpikir kritis yang disingkat menjadi FRISCO

antara lain: Fokus (
focus)Pada unsur
focus ini mengarah pada kemampuan peserta didik untuk memfokuskan diri atau pertanyaan yang ada, hal ini untuk membuat keputusan tentang apa yang telah diyakini.Alasan
(reason)Pada unsur reason ini mengarah pada kemampuan peserta didik untuk

Plagiarism detected: 0.09% http://eprints.umm.ac.id/45721/1/ARTIKEL%20T... id: 38

mengetahui alasan-alasan yang mendukung atau menolak putusan-putusan telah dibuat berdasarkan situasi dan fakta.

Kesimpulan (inference)Pada unsur
inference ini mengarah pada kemampuan membuat kesimpulan yang beralasan atau menyakinkan. Situasi (situation)Pada unsur situation mengarah pada kemampuan

Plagiarism detected: 0.17% http://eprints.umm.ac.id/45721/1/ARTIKEL%20T... id: 39

memahami situasi dan selalu menjaga situasi dalam berpikir untuk membantu memperjelas pertanyaan (dalam F) dan mengetahui arti istilah-istilah kunci, bagian-bagian yang relevan sebagai pendukung.

Kejelasan (clarity)Pada unsur clarity mengarah pada kemampuan

Plagiarism detected: 0.04% http://eprints.umm.ac.id/45721/1/ARTIKEL%20T... id: 40

menjelaskan arti atau istilah-istilah yang digunakan.

Gambaran (overview)Pada unsur overview mengarah pada kemampuan

Plagiarism detected: 0.06% http://eprints.umm.ac.id/45721/1/ARTIKEL%20T... id: 41

meninjau kembali dan meneliti secara menyeluruh keputusan yang

telah di ambil. Media Pembelajaran Multimedia InteraktifMultimedia InteraktifPerkembangan teknologi pada zaman sekarang semakin berkembang dan begitu juga dengan inovasi media pembelajaran di sekolah dasar salah satunya seperti multimedia interaktif. Proses belajar menggunakan media sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan merupakan suatu kegiatan yang menarik apabila dilakukan dengan suasana permainan. Media pembelajaran

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 4 resources! id: 42

yang digunakan dalam proses pembelajaran

diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan peran aktif

Plagiarism detected: 0.04% http://repository.unib.ac.id/8496/2/IV,V,LAMP,2... id: 43

peserta didik dalam proses pembelajaran,

dengan adanya media pembelajaran yang tepat, maka akan dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik dan dapat menginggat lebih lama mengenai suatu prosedur, definisi, fakta, dan teori pada materi matematika dan dapat memberikan suatu pengalaman belajar matematika. Pada pembahasan ini peneliti akan membahas tentang

Plagiarism detected: 0.03% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 3 resources! id: 44

media pembelajaran multimedia interaktif.

Menurut Daryanto (201
5:69) multimedia interaktif memiliki pengertian yaitu sebagai berikut.

Quotes detected: 0.25% id: 45

"
Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain".

Menurut Surjono (2017:41) multimedia interaktif memiliki pengertian yaitu sebagai berikut.

Quotes detected: 0.28% id: 46

"
Multimedia interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program".

Berdasarkan dari beberapa pengertian multimedia interaktif di atas, maka

Plagiarism detected: 0.04% https://www.pengetahuanku13.net/2019/08/mul... id: 47

dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif

merupakan suatu program pembelajaran multimedia yang berisi kombinasi diantaranya berupa teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan lain-lain serta

Plagiarism detected: 0.07% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 3 resources! id: 48

dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga

dapat ditampilkan dalam bentuk digital yang akan menimbulkan suatu interaksi timbal balik hubungan dua arah.Karakteristik Media Pembelajaran Multimedia InteraktifKarakteristik multimedia interaktif dalam perencanaan yang dibuat harus disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan yaitu kemampuan kognitif, keterampilan, dan sikap siswa yang diinginkan guru agar siswa dapat memahami materi dengan mudah. Kemampuan yang disajikan pada media pembelajaran sehingga dapat membantu dan mempermudah siswa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Menurut Munir (2012:135) k
arakteristik

Plagiarism detected: 0.03% https://www.pengetahuanku13.net/2019/08/mul... + 2 resources! id: 49

multimedia interaktif dalam pembelajaran

antara lain, yaitu

Quotes detected: 0.26% id: 50

"
memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual".
bersifat interaktif memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna".
bersifat mandiri memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain".

Berdasarkan pendapat ahli di
atas, maka karakteristik multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.Memiliki gambar berupa sifat
-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.Terdapat teks tentang KD dan indikator, materi, quis, dan profil. Terdapat suara untuk memberikan penjelasan terkait dengan materi.Penjelasan materi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan dan terdapat contoh benda sesuai dengan materi sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.Memiliki kemudahan dalam penggunaannya dan bersifat interaktif.
Multimedia interaktif ini dapat ditampilkan dengan komputer atau laptop.
Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Multimedia InteraktifKelebihan dan kekurangan multimedia interaktif menurut Munadi (2013:152) sebagai berikut. Kelebihan Multimedia InteraktifInteraktif, sesuai dengan namanya program multimedia ini deprogram atau dirancang untuk dapat dipakai oleh peserta didik secara individual (belajar mandiri). Saat peserta didik mengaplikasikan program ini, ia diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinestetik sehingga dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti
.Memberikan iklim afeksi secara individual.
Meningkatkan motivasi belajar.
Memberikan umpan balik.
K
ontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunannya.Kekurangan M
ultimedia InteraktifPengembangan memerlukan adanya tim yang professional.
Pengembangan memerlukan waktu yang cukup lama.
Hakikat Segi Banyak Beraturan dan Segi Banyak Tidak BeraturanKompetensi Dasar

Plagiarism detected: 0.06% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 51

Matematika di Sekolah Dasar
Pada pembelajaran matematika di sekolah dasar

memiliki Kompetensi Dasar yang harus dicapai. Kompetensi Dasar merupakan suatu acuan yang digunakan oleh guru dalam memberikan pembelajaran matematika kepada peserta didik. Salah satu Kompetensi Dasar yang digunakan dalam peneliti ini adalah pada kelas IV. Berikut Kompetensi Dasar dalam

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 52

pembelajaran matematika di Sekolah Dasar

kelas IV disajika
n dalam tabel sebagai berikut :Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator
Kompetensi Dasar

Plagiarism detected: 0.28% https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/180934... id: 53

3.
1 Membedakan sifat-sifat segibanyak beraturan dan tidak beraturan.4.
1 Mengidentifikasi sifat-sifat segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan.Indikator
3.
1.1 Membedakan sifat-sifat segibanyak beraturan dan tidak beraturan.4.1.1 Mengidentifikasi sifat-sifat segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan.

Pada indikator penelitian topik yang akan dikaji, yaitu membahas tentang materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Kompetensi Dasar tersebut dapat diuraikan dalam indikator, setelah itu indikator yang telah diuraikan digunakan sebagai instrumen untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.Hakikat Matematika Menurut Sriwongchai (2015:3) mengatakan bahwa

Quotes detected: 0.11% id: 54

"Matematika merupakan ilmu berpikir dan hal yang penting untuk meningkatkan potensi berpikir dalam proses belajar".

Sedangkan menurut Prihandoko (2011:1) mengungkapkan bahwa

Quotes detected: 0.09% id: 55

"Matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu lain".

Berdasarkan pernyataan dari beberapa para ahli di atas dapat dikatakan bahwa matematika merupakan ilmu berpikir yang penting untuk meningkatkan suatu potensi berpikir dalam proses belajar serta mempelajari ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu lain. Sehingga perlu diketahui bahwa tujuan dari matematika yaitu untuk pembelajaran yang berkonsep. Pada pelajaran matematika di sekolah dasar seharusnya dapat mengetahui bahwa pada matematika memiliki tujuan dari pembelajaran matematika yang berkonsep. Sehingga dapat berguna dalam pemberian pemahaman dari yang sederhana hingga yang kompleks.Pengertian Segi Banyak Beraturan dan Segi Banyak Tidak BeraturanBangun segi banyak merupakan sebuah bangun datar tertutup yang dibatasi oleh sebuah ruas garis. Menurut Sholikhah (2018:40) bangun segi banyak dibagi menjadi dua jenis yaitu antara lain:Bangun segi banyak beraturan merupakan bangun segi banyak yang seluruh sudutnya sama besar dan sisinya sama panjang. Contoh bangun segi banyak beraturan yaitu persegi, segitiga sama sisi, segilima beraturan, dan segienam beraturan.Bangun segi banyak tidak beraturan merupakan bangun segi banyak yang memiliki ukuran sudut tidak sama besar dan memiliki sisi yang tidak sama panjang. Contoh bangun segi banyak tidak beraturan yaitu segitiga sembarang, persegi panjang, trapesium, belah ketupat, layang-layang, segilima tidak beraturan, dan segienam tidak beraturan.Macam
-macam Bangun Segi Banyak Beraturan dan Segi Banyak Tidak Beraturan Segi banyak merupakan salah satu materi bangun datar dan segi banyak dapat dibagi 2 yaitu segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Pada segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan ini terdapat macam-macam bentuk bangun, yaitu Bangun Segi Banyak Beraturan
Bangun Segitiga Sama SisiSegitiga sama sisi merupakan sebuah bangun segitiga yang memiliki tiga sisi sama panjang. Bangun PesegiPesegi merupakan sebuah bangun segi banyak beraturan dan keempat sisinya sama panjang serta mempunyai sudut yang berbentuk siku-siku. Bangun Segilima BeraturanSegilima merupakan bangun datar yang memiliki lima sudut dan dibatasi oleh lima sisi.Bangun Segienam BeraturanSegienam
merupakan

Plagiarism detected: 0.09% https://roboguru.ruangguru.com/question/segi-e... id: 56

bangun datar yang memiliki enam sudut dan enam sisi yang sama panjang.

Bangun Segi Banyak Tidak Beraturan
Bangu
n Segitiga SembarangSegitiga sembarang merupakan bangun segitiga yang memiliki tiga sisi dengan ukuran berbeda dan memiliki tidak sudut dengan ukuran yang berbeda. Bangun Pesegi PanjangPesegi panjang merupakan bangun datar yang mempunyai

Plagiarism detected: 0.06% https://www.gramedia.com/literasi/ciri-dan-sifat... id: 57

dua pasang sisi yang berhadapan sama panjang dan

mempunyai sudut yang berbentuk siku-siku. Bangun TrapesiumTrapesium merupakan bangun datar yang mempunyai sepasang sisi yang sejajar. Bangun Belah Ketupat Belah ketupat merupakan bangun datar yang berbentuk seperti jajar genjang yang keempat sisinya sama panjang. Bangun Layang-LayangLayang-layang merupakan sebuah bangun datar yang mempunyai dua pasang sisi yang sama panjang dan diagonalnya berpotongan saling tegak lurus. Bangun Segilima Tidak Beraturan
Segilima tidak beraturan merupakan bangun datar yang memiliki lima sudut dan lima sisi dengan ukuran yang berbeda.Bangun Segienam Tidak Beraturan
Segienam tidak beraturan merupakan bangun datar yang memiliki enam sudut dan sisi tidak sama panjang. Sifat-sifat Segi Banyak Beraturan dan Segi Banyak Tidak BeraturanSegi banyak merupakan salah satu materi bangun datar dan segi banyak dapat dibagi menjadi 2 yaitu segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Pada segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan ini terdapat macam-macam bentuk bangun, selain itu segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan juga memiliki sifat-sifat tertentu. Berikut sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.Sifat
-sifat Segi Banyak Beraturan Sifat
-sifat Bangun Segitiga Sama SisiPerhatikan gambar di bawah ini!
C A B Sifat-sifat segitiga sama sisi antara lain:Ketiga sisinya sama panjang.
Ketiga sudutnya besarnya sama (60
°).Sifat
-sifat Bangun PesegiPerhatikan gambar di bawah ini!
D s C s
s A s B Sifat
-sifat pesegi antara lain:Memiliki empat sisi

Plagiarism detected: 0.09% https://www.gramedia.com/literasi/ciri-dan-sifat... id: 58

yang sama panjang dan dua pasang sisi yang sejajar.
Mempunyai empat sudut siku-siku.

Memiliki dua diagonal yang saling berpotong tegak lurus.
Sifat
-sifat Bangun Segilima Beraturan Perhatikan gambar di bawah ini!
E C D A BSifat
-sifat segilima beraturan

Plagiarism detected: 0.09% https://www.gramedia.com/literasi/ciri-dan-sifat... + 2 resources! id: 59

antara lain:Memiliki lima sisi yang sama panjang.
Memiliki lima sudut yang sama besar.

Sifat
-sifat Bangun Segienam Beraturan Perhatikan gambar di bawah ini!
E F C D A BSifat
-sifat segienam beraturan antara lain:

Plagiarism detected: 0.09% https://www.gramedia.com/literasi/ciri-dan-sifat... + 2 resources! id: 60

Memiliki enam sisi yang sama panjang.Memiliki enam sudut yang sama besar.

Sifat- Sifat Segi Banyak Tidak Beraturan Sifat
-sifat Bangun Segitiga SembarangPerhatikan gambar di bawah ini!
C A B Sifat
-sifat segitiga sembarang antara lain:Ketiga sudutnya tidak sama besar.
Ketiga sisinya tidak sama panjang. Sifat
-sifat Bangun Pesegi Panjang Perhatikan gambar di bawah ini!
D
C A BSifat
-sifat pesegi panjang antara lain:Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang.
Memiliki diagonal yang sama panjang.
Keempat sudutnya berbentuk siku-siku. Sifat
-sifat Bangun Trapesium Perhatikan gambar di bawah ini! D C
A BSifat
-sifat trapesium antara lain:Memiliki sepasang sisi sejajar.
Jumlah besar sudut yang berdekatan diantara dua garis sejajar adalah 180
°.Memiliki dua pasang sudut sama besar (trapesium sama kaki)
.Sifat
-sifat Bangun Belah KetupatPerhatikan gambar di bawah ini!
D C
B A S
ifat-sifat belah ketupat antara lain:Memiliki empat sisi yang sama Panjang.Memiliki dua pasang sudut yang berhadapan sama besar.

Plagiarism detected: 0.04% https://roboguru.ruangguru.com/question/segi-e... id: 61

Diagonalnya saling berpotongan tegak lurus.

Sifat
-sifat Layang-layangPerhatikan gambar di bawah ini!
Sifat-sifat layang-layang antara lain:Memiliki dua pasang

Plagiarism detected: 0.07% https://www.gramedia.com/literasi/ciri-dan-sifat... + 2 resources! id: 62

sisi yang sama panjang. Memiliki sepasang sudut yang sama besar.

Sifat-sifat Segilima Tidak Beraturan
Perhatikan gambar di bawah ini!
D
C
E
A
B
Sifat-sifat segilima tidak beraturan

Plagiarism detected: 0.09% https://www.gramedia.com/literasi/ciri-dan-sifat... id: 63

antara lain:
Memiliki lima sisi yang tidak sama panjang.Memiliki lima sudut yang

tidak sama besar. Sifat-sifat Segienam Tidak Beraturan
Perhatikan gambar di bawah ini!
E
C D F B
A
Sifat-sifat segienam tidak beraturan antara lain:

Plagiarism detected: 0.08% https://www.gramedia.com/literasi/ciri-dan-sifat... id: 64

Memiliki enam sisi yang tidak sama panjang.
Memiliki enam sudut yang

tidak sama besar.
Kajian Terdahulu Nama : Bekti SetianJudul
: Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Materi Pokok Sifat-sifat Segi Banyak Beraturan dan Segi Banyak Tidak Beraturan untuk Siswa Kelas IV B SD Kanisius Demangan Baru 1.Tahun Penelitian : 20
19/2020Hasil Penelitian : Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran pada tahap uji lapangan (dinyatakan layak dengan memiliki presentase sebesar 94% dan (pengguna) guru). Hasil penelitian menunjukkan: 1) upaya peningkatan konsentrasi dan hasil belajar dengan menggunakan model PBL melalui langkah-langkah: siswa dihadapkan pada suatu masalah, merumuskan masalah, mencari sumber informasi untuk menyelesaikan masalah, melakukan eksperimen agar mendapatkan penjelasan dan penemuan pemecahan masalah, mengumpulkan data dan menetapkan hipotesis, dan menyajikan hasil karya pemecahan masalah; 2) model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa awal 0,56, pada siklus I menjadi 0,74 dan siklus II menjadi 0,832; 3) Model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar dari kondisi awal sebelum tindakan 47% pada siklus II menjadi 59,26% dan siklus II menjadi 85%. Kenaikan rata-rata kelas dari kondisi awal sebesar 57,81 pada siklus I menjadi 67,04 dan meningkat pada siklus II menjadi 80,04 pada siklus II menjadi 85%. ... Nama Ditya Yuniarti Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan berbasis Android kelas ... Demikian hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa kelas IV B SD Kanisius Demangan Baru 1.Nama : Santi Ratna Dewi
Judul

Plagiarism detected: 0.09% http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/artic... id: 65

: Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Tahun Penelitian : 2018
Hasil Penelitian : Hasil akhir dan evaluasi oleh ahli

Plagiarism detected: 0.03% http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/artic... id: 66

materi termasuk dalam kategori

Quotes detected: 0.01% id: 67

"Sangat Baik"

dengan rerata skor 3,56. Hasil akhir evaluasi oleh ahli media termasuk dalam kategori

Quotes detected: 0.01% id: 68

"Baik"

dengan rerata skor 3,28. Hasil akhir evaluasi oleh siswa termasuk dalam kategori

Quotes detected: 0.01% id: 69

"Baik"

dengan rerata skor 3,36. Pengembangan multimedia interaktif memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan multimedia serta memperhatikan karakteristik calon pengguna produk yaitu siswa kelas IV SD sehingga diperoleh rerata skor akhir dengan kategori

Quotes detected: 0.01% id: 70

"Sangat Baik"

dan

Quotes detected: 0.01% id: 71

"Baik".

Dengan demikian maka multimedia interaktif dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran

Plagiarism detected: 0.06% http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/artic... id: 72

materi penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV

SD.Nama : Nur Qurrota A'yunJudul :

Plagiarism detected: 0.13% https://www.neliti.com/id/publications/254773/p... + 2 resources! id: 73

Pengembangan Media Interaktif Si Pontar Berbasis Aplikasi Android Materi KPK Dan FPB Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD.

Tahun Penelitian : 2019H
asil Penelitian :Pada

Plagiarism detected: 0.38% https://www.neliti.com/id/publications/254773/p... + 2 resources! id: 74

penelitian tersebut diperoleh hasil dari validasi ahli materi dengan persentase 94,7% (sangat layak), dan dari validasi ahli media dengan persentase 93,75 % (sangat layak). Uji coba kepada subjek uji coba mendapatkan persentase rata-rata sebesar 93,4% (sangat layak). Dengan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media Si PONTAR layak untuk digunakan.

Kerangka Ber
pikir Dari hasil observasi pertama di SDN Nglawak 1 Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk, diketahui bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas yaitu pada materi pokok bahasan yang menggunakan alat sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan media buku ajar. Maka dari itu guru hanya memberikan pembelajaran dengan cara konvensional, sehingga dalam proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Peserta didik menjadi tidak aktif terhadap pelajaran matematika dan mengganggap bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang kurang menarik.Pada kondisi
a yang terjadi di lapangan adalah guru yang menggunakan media pembelajaran hanya sebatas media pembelajaran yang menyebabkan kendala kesulitan tersebut yaitu membutuhkan media pembelajaran multimedia interaktif kepada peserta didik.

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 2 resources! id: 75

Dalam guru menyampaikan materi pelajaran

hanya berpatokan pada buku ajar serta kurang menariknya penyampaian materi membuat peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Salah satu upaya untuk mengatasi kendala tersebut pada mata pelajaran matematika, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tepat. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan

Plagiarism detected: 0.03% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 3 resources! id: 76

media pembelajaran multimedia interaktif.

karena media tersebut mempunyai kelebihan dan pada media visual gambar yang terlihat kurang jelas. Pada

Plagiarism detected: 0.03% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 3 resources! id: 77

media pembelajaran multimedia interaktif

memiliki keunggulan, yaitu dapat menjelaskan konsep pada materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan yang lebih menarik dan multimedia interaktif juga dapat menampilkan beberapa macam bentuk segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan yang diinginkan. Berikut kerangka berpikir dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut. PENELITIAN TERDAHULUPeneliti oleh Bekti Setiani dengan judul : Peningkatan Konsentrasi Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Materi Pokok Sifat-sifat Segi Banyak Beraturan dan Segi Banyak Tidak Beraturan untuk Siswa Kelas IV B SD Kanisius Demangan Baru 1.Hasil Penelitian : Dengan demikian bahwa Pembelajaran matematika dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan konsentrasi hasil belajar siswa kelas IV B SD Kanisius Demangan Baru 1.Peneliti oleh Santi Ratna Dewi dengan judul :

Plagiarism detected: 0.08% http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/artic... id: 78

Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV

Sekolah Dasar.Hasil Penelitian : Dengan demikian maka multimedia interaktif dinyatakan

Plagiarism detected: 0.1% http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/artic... + 2 resources! id: 79

layak digunakan sebagai media pembelajaran materi penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV

SD. Penelitian dari Nur Qurrota A'yun dengan judul

Plagiarism detected: 0.26% https://www.neliti.com/id/publications/254773/p... + 2 resources! id: 80

Pengembangan Media Interaktif Si Pontar Berbasis Aplikasi Android Materi KPK Dan FPB Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD.Hasil Penelitian : Dengan demikian maka media Si Pontar berbasis aplikasi android materi KPK dan FPB mata pelajaran matematika

dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan.KAJIAN TEORIMedia

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 3 resources! id: 81

pembelajaran multimedia interaktif dalam Pembelajaran Matematika.

Indikator Kritis : Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity, dan Overview.8
Hipotesis Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang sudah diuraikan, maka hipotesis yang dapat diajukan diantaranya sebagai berikut
.Multimedia interaktif
untuk pembelajaran sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan pada siswa kelas IV dinyatakan valid.Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan pada peserta didik kelas IV Pengembangan multimedia interaktif efektif untuk pembelajaran sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan pada peserta didik kelas IV.BAB III
METODE PENGEMBANGAN
Model
PengembanganPada

Plagiarism detected: 0.09% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 8 resources! id: 82

penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan Research and Development (R & D

). Model ini termasuk dalam penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Menurut Sugiono (2010:297) "

Plagiarism detected: 0.04% http://eprints.uny.ac.id/66435/5/5.%20BAB%20... id: 83

Metode penelitian pengembangan Research and

Development (R & D) merupakan suatu penelitian yang akan digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta untuk menguji keefektifan dari hasil produk yang dikembangkan. Sedangkan menurut Tegeh (2014: 42) model ini, sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase-fase atau tahap-tahap utama, yaitu diantaranya : A (analyze), D (design), D (development), I (implementation), E (evaluation). Pada kelima fase-fase atau tahap-tahap dalam model ADDIE perlu adanya dilakukan secara sistemik dan sistematika. Model desain sistem ADDIE dengan komponen-komponennya diantaranya sebagai berikut.Analyze
Design
ImplementationEvaluationDevelop
mentGambar 3.1 Tahapan Model ADDIE Prosedur
PengembanganPada prosedur pengembangan penelitian ini dengan menggunakan pendekatan ADDIE untuk media yaitu multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan diantaranya sebagai berikut.
Analisis
(analyze)Analisis adalah
suatu kegiatan untuk menentukan sebuah masalah dan solusi yang tepat serta menentukan suatu kompetensi peserta didik. Pada langkah analisis ini terdiri dari tiga tahap kegiatan, yaitu melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait, dan melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.Pada tahap awal penelitian ini diawali dengan menganalisis kondisi dan situasi lingkungan sekolah dengan melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN Nglawak 1

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/152851593-Oleh-christin-... id: 84

Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk. Hasil

observasi dengan guru kelas IV SDN Nglawak 1 Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk menghasilkan informasi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran untuk materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Maka, untuk memecahkan solusi atau mengatasi hal tersebut dipilihlah multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan materi dan kondisi peserta didik.
Perancangan
(design)Perancangan adalah suatu kegiatan untuk menentukan kompetensi khusus, bahan ajar, metode, dan strategi pembelajaran. Pada langkah perancangan ini dilakukan pada tiga kegiatan, yaitu merumuskan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, menentukan strategi pembelajaran yang dirancang, dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan. Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan, peneliti melakukan solusi yang dapat berupa multimedia interaktif, sehingga dapat memecahkan persoalan dan digunakan
dalam perencanaan. Pada tahapan ini akan terjadi proses kreatif, dimana peneliti akan menciptakan sesuatu yang baru dalam pengembangan media pembelajaran.Peneliti telah memetakan sebuah produk yang dipilih dalam mengembangkan media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif, sehingga dapat memenuhi kebutuhan konsep materi dan menerapkan teori yang tepat. Selain itu peneliti juga menentukan dan merumuskan materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan pada

Plagiarism detected: 0.05% https://www.neliti.com/id/publications/254773/p... + 3 resources! id: 85

mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar.

Peneliti akan membuat rancangan desain menggunakan adobe flash yang berupa multimedia dan

Plagiarism detected: 0.06% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 3 resources! id: 86

dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna

dengan menggunakan laptop. Pengembangan
(development)Pengembangan adalah suatu kegiatan untuk menghasilkan sebuah produk atau bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran, sehingga dalam kegiatan ini menghasilkan produk pengembangan. Pada langkah pengembangan ini meliputi membuat dan memodifikasi media ajar sesuai tahap yang telah ditentukan. Tahapan ini peneliti akan mengaplikasikan rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Peneliti dalam hal ini menuangkan ide kreatifnya untuk membuat tampilan media yaitu berupa multimedia interaktif sehingga dapat lebih menarik. Sebelum dilakukan uji coba pada pengembangan media yang berupa multimedia interaktif maka produk tersebut divalidasikan terlebih dahulu sehingga perancangan secara langsung dalam pembuatan, maka multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan perlu adanya pengujian dengan validator ahli media dan ahli materi dari ahli masing-masing. Hal tersebut untuk mengetahui kelayakan media ajar sebelum diuji cobakan kepada peserta didik, ... dapat diketahui validator sebelum dapat diujicobakan kepada peserta didik. Selanjutnya akan dilakukan validasi oleh ahli materi supaya mengetahui kesesuaian media yang digunakan.Guru mata pelajaran juga sebagai ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media. Jika semua sudah dilakukan validasi, maka peneliti akan melakukan uji coba dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yaitu yang berupa multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.Di bawah ini merupakan desain awal multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan yang akan didesain serta dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.
Gambar 3.2
Desain Multimedia InteraktifGambar 3.
3 Desain Multimedia InteraktifGambar 3.
4 Desain Multimedia InteraktifGambar 3.
5 Desain Multimedia InteraktifImplementasi
(implementation)Implementasi adalah kegiatan untuk melaksanakan suatu program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran. Pada tahap implementasi dari model pengembangan ADDIE merupakan langkah yang realisasi desain pengembangan, yaitu dengan melakukan program pembelajaran dengan menerapkan desain program. Dalam tahap implementasi, peneliti menerapkan program pembelajaran yang konstekstual

Plagiarism detected: 0.03% https://123dok.com/document/yr3v9m7y-penge... id: 87

dengan menggunakan multimedia interaktif

materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan sehingga dapat terlihat kelayakan yang efektif.Tahap implementasi ini, media yang akan dikembangkan dan di implementasikan pada sekolah dasar yang telah dipilih untuk diuji coba.

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 88

Media pembelajaran yang telah dikembangkan

akan diterapkan dalam penelitian melalui proses pembelajaran. Pada penerapan media pembelajaran akan dilaksanakan uji coba terbatas dengan melalui sejumlah peserta didik yang lebih besar. Setelah itu akan dilaksanakan uji coba pada kelompok kecil (terbatas) yang berjumlah 6 peserta didik kelas IV SDN Nglawak 1 yang dilakukan secara random. Setelah melakukan uji coba terbatas, maka hal ini diharapkan media tersebut yang akan memperoleh efektifitas dan melaui sasaran dari ahli media (dilapor ke) dari ahli materi.Evaluasi (evaluation)Tahap evaluasi adalah kegiatan untuk melakukan evaluasi dalam pembelajaran atau melakukan evaluasi pada hasil belajar peserta didik, sehingga dalam kegiatan ini dapat mengetahui hasil belajar yang telah dicapai dan tahap evaluasi ini merupakan proses untuk melihat apakah pengembangan produk formatif dan evaluasi sumatif. Dalam proses evaluasi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat pembelajaran. Langkah evaluasi ini bertujuan untuk menilai revisi dan produk berdasarkan dari uji coba dan menganalisis kelayakan, kepraktisan, keefektifan, dan kevalidan.Tahap evaluasi ini dilakukan melalui pembelajaran.

Plagiarism detected: 0.08% http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/artic... id: 89

media yang telah dikembangkan kepada validator ahli materi dan ahli media.

Multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan yang telah dikembangkan akan divalidasikan dengan memberikan tanda ceklist (√) pada lembar validasi. Setelah diperoleh hasil, maka apabila hasil tersebut masih terdapat kekurangan dalam media akan dilakukan revisi sesuai dengan masukan atau saran dari validator hingga media dikatakan valid dan dapat digunakan.Lokasi dan Subyek
PenelitianLokasi
PenelitianPada penelitian dilaksanakan di Kabupaten Nganjuk yaitu di SDN Nglawak 1 yang beralamat di Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk. Pemilihan sekolah ini karena tempat penelitian ini berdasarkan yang sudah dijabarkan dalam latar belakang masalah yaitu dalam proses pembelajaran masih menggunakan sifat ceramah sehingga pembelajaran terasa membosankan kurang menarik dan mempunyai lingkungan sekolah yang baik serta peserta didik memiliki sifat yang beragam.Subyek
PenelitianSubyek uji coba produk berupa multimedia interaktif adalah siswa kelas IV. Untuk lebih jelasnya subyek dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.
Guru kelas IV SDN
Nglawak 1 Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.Sebanyak 6 peserta didik kelas IV SDN Nglawak 1 yang dipilih secara random untuk uji coba pada kelompok kecil
(terbatas).Dalam menguji coba produk multimedia interaktif diperlukan desain yang jelas, supaya dalam proses uji coba dapat terstruktur secara baik. Berikut ini desain
uji coba

Plagiarism detected: 0.03% https://salamadian.com/pengertian-media-pem... id: 90

multimedia interaktif. Multimedia interaktif

sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan digunakan oleh siswa dengan langkah-langkah sebagai berikut.Guru mengadakan tes awal untuk mengukur kemampuan awal siswa.Setelah melakukan tes awal, selanjutnya guru menjelaskan materi secara singkat dan
sederhana.Guru memperkenalkan media pembelajaran yang akan digunakan.Guru memberikan penjelasan dan memprasktikan cara menggunakan

Plagiarism detected: 0.04% https://www.pengetahuanku13.net/2019/08/mul... id: 91

multimedia interaktif dalam proses
pembelajaran.

Siswa mengerjakan soal post
tes. Uji Coba
ProdukPada uji coba produk pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui, apakah produk yang telah dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk dapat dilihat dengan cara sejauh mana produk yang telah dibuat mencapai sasaran dan tujuan yang diinginkan tercapai. Untuk tahap ini multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan akan diuji dalam tiga tahap diantaranya sebagai berikut.
Uji
AhliPada uji ahli ini akan dilakukan dengan responden validasi ahli materi dan validasi ahli media. Sehingga untuk kegiatan ini bertujuan untuk mereview media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif dan memberikan masukan untuk perbaikan dengan cara menggunakan angket penilaian validasi. Pada lembar penilaian validasi digunakan untuk mengetahui kualitas awal multimedia interaktif. Hasil lembar validasi selanjutnya akan dianalisis dan hasil analisis baik berupa tindak lanjut atas masukan dan komentar yang dilakukan dalam revisi media yang pertama.
Uji Coba Kelompok
KecilPada uji coba terbatas ini akan dilakukan dengan cara responden kelompok kecil yaitu pada kelas IV yang berjumlah 6 peserta didik, sehingga pengguna multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan ... Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil untuk peserta didik dalam menggunakan multimedia interaktif dan dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari tahap pertama. Hasil angket respon peserta didik di analisis dan diberikan revisi berdasarkan masukan dan dikaji ... produk kepada peserta didik kelas IV. Subyek yang akan melakukan evaluasi dan validasi terhadap produk hasil penelitian pengembangan ini, yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran matematika. Kemudian untuk subyek penelitiannya, yaitu berupa uji coba terbatas. Pada uji coba terbatas dalam penelitian ini yaitu guru dan peserta didik kelas IV SDN Nglawak 1 Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.Jenis Data Penelitian
Validasi Model/
ProdukPada tahap validasi media pembelajaran merupakan kegiatan untuk menilai rancangan produk media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Selanjutnya validasi yang akan dilakukan, yaitu dengan melakukan validasi materi yang telah dibuat melalui validasi media pembelajaran. Setelah melakukan validasi media pembelajaran dengan validator ahli media pembelajaran media, maka validator memberikan penilaian berupa angket tanggapan mengenai media pembelajaran. Berdasarkan hasil dari penilaian tersebut nantinya akan dilakukan revisi dan perbaikan dari media pembelajaran ini. Validasi produk media pembelajaran ini merupakan validasi dari angket yang telah disiapkan oleh peneliti dan kemudian diserahkan kepada validator untuk di nilai. Validasi produk dilakukan oleh dosen ahli media dari Bapak Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. dan dosen ahli materi dari Ibu Nurfahrudianto, M.Pd. sebagai validator media pembelajaran.

Plagiarism detected: 0.04% https://123dok.com/document/yr3v9m7y-penge... id: 92

digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran

yang berbasis multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan yang akan dilanjutkan ketahap selanjutnya, yaitu pada uji coba terbatas. Apabila multimedia interaktif masih memiliki kekurangan serta kelemahan, maka perlu adanya perbaikan atau revisi sesuai dengan masukan dari validator.Instrumen Pengumpulan Data
Pada instrumen penelitian ini merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh suatu data serta memecahkan suatu masalah yang berhubungan dengan produk yang telah dikembangkan.Pengembangan InstrumenPengembangan instrumen ini diperlukan untuk memperoleh suatu data dari pengembangan yang diantaranya sebagai berikut.
Lembar validasi
produkPada lembar validasi produk

Plagiarism detected: 0.04% https://123dok.com/document/yr3v9m7y-penge... id: 93

digunakan untuk mengetahui kelayakan media

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 94

media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pada lembar angket validasi ini memuat aspek-aspek berdasarkan kriteria pemilihan media pembelajaran. Instrumen validasi produk pengembangan ini yaitu pada tabel berikut ini.
Angket Validasi Ahli
MediaAngket validasi ini digunakan untuk menunjukkan adanya tingkatan kevalidan media dari ahli media. Adapun tabel lembar kisi-kisi untuk ahli media sebagai berikut.
Tabel 3.
1 Kisi-Kisi Lembar Validasi MediaNo.
Aspek
Komponen
Indikator
1 1. Tampilan
Desain layout/ tata letakKetepatan

Plagiarism detected: 0.25% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 2 resources! id: 95

pemilihan background dengan materi Ketepatan proporsi layoutTeks/ tipografi
Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca
Ketepatan ukuran huruf dalam teks mudah dibaca
Ketepatan warna teks agar mudah dibaca
Gambar
Komposisi gambar
Ukuran gambar
Kualitas tampilan gambar
Animasi
Kesesuaian animasi dengan materi
Kemenarikan animasi
Audio
Ketepatan pemilihan backsound dengan

materi
Kejelasan sound effect dengan animasi2 2. Pemrograman
Penggunaan
Kesesuaian dengan pengguna
Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)
Kelengkapan petunjuk penggunaan
Tampilan petunjuk penggunaan
Navigasi Ketepatan penggunaan tombol navigasi
Angket Validasi Ahli
MateriAngket validasi ini digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan materi dari ahli materi. Adapun tabel lembar kisi- kisi untuk ahli materi sebagai berikut.Tabel 3.
2 Kisi-Kisi Lembar Validasi MateriNo.
Aspek
Indikator
1.
Format dan Isi (Silabus dan rpp)
Kelengkapan silabus dan RPP (identitas, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian).
Penulisan silabus dan RPP (penomoran, jenis dan ukuran huruf).
Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar.
Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahapan model pembelajaran.
Langkah-langkah pembelajaran tersusun secara sistematis.
Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
2.
Materi
Kesesuaian materi dengan KI dan KD yang harus dicapai.
Kesesuaian materi dengan indikator yang dibuat.
Kesesuaian materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan dengan tujuan pembelajaran.
Penyajian materi dapat mempresentasikan materi sesuai dengan KD yang dicapai.
Materi di lengkapi dengan gambar.
Kelengkapan materi pembelajaran yang disajikan.
Kesesuaian materi dengan multimedia interaktif yang dikembangkan.
Kesesuaian soal pre-test dan post-test yang dikembangkan sesuai dengan materi.Kesesuaian soal pre-test dan post-test yang dikembangkan sesuai dengan indikator.3.
Bahasa
Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar.
Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan jelas.
Lembar Angket
GuruAngket guru ini digunakan untuk menunjukkan adanya respon guru

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 96

pada pengembangan media pembelajaran yang

dilakukan oleh peneliti. Adapun tabel lembar kisi-kisi untuk guru sebagai berikut.
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Respon GuruNo.
Indikator
1.
Kesesuaian materi dalam media sesuai dengan KD dan Indikator.2.
Multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 97

memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

3.
Multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan mampu menarik perhatian siswa.
4.
Multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan mampu meningkatkan kemampuan siswa.
5.
Multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan mampu menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran.
6.
Tampilan media yang dikembangkan menarik.
7.
Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.
8.
Gambar, suara audio dan teks dalam media jelas dan mudah dipahami.
9.
Penggunaan media tidak memerlukan banyak waktu.
10.
Penggunaan media mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna.
Lembar Angket Respon Siswa
Pada angket siswa ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 98

media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Dari hasil angket siswa ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 99

media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 3.
4 Kisi-kisi Lembar Respon SiswaNo
Indikator
1.
Apakah dengan multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan membuat kalian tertarik untuk mempelajari materi.
2.
Apakah dengan multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan membuat kalian memahami materi.
3.
Apakah dengan multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan membuat kalian mengetahui perbedaan sifat-sifat segi banyak.4.
Apakah dengan multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan membuat kalian semangat belajar.
5.
Apakah dengan melalui multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan materi menjadi mudah untuk dipahami.
6.
Apakah dengan multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan membuat kalian lebih aktif dalam bertanya jawab.
7.
Apakah dengan multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan membuat kalian mudah dalam mengerjakan soal.
8.
Tampilan multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan menarik.
9.
Apakah dalam multimedia interaktif gambar, suara audio dan teks jelas dipahami.
10.
Apakah dengan multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan bermanfaat dalam pelajaran.
Soal Pre testSoal pre test merupakan soal yang akan diberikan oleh guru ketika pembelajaran akan dimulai dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik tentang materi yang akan diajarkan.Soal Evaluasi (
post test)Soal evaluasi merupakan suatu proses penilaian yang memiliki tujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dengan mengacu pada tujuan pembelajaran. Soal evaluasi ini akan diberikan diakhir uji coba agar mengetahui hasil pengembangan perangkat yang telah dihasilkan.
Teknik Analisis
DataTahapan-tahapan Analisis
DataPada penelitian ini peneliti menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari data yang berupa skor penilaian berbentuk angket pengisian validasi ahli dalam bidang materi, ahli media, dan guru serta skor post-test, soal. Sedangkan analisis data kualitatif dalam penelitian ini di dapat dari data yang berbentuk saran oleh yang di dapat dari validator, yaitu ahli dalam bidang materi, ahli media, dan guru. Dari kedua data tersebut selanjutnya akan dikonversi menjadi data kuantitatif untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, kepraktisan, serta keefektifan produk yang telah dihasilkan.Kevalidan
Pada kevalidan data didapat dari ahli media dan ahli materi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Dengan responden diminta untuk memberikan tanda centang pada kolom yang telah tersedia dengan memilih skor jawaban sebagai berikut. Tabel 3.5 Skor Penilaian Multimedia Interaktif
Peringkat
Skor
Sangat Baik
5
Baik
4
Cukup Baik
3
Tidak Baik
2
Sangat Tidak Baik
1
Widoyoko (2012:106)
Sedangkan data angket dari hasil validasi akan di analisisikan secara kuantitatif dengan menggunakan cara sebagai berikut.
Menghitung total skor maksimal yang telah diperoleh dari validasi ahli, dengan rumus yaitu sebagai berikut:Keterangan:
TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh) TSh = total skor maksimal
Menghitung hasil rata-rata angket validasi ahli media dan ahli materi dengan menggunakan rumus yang menurut Tegeh (2014:82) sebagai berikut ini.
Keterangan:
∑x = Jumlah skor perolehan
SM = Skor maksimalPada pencapaian skor akan diubah menjadi berupa kualitatif yang mengacu pada kategori validasi Akbar (2015:78) sebagai berikut.
Tabel 3.
6 Kriteria Kevalidan Materi dan MediaPencapaian Nilai (Skor)
Kategori
Keterangan
00.00% - 20.00%
TidakValid
Tidak Boleh Digunakan
21.00% - 40.00%
Kurang Valid
Tidak Boleh Digunakan
41.00% - 60.00%
Cukup Valid
Boleh Digunakan
Setelah Revisi Besar
61.00% - 80.00%
Valid
Boleh Digunakan
dengan Revisi Kecil
81.00% - 100.00%
Sangat Valid
Sangat Baik
untukDigunakan
Akbar (2015 : 78)Berdasarkan kriteria kevalidan materi dan media diatas digunakan untuk menganalisis kevalidan media pembelajaran yang kategori validitas agar dapat ditentukan, apakah media pembelajaran layak untuk digunakan atau masih ada perbaikan (revisi).Kepraktisan
Pada kepraktisan ini digunakan untuk menentukan kriteria pada multimedia interaktif yang didapat dari angket yang akan diberikan kepada guru dan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Dengan responden diminta untuk memberikan tanda centang pada kolom yang telah tersedia dengan memilih skor jawaban sebagai berikut. Tabel 3.7 Skor Penilaian Multimedia Interaktif
Peringkat
Skor
Sangat Baik
5
Baik
4
Cukup Baik
3
Tidak Baik
2
Sangat Tidak Baik
1
Widoyoko (2012:106)
Sedangkan data angket dari hasil validasi akan di analisisikan secara kuantitatif dengan menggunakan cara sebagai berikut.Menghitung total skor maksimal yang telah diperoleh dari validasi ahli, dengan rumus yaitu sebagai berikut:Keterangan:
TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh) TSh = total skor maksimal
Menghitung hasil rata-rata angket kepraktisan guru dan siswa dengan menggunakan rumus yang menurut Tegeh (2014:84) sebagai berikut ini.
Keterangan:
∑x = Jumlah skor perolehan
SM
= Skor maksimalPada pencapaian skor akan diubah menjadi berupa kualitatif yang mengacu pada kategori validasi Akbar (2015:78) sebagai berikut.
Tabel 3.
8 Kriteria KepraktisanPencapaian Nilai (Skor)
Kategori
Keterangan
00.00%- 20.00%
Tidak Praktis
Tidak Boleh Digunakan
21.00% - 40.00%
Kurang Praktis
Tidak Boleh Digunakan
41.00% - 60.00%
Cukup Praktis
Boleh Digunakan
setelah Revisi Besar
61.00% - 80.00%
Praktis
Boleh Digunakan
dengan Revisi Kecil
81.00% - 100.00%
Sangat Praktis
Sangat Baik untuk
Digunakan
Akbar (2015 : 78)
Berdasarkan kriteria kepraktisan di atas digunakan untuk menganalisis kevalidan media pembelajaran yang kategori validitas agar dapat ditentukan, apakah media pembelajaran layak untuk digunakan atau masih ada perbaikan (revisi).
Keefektifan
Pada data keefektivan peserta didik diukur dengan cara menggunakan instrumen tes yang berbentuk soal evaluasi yang akan diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan

Plagiarism detected: 0.03% https://123dok.com/document/yr3v9m7y-penge... id: 100

dengan menggunakan multimedia interaktif

sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan
. Data keefektifan diperoleh dari hasil nilai rata-rata belajarpeserta didik, jika rata-rata kelas siswa ≥ 72 (KKM) maka multimedia interaktif yang telah dikembangkan dianggap efektif, namun jika rata-rata belajar siswa ≤ 72, maka multimedia interaktif yang telah dikembangkan dianggap tidak efektif dan perlu adanya perbaikan (revisi).Pada instrumen tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Bilamana satu soal benar maka memperoleh skor 1 poin, maka apabila benar semua akan memperoleh skor 5 poin, sehingga nilai maksimal yaitu 100. Berikut ini merupakan langkah-langkah untuk menentukan data keefektivan media pembelajaran menurut Rid uwan (2013:39) sebagai berikut ini.Menghitung skor tes hasil belajar pada setia peserta didik.
Menghitung nilai setiap peserta didik nilai yang telah dicapai

Plagiarism detected: 0.04% https://text-id.123dok.com/document/myj8142y... id: 101

dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Kemudian menghitung rata-rata hasil tes peserta didik dalam satu kelas

Plagiarism detected: 0.04% https://text-id.123dok.com/document/myj8142y... id: 102

dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Pada konversi perhitungan untuk langkah sebelumnya didalam tabel digunakan untuk menunjukkan kategori kriteria penilaian efektifitas media persentase secara klasikal pada tabel dibawah ini menurut Widoyoko (2013: 242).
Tabel 3.9 Kriteria Keefektifan Media Presentase Ketuntasan
Klasifikasi
P 80%
Sangat Baik
60% ≤ P ≤ 80%
Baik
40% ≤ P ≤ 60%
Cukup Baik
20% ≤ P ≤ 40%
Kurang
P ≤ 20%
Sangat Kurang
Widoyoko(2013: 242)Melalui hasil analisis media dikatakan efektif digunakan apabila hasil ketuntasan klasikal satu kelas pada post test menunjukkanhasil capaian minimal yaitu baik.
Norma Pengujian
Pada pengembangan multimedia interaktif ini dinyatakan berhasil jika memenuhi validitas efektif, jika multimedia interaktif

Plagiarism detected: 0.04% http://repository.unissula.ac.id/18814/8/5.AMPI... id: 103

dapat membantu siswa dalam memahami materi

sifat-sifat

Plagiarism detected: 0.04% https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/180934... id: 104

segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan,

berhasil serta layak jika memenuhi kriteria dari hasil penelitian seluruh subyek penelitian.
Valid
Pengembangan multimedia interaktif dikatakan valid, apabila hasil angket ahli materi dan ahli media masing-masing menunjukkan skor minimal 61.00% dengan keterangan valid. Efektif Pengembangan multimedia interaktif dikatakan efektif jika memenuhi kriteria keefektivan dan hasil tes yang telah dikerjakan peserta didik. Produk yang telah dikembangkan dapat dinyatakan efektif jika ≥ 80% siswa memperoleh nilai tes ≥ 72 (KKM).
Praktis
Pada pengembangan multimedia interaktif dikatakan praktis apabila hasil angket guru menunjukkan skor minimal 61.00% dengan keterangan praktis. BAB IV
DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN
Hasil Studi Pendahuluan
Deskripsi Hasil Studi Lapangan
Langkah kegiatan dalam penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu melakukan observasi atau pengamatan aktivitas pembelajaran pada kelas IV SDN Nglawak 1 secara langsung, untuk memperoleh gambaran pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mata pelajaran matematika materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Pada tahapan ini yang dilakukan peneliti dalam studi lapangan sesuai dengan tahap pertama yang terdapat pada model pengembangan ADDIE yaitu pada tahapan analisis kebutuhan.
Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran karena kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik. Hal ini disebabkan karena tidak adanya penggunaan media pembelajaran sehingga alat perantara untuk memudahkan dan mengoptimalkan penanaman konsep pada materi matematika sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Selain itu pada proses pembelajaran yang dilakukan guru hanya menggunakan metode ceramah dan sumber belajar yang sering digunakan oleh guru yaitu dengan berpedoman pada buku paket saja. Terdapatnya soal latihan dalam buku paket untuk di kerjakan peserta didik, namun peserta didik masih kurang paham dalam mengerjakan soal tersebut. Hal ini dibuktikan pada hasil nilai peserta didik yang masih kurang dari kurang maksimal sebab tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat mewakili isi penjelasan dari materi tersebut. Metode yang digunakan harus

Plagiarism detected: 0.04% http://eprints.uny.ac.id/67231/5/5.%20BAB%20... id: 105

disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik,

agar peserta didik aktif saat proses pembelajaran. Dengan demikian dapat ditemukan solusi pada analisis kebutuhan ini yaitu dibutuhkan pengembangan media

Plagiarism detected: 0.04% https://fdokumen.com/document/desain-multim... id: 106

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

peserta didik dan menarik sehingga dapat mendukung dalam proses pembelajaran pada matematika.Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas dalam penelitian ini bermaksud mengembangkan media pembelajaran yang mempermudah peserta didik sehingga media pembelajaran ini dapat mempermudah peserta didik. Sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta dapat menumbuhkan

Plagiarism detected: 0.04% http://eprints.umm.ac.id/45721/1/ARTIKEL%20T... id: 107

kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Interpretasi Hasil Studi Lapangan
Berdasarkan dari hasil studi lapangan yang telah

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/80803568-Artikel-skripsi-... id: 108

dilakukan, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran

dapat berjalan dengan baik, jika permasalahan yang ada di dalam kelas dapat di atasi dengan solusi yang tepat. Pada penelitian ini terdapat permasalahan yaitu tidak adanya penggunaan media yang mendukung dalam proses pembelajaran matematika. Dari permasalahan tersebut dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Multimedia interaktif ini dikembangkan untuk memberikan solusi dari permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu untuk membantu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran matematika pada materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Menurut Munir (2012:113) menjelaskan bahwa "Penggunaan multimedia interaktif dapat memudahkan

Plagiarism detected: 0.09% http://lib.unnes.ac.id/37527/1/5401414021_Op... id: 109

peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari dan membantu peserta didik dalam

penyampaian materi saat proses pembelajaran". Maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya multimedia interaktif ini peserta didik dapat mempermudah dalam memahami materi dan diharapkan memiliki minat dalam belajar. Pada penelitian pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu diantaranya: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini yaitu ada dua diantaranya data kuantitatif dari kualitatif. Hal ini untuk menemukan atau mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang telah dikembangkan, yaitu multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.Desain Awal Media Multimedia interaktif merupakan media yang memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan antara unsur audio dan visual bersifat interaktif dan mandiri. Menurut Munir (2012:113) menjelaskan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu perpaduan antara berbagai media seperti unsur audio visual. Pada audio multimedia yang terdapat di dalamnya terdapat berupa suara gambar animasi yang dapat ditampilkan dalam tampilan media pembelajaran serta pada media ini terdapat tombol yang dapat digunakan sebagai alat pengontrol. Berikut ini terdapat beberapa desain awal

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 110

media pembelajaran yang akan dikembangkan

dan beserta keterangannya.
Desain Halaman Menu Halaman Pembuka
Pada halaman pembuka ini terdapat judul materi media pembelajaran, keterangan media pembelajaran matematika kelas IV dan animasi loading, jika animasi loading berhenti maka akan muncul tombol mulai berfungsi untuk masuk ke halaman menu utama serta terdapat tulisan mengenai materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Adapun gambaran desain awal pada multimedia interaktif antara lain sebagai berikut.
Gambar 4.1 Desain Halaman Pembuka
Gambar 4.2 Desain Halaman Pembuka Setelah LoadingHalaman Menu Utama
Halaman menu utama ini merupakan halaman inti yang berisi materi pembelajaran. Pada halaman menu utama terdapat judul materi, nama pembuat media dan enam tombol menu yang terdiri tombol menu petunjuk KD indikator (beserta tujuan pembelajaran), tombol materi (pengertian segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, macam-macam bangun segi banyak beraturan beserta sifat-sifatnya, dan macam-macam bangun segi banyak tidak beraturan beserta sifat-sifatnya dan kesimpulan), tombol game, tombol latihan soal (20 soal pilihan ganda), dan tombol profil (Terdapat profil peneliti, dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2). Pada halaman ini terdapat tombol spiker dan tombol keluar media. Adapun gambaran pada halaman menu utama sebagai berikut. Gambar 4.3 Desain Halaman Menu UtamaHalaman Materi
Pada halaman ini terdapat macam-macam bangun segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan beserta masing-masing sifatnya. Adapun gambaran desain pada halaman materi sebagai berikut. Gambar 4.4 Desain Halaman Materi Awal Gambar 4.5 Halaman Materi Segi Banyak Beraturan Gambar 4.6
Halaman Materi Segi Banyak Tidak BeraturanHalaman Latihan Soal
Pada halaman latihan soal ini didesain dengan menggunakan soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal, didalam halaman latihan soal terdapat petunjuk pengerjaan soal, pengisian identitas peserta didik (nama dan no absen) setelah mengerjakan soal, kemudian peserta didik dapat langsung menilai hasil belajarnya sendiri sehingga peserta didik dapat mengetahui ... lihat nilai yang diperoleh ... lembar nilai skor yang diperoleh akan langsung tertera setelah peserta didik selesai menjawab soal. Gambar 4.7 Halaman Petunjuk Soal
Gambar 4.8 Halaman Identitas Peserta Didik Gambar 4.9 Halaman Soal Gambar 4.10 Halaman Skor AkhirDesain Tampilan Multimedia Interaktif
Keterbacaan Teks Multimedia interaktif yang telah dikembangkan ini memiliki tampilan teks yang jelas dan mudah untuk dibaca. Pada pemilihan jenis teks yang mudah untuk dibaca jenis huruf yang dipilih yaitu huruf yang mudah untuk dibaca dan tidak dekoratif. Jenis font huruf yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah jenis font huruf tipe KG Second Chances Solid, pemilihan tipe font tersebut agar peserta didik mudah untuk membacanya dan pemilihan warna teks serta latar belakang juga harus diperhatikan karena juga penting. Pada pemilihan warna teks dan latar belakang dalam multimedia interaktif ini menggunakan warna teks putih sedangkan latar belakang berwarna hijau. Kualitas Animasi Pada penggunaan animasi dalam multimedia interaktif ini untuk memberikan tampilan media agar lebih menarik. Dalam media pembelajaran ini pemberian animasi agar peserta didik mendapatkan contoh materi yang disajikan serta dapat juga digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Kualitas Gambar
Multimedia interaktif ini didalamnya terdapat gambar yang sesuai dengan materi sifat-sifat segi banyak

Plagiarism detected: 0.04% https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/180934... id: 111

beraturan dan segibanyak tidak beraturan.

Pemilihan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran yaitu gambar yang jelas dan disesuaikan dengan masing-masing bentuknya. Komposisi Warna Pada penggunaan komposisi warna dalam media pembelajaran ini adalah warna cerah dan gelap. Pemilihan warna ini agar memudahkan peserta didik untuk membaca dan memahami teks pada media. Narasi Interaktif
Pada multimedia interaktif ini terdapat narasi pada tampilan interaktif, hal ini bertujuan untuk memberikan penjelasan pada masing-masing materi secara lisan yang berupa audio. Dengan penambahan narasi interaktif ini menggunakan teknik perekaman suara, hal ini karena agar suara yang dihasilkan dengan jelas dan sesuai dengan materi. Musik
Penggunaan musik dalam multimedia interaktif ini bertujuan untuk mengurangi rasa kebosanan peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan. Pemilihan musik yang digunakan dalam media pembelajaran ini yaitu jenis musik yang kalem serta santai dan menggunakan musik yang berupa instrumen tanpa adanya vokal yang mengiringi. Pengujian Media Terbatas
Hasil Uji Validasi Hasil Uji Validasi Media

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 112

Media pembelajaran yang telah dikembangkan

dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Sebelum melakukan uji coba terbatas disekolah, maka produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan akan dilakukan validasi media terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 113

media pembelajaran yang telah dikembangkan

dikategorikan valid atau perlu

Plagiarism detected: 0.04% http://digilib.unimed.ac.id/20161/2/13. NIM. 814... id: 114

revisi, sehingga media tersebut dapat digunakan

dalam proses pembelajaran dan menjadi alat pendukung untuk mempermudah pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh Bapak Aan Nurfahrudianto, M.Pd. pada tanggal 26 Juli 2021 dengan hasil validasi sebagai berikut. Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media
No
Aspek
Komponen
Indikator
Skor
5
4
3
2
1
1 1. Tampilan
Desain layout/ tata letakKetepatan

Plagiarism detected: 0.25% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 2 resources! id: 115

pemilihan background dengan materi Ketepatan proporsi layoutTeks/ tipografi
Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca
Ketepatan ukuran huruf dalam teks mudah dibaca
Ketepatan warna teks agar mudah dibaca
Gambar
Komposisi gambar
Ukuran gambar
Kualitas tampilan gambar
Animasi
Kesesuaian animasi dengan materi
Kemenarikan animasi
Audio
Ketepatan pemilihan backsound dengan

materi
Kejelasan sound effect dengan animasi2 2. Pemrograman
Penggunaan
Kesesuaian dengan pengguna
Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)
Kelengkapan petunjuk penggunaan
Tampilan petunjuk penggunaan
Navigasi Ketepatan penggunaan tombol navigasi
Jumlah Skor
68
Skor Maksimal
85
Persentase Skor
80% Dengan menggunakan rumus
Validasi ahli (V-ah) = × 100% = × 100% = 80 %
Keterangan:
TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh)
TSh = total skor maksimal Uji validasi media yang telah dilakukan mendapatkan hasil persentase skor berjumlah 80%. Berdasarkan hasil persentase skor yang telah diperoleh yaitu 80%, maka kategori dalam penilaian kevalidan media yang telah dikembangkan valid sehingga layak digunakan setelah revisi kecil. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu menambah varian game yang ada dan latihan soal. Hasil Uji Validasi Materi

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 116

Pada pengembangan media pembelajaran yang

berupa multimedia interaktif. Dalam multimedia interaktif ini berisi mengenai materi matematika kelas IV tentang sifat-sifat bangun segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Sebelum melakukan uji coba terbatas, maka dilakukan validasi materi hal ini bertujuan untuk mengetahui relevansi media dengan isi materi baik dari segi aspek format dan isi perangkat pembelajaran, aspek materi, dan aspek bahasa. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. pada tanggal 9 September 2021 dengan hasil validasi sebagai berikut. Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi No.
Aspek
Indikator
Skor
1
2
3
4
5
1.
Format dan Isi
(Silabus dan RPP)
Kelengkapan silabus dan RPP (identitas, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian).
Penulisan silabus dan RPP (penomoran, jenis dan ukuran huruf)
.Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar.
Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahapan dengan metode pembelajaran.Langkah-langkah pembelajaran tersusun secara sistematis.
Kesesuaian alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
2.
Materi
Kesesuaian
materi dengan KI dan KD yang harus dicapai.Kesesuaian
materi dengan indikator yang dibuat.Kesesuaian
materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan d engan tujuan pembelajaran.Penyajian materi dapat mempresentasikan materi sesuai dengan KD yang dicapai.Materi
di lengkapi dengan gambar. Kelengkapan materi pembelajaranyang disajikan.
Kesesuaian
materi dengan multimedia interaktif yang dikembangkan.Kesesuaian soal pre-test dan post-test yang dikembangkan sesuai dengan materi.Kesesuaian soal pre-test dan post-test yang dikembangkan sesuai dengan indikator.3
Bahasa
Penggunaan
kaidah bahasa yang baik dan benar.Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan jelas.
Jumlah
Skor72
Skor
Maksimal85
Persentase
Skor85 %
Dengan menggunakan rumus:
Validasi ahli (V-ah) = × 100% = × 100% = 85 %
Keterangan:
TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh)
TSh = total skor maksimal Uji validasi materi yang telah dilakukan mendapatkan hasil persentase skor berjumlah 85%. Berdasarkan hasil persentase skor yang telah diperoleh yaitu 85%, maka kategori dalam penilaian kevalidan materi yang disajikan sangat valid sehingga layak untuk diajarkan dengan keterangan sangat baik untuk digunakan.
Interpretasi Hasil Uji Validasi
Setelah melakukan proses uji validasi pada media pembelajaran berupa multimedia interaktif dan materi yang berupa perangkat pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi, hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk media dan materi yang akan diajarkan. Berdasarkan dari hasil validasi ahli media mendapatkan persentase skor berjumlah 80% sedangkan hasil dari ahli materi mendapatkan persentase skor berjumlah 85%. Dari kedua hasil validasi media dan materi tersebut memperoleh hasil rata-rata sebesar 82%. Untuk hasil rata-rata persentase validasi ditunjukkan pada diagram sebagai berikut ini. Gambar 4.11 Hasil ValidasiBerdasarkan hasil persentase skor rata-rata dari masing-masing ahli validasi menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh sebesar 82%, maka multimedia interaktif dikategorikan valid dan sangat baik

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 2 resources! id: 117

untuk digunakan dalam proses pembelajaran

tanpa adanya revisi sesuai dengan pendoman kriteria kevalidan. Desain Akhir Multimedia Interaktif Setelah melalui tahapan validasi media dan materi oleh validator ahli, maka diperoleh penilaian serta saran-saran untuk perbaikan multimedia interaktif agar media yang dikembangkan menjadi lebih layak digunakan dalam proses pembelajaran dan menjadikan media lebih menarik. Berikut perbaikan media tersebut dalam desain akhir multimedia interaktif yang selanjutnya digunakan untuk uji coba terbatas. Adapun desain akhir multimedia interaktif yaitu sebagai berikut ini.
Tabel 4.3 Desain Akhir Multimedia Interaktif No
Saran Perbaikan
Desain Media
Sebelum Validasi
Sesudah Validasi
1. Varian contoh dalam game dapat ditambah lagi 2.
Latihan soal dapat ditambah lagi
Pengujian Terbatas Multimedia Interaktif
Deskripsi Uji Coba Terbatas
Setelah media pembelajaran dikategorikan valid oleh ahli dan sudah diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli, maka tahap selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini dilakukan di SDN Nglawak 1 pada tanggal 26 Oktober 2021 secara langsung. Uji coba terbatas ini dilakukan kepada peserta didik yaitu berjumlah 6 siswa dan 1 guru kelas IV. Pada uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan

Plagiarism detected: 0.04% https://www.pengetahuanku13.net/2019/08/mul... id: 118

multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang dilakukan dengan menggunakan tahapan analisis nilai pre-test dan post-test pada peserta didik. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif maka dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen yang diberikan peserta didik yang berupa angket. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas
.Pada uji coba terbatas ini yang dilakukan secara langsung dan melibatkan 6 peserta didik dan 1 guru kelas IV di SDN Nglawak 1, hal ini dilakukan agar memperoleh hasil data. Di bawah ini adalah hasil uji coba terbatas multimedia interaktif yang telah dikembangkan.
Uji Keefektifan Multimedia Interaktif Melalui Pre-test dan Post-testTabel 4.4 Data Nilai Sebelum dan Sesudah Menggunakan Multimedia Interaktif Pada Uji Coba Terbatas
No
Nama
Nilai Pre-testKeterangan
Nilai Pos-testKeterangan
1.
Subjek 1
70
TT
90
T
2.
Subjek 2
50
TT
80
T
3.
Subjek 3
50
TT
85
T
4.
Subjek 4
60
TT
85
T
5.
Subjek 5
50
TT
85
T
6.
Subjek 6
40
TT
80
T
Jumlah
320
505
Rata-rata
53
%84
%Keterangan: TT = Tidak Tuntas
T = Tuntas
Dengan menggunakan rumus:
Nilai rata-rata kelas = × 100%Nilai rata-rata kelas sebelum menggunakan media pembelajaran
= × 100% = × 100% = 53%Nilai rata-rata kelas setelah menggunakan media pembelajaran = × 100%= × 100% = 84%Berdasarkan table 4.4 dapat dilihat perolehan data menunjukan bahwa hasil nilai rata-rata peserta didik kelas IV sebelum menggunakan multimedia interaktif sebesar 53%. Pada hasil tersebut bahwa dinilai belum sesuai dengan pencapaian dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dimana nilai kelulusan KKM dalam mata pelajaran matematika yaitu sebesar 72. Untuk ketuntasan peserta didik dalam belajar ditunjukkan maka nilai yang didapatkan berada dibawah KKM yang telah ditentukan. Setelah menggunakan media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif, hasil nilai yang diperoleh peserta didik mengalami kenaikan. Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan yang mencapai ketuntasan sebesar 84%. hal ini dapat dikatakan bahwa nilai yang diperoleh sudah lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan perolehan kriteria keefektifan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan dinyatakan efektif dan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran. Uji Kepraktisan Multimedia Interaktif
Tabel 4.5 Hasil Respon Guru Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif
No
Indikator
Skor
1
2
3
4
5
1.
Kesesuaian materi dalam media sesuai dengan KD dan Indikator.
2.
Multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 119

memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

3.
Multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan mampu menarik perhatian siswa.
4.
Multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan mampu meningkatkan kemampuan siswa.
5.
Multimedia interaktif sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan mampu menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran.
6.
Tampilan media yang dikembangkan menari
k.7.
Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.
8.
Gambar, suara audio dan teks dalam media jelas dan mudah dipahami. 9.
Penggunaan media tidak memerlukan banyak waktu.
10.
Penggunaan media mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna.
Jumlah Skor
44
Skor Maksimal
50
Persentase Skor
88%
Tabel 4.6 Hasil Respon Peserta Didik Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif
No
Nama
Skor Perolehan Responden Tiap Pernyataan
Hasil
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
1.
Subjek 1
5
5
4
5
5
5
5
5
4
5
48
2.
Subjek 2
4
5
5
4
4
5
4
5
4
5
45
3.
Subjek 3
5
4
5
4
4
5
4
4
4
5
45
4.
Subjek 4
5
5
4
4
5
4
5
4
5
5
46
5.
Subjek 5
5
5
4
4
4
4
5
5
4
5
45
6.
Subjek 6
4
5
4
5
5
4
5
5
4
5
46
Jumlah Skor
275
Skor Maksimal
300
Persentase Skor
92%
Berdasarkan tabel 4.5 dan tabel 4.6 dapat diperoleh data kepraktisan guru serta peserta didik dengan menghitung dari hasil kedua tersebut menggunakan rumus rata-rata hasil angket respon sebagai berikut. P rata-rata =
× 100%P rata-rata = × 100%P rata-rata = × 100% = 90%Berdasarkan hasil rata-rata di atas dengan menggunakan pedomana kriteria kepraktisan, hasil analisis menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan dikatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil persentase rata-rata sebesar 90%.
Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba TerbatasUji coba terbatas yang telah dilakukan pada guru dan peserta didik kelas IV di SDN Nglawak 1 pada tanggal 26 Oktober 2021 secara langsung. Dari hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV terdapat beberapa masalah yang dihadapi saat proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika yaitu tidak adanya penggunaan media pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Terutama pada mata pelajaran matematika yang terdapat banyak materi yang dipaparkan berupa rumus dan bentuk bangun serta materi yang lainnya. Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik kurang minat dalam mempelajari materi tersebut. Terlihat dari hasil pre-test bahwa peneliti dapat mengetahui kemampuan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika tentang sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, dari hasil data pre-test ditunjukkan bahwa pemahaman peserta didik masih kurang dan nilai masih dibawah KKM 72 yaitu 53.Berdasarkan pernyataan di atas maka peneliti memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Setelah dilakukan uji coba terbatas dapat terlihat bahwa nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari hasil nilai post-test yaitu 84. Dari hasil post-test tersebut disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar lebih bermakna dan baik. Pembahasan Hasil Pengembangan
Spesifikasi Multimedia Interaktif
Pada penelitian yang telah dilakukan merupakan

Plagiarism detected: 0.03% https://123dok.com/document/yr3v9m7y-penge... + 3 resources! id: 120

penelitian pengembangan media pembelajaran

berupa

Plagiarism detected: 0.04% https://123dok.com/document/yr3v9m7y-penge... + 2 resources! id: 121

multimedia interaktif pada mata pelajaran

matematikan materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Multimedia interaktif ini berbasis Adobe Flash, tampilan dalam multimedia interaktif ini yaitu berisikan petunjuk media sehingga memudahkan guru serta peserta didik untuk menjalankannya, KD & Indikator, penjelasan materi yang berupa tulisan beserta dubbing sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Terdapat game yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam menggerakan pembelajaran, dan latihan soal yang berupa pilihan ganda, dan profil serta terdapat animasi agar lebih menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif ini tepat digunakan untuk mengajarkan materi matematika KD 3.1 Membedakan sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. 4.1 Mengidentifikasi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Dengan indikator yang telah dikembangkan yaitu sebagai berikut.Tabel 4.7 Indikator Materi

Plagiarism detected: 0.1% https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/180934... id: 122

Indikator
3.1.1 Membedakan sifat-sifat segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan. 3.1.2 Membedakan sifat-sifat segibanyak

tidak beraturan.
4.1.1 Mengidentifikasi sifat-sifat segi banyak beraturan.
4.1.2 Mengidentifikasi sifat-sifat segi banyak tidak beraturan.
Maka dapat dispesifikasikan bahwa multimedia interaktif ini tepat digunakan pada materi matematika. Kevalidan Multimedia Interaktif
Kevalidan pada pengembangan media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Dapat dilihat dari perolehan hasil validasi ahli materi dan ahli media, multimedia interaktif ini memperoleh hasil persentase skor dari ahli materi 85% dan hasil persentase ahli media dan ahli materi, hal ini menunjukan hasil rata-rata persentase validasi yang di dapat adalah sebesar 82%. Dapat dilihat dari gambar 4.11 hasil validasi sebesar 82%, dengan pendoman kriteria kevalidan maka multimedia interaktif dikategorikan valid dan layak digunakan dalam penelitian uji coba terbatas.
Keefektifan Multimedia Interaktif
Keefektifan dalam kemampuan membedakan sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan dengan menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dapat dilihat dari hasil pre-test dan uji coba terbatas. Setelah dilakukannya uji coba terbatas tersebut pada peserta didik sebelum menggunakan multimedia interaktif ini peserta didik yang mendapatkan skor hasil KKM 72, Sedangkan hasil dari nilai rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran yaitu diperoleh persentase skor 84% yang berarti lebih dari KKM 72. Berdasarkan dari analisis data yang telah diperoleh dapat dikatakan bahwa

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/80803568-Artikel-skripsi-... id: 123

diketahui bahwa dalam proses pembelajaran

yang menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dapat menjadikan hasil belajar mengalami peningkatan. Dengan pendoman yang kriteria keefektifan, dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan dalam penelitian ini yaitu dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan menjadikan hasil belajar peserta didik lebih baik.Kepr
aktisan Multimedia Interaktif Pada analisis kepraktisan dalam

Plagiarism detected: 0.04% http://eprints.polteklesjogja.ac.id/711/7/6/awal.pr... + 2 resources! id: 124

penelitian ini dilakukan dengan menggunakan

angket respon guru dan peserta didik hal ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif pada pembelajaran sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Hasil uji coba terbatas dapat dilihat dari perolehan hasil rata-rata angket respon guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil data kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket guru yaitu 88% sedangkan hasil angket peserta didik yang diperoleh yaitu 92%. Maka hasil data rata-rata dari angket guru dan peserta didik yang diperoleh yaitu sebesar 90% dengan pendoman nilai kriteria kepraktisan, dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dikatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Prinsip Kepraktisan, Keunggulan, dan Kelemahan Multimedia Interaktif
Prinsip-prinsip Multimedia Interaktif
Prinsip

Plagiarism detected: 0.03% https://www.pengetahuanku13.net/2019/08/mul... + 2 resources! id: 125

multimedia interaktif dalam pembelajaran

yaitu digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi matematika tentang sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan saat proses pembelajaran. Media pembelajaran berupa multimedia interaktif ini digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Multimedia interaktif ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan, sehingga peserta didik mampu untuk aktif, kreatif serta berpikir kritis, serta

Plagiarism detected: 0.04% https://fpmipsulawesiutara.kemdikbud.go.id/pem... id: 126

dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh

sehingga dapat membantu guru saat pembelajaran daring hal ini juga dapat melatih peserta didik belajar secara madiri di rumah, multimedia interaktif yang dikembangkan ini bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran, dalam hal ini terdapat 6 unsur

Plagiarism detected: 0.04% http://eprints.umm.ac.id/45721/1/ARTIKEL%20T... id: 127

berpikir kritis yang disingkat menjadi FRISCO

antara lain yaitu :
F
okus (focus) dalam unsur fokus ini mengarah pada kemampuan peserta didik untuk memfokuskan pertanyaan atau isu yang ada. Hal ini dapat dilihat saat peserta didik menjawab pertanyaan dari guru secara lisan, bermain game yang didalamnya berisi pertanyaan, dan pada saat latihan soal yang berupa pertanyaan yang berbentuk pilihan ganda, hal ini untuk membuat keputusan tentang apa yang diyakini oleh peserta didik.Alasan (
reason) dalam unsur ini mengarah pada kemampuan peserta didik untuk

Plagiarism detected: 0.06% http://eprints.umm.ac.id/45721/1/ARTIKEL%20T... id: 128

mengetahui alasan-alasan yang mendukung atau menolak putusan-putusan yang dibuat

berdasar situasi dan fakta. Hal ini dapat dilihat saat peserta didik menjawab pertanyaan dari guru secara lisan dan saat bermain game.Kesimpulan (
inference) dalam unsur ini mengarah pada kemampuan membuat kesimpulan dan beralasan atau meyakinkan. Hal ini dapat dilihat saat peserta didik menyimpulkan materi yang telah diajarkan pada akhir pembelajaran dan dalam unsur ini mengarah pada peserta didik untuk Situasi (situation) dalam unsur ini mengarah pada kemampuan memahami situasi dan selalu menjaga situasi dalam berpikir untuk membantu memperjelas

Plagiarism detected: 0.06% http://eprints.umm.ac.id/45721/1/ARTIKEL%20T... id: 129

dan mengetahui arti istilah-istilah kunci, serta bagian-bagian yang relevan

untuk pendukung. Hal ini dapat dilihat saat peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di latihan soal dan saat bermain game. Kejelasan (
clarity) Dalam unsur ini mengarah pada kemampuan

Plagiarism detected: 0.04% http://eprints.umm.ac.id/45721/1/ARTIKEL%20T... id: 130

menjelaskan arti atau istilah-istilah yang digunakan.

Hal ini dapat dilihat saat peserta didik memahami materi yang diajarkan.Gambaran (
overview) dalam unsur ini mengarah pada kemampuan

Plagiarism detected: 0.06% http://eprints.umm.ac.id/45721/1/ARTIKEL%20T... id: 131

meninjau kembali dan meneliti secara menyeluruh keputusan yang diambil.

Hal ini dapat dilihat saat peserta didik menjawab pertanyaan yang ada pada latihan soal dan game.Berdasarkan penelitian Dwiqi (2020:46) menjelaskan bahwa "

Plagiarism detected: 0.04% http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/artic... id: 132

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran

dikatakan sangat efektif bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar dan berpikir kritis pembelajaran lebih aktif sehingga hal ini dapat

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... id: 133

meningkatkan hasil belajar peserta didik

". Maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian terdahulu dan penelitian saat ini bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif dan

Plagiarism detected: 0.04% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 2 resources! id: 134

layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran

di tingkat sekolah dasar.
Keunggulan Multimedia Interaktif Media pembelajaran berupa multimedia interaktif ini digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan efektif. Hal ini didukung dengan adanya penelitian yang ada berdasarkan penelitian Widayat (2014:540) menjelaskan bahwa "Proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu yang berupa multimedia interaktif maka dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi yang menurutnya sulit". Berdasarkan hasil penelitian ini serta didukung dengan adanya penelitian terdahulu, maka dapat dikatakan keunggulan multimedia interaktif yang dikembangkan mampu membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran selain sebagai bahan sebagai kelebihan.
Media pembelajaran ini mudah untuk dioperasikan oleh peserta didik.
M
ultimedia interaktif ini didalamnya terdapat materi menjelaskan mengenai sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, dan animasi yang menarik.Multimedia interaktif ini didalamnya berisi materi yang disusun dengan materi, ... sehingga dalam materi, sehingga mempermudahkan peserta didik dalam memahami materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Multimedia interaktif ini dikembangkan dalam pembelajaran serta dapat juga digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar.Multimedia interaktif ini

Plagiarism detected: 0.04% https://fpmipsulawesiutara.kemdikbud.go.id/pem... id: 135

dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh

yang dilakukan secara mandiri.
Kelemahan Multimedia

Plagiarism detected: 0.02% https://www.pengetahuanku13.net/2019/08/mul... id: 136

Interaktif
Pengembangan multimedia interaktif

ini merupakan sebuah gabungan antara audio visual serta dilengkapi alat pengontrol yang memiliki fungsi untuk menjalakan media. Multimedia interaktif ini selain memiliki keunggulan juga memiliki kelemahan, hal ini didukung dengan adanya penelitian yang ada yaitu menurut Santi Ratna dan Haryanto (2018:20) menjelaskan bahwa "Multimedia interaktif yang telah dikembangkan memiliki kelemahan yaitu suatu produk yang telah dikembangkan dapat digunakan jika ditempat tesebut tersedia fasilitas pendukung yaitu laptop maupun komputer." Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan saat ini serta didukung dengan adanya penelitian terdahulu, maka dapat diketahui kelemahan multimedia interaktif yang dikembangkan antara lain sebagai berikut.Multimedia interaktif yang dikembangkan ini tidak dapat dioperasikan di handphone, sehingga peserta didik harus mengakses melalui laptop atau komputer.Multimedia interaktif ini hanya meyajikan satu materi dan hanya terfokus pada materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.Proses pembuatan media ini relatif lama sehingga butuh untuk dipersiapakan lebih awal. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Multimedia Interaktif
Adapun faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi multimedia interaktif yang dikembangkan antara lain sebagai berikut.
Faktor Pendukung Implementasi Media
Ketertarikan peserta didik dan rasa ingin tahu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan tinggi.
Rasa antusiasme yang dimiliki peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
Faktor Penghambat Implementasi Media
Pada faktor penghambat dalam implementasi media ini yaitu hanya dapat melakukan uji coba secara terbatas yang dilakukan 6 peserta didik pada kelas IV. Hal ini dikarenakan saat proses implementasi dilakukan pada masa pandemi Covid-19, dan sekolah hanya memasukan peserta didik secara bergantian atau sistem sesi 1 dan 2.BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN
Simpulan
Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif yang dilakukan, maka penelitian ini dapat ditarik simpulan sebagai berikut.
Prosedur

Plagiarism detected: 0.03% http://repository.upi.edu/28678/6/S_PKK_1206... id: 137

dalam pengembangan multimedia interaktif

pada materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan kelas IV Sekolah Dasar

Plagiarism detected: 0.04% https://123dok.com/document/yr3v9m7y-penge... id: 138

ini menggunakan model pengembangan ADDIE

memiliki lima tahapana yaitu tahap Analysis, pada tahap pertama ini penelitian dimulai dengan menganalisis situasi dan kondisi lingkungan penelitian dengan melalui observasi dan pengamatan pada kelas IV SDN Nglawak 1. Dari hasil observasi tersebut menghasilkan informasi kebutuhan peserta didik dalam mata pelajaran matematika untuk materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, dalam memenuhi kebutuhan peserta didik maka dipilihlah media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Pada perencanaan pengembangan multimedia interaktif ini akan dimulai dengan membuat desain media, pemilihan animasi yang menarik, memasukkan isi materi yang diajarkan serta perekaman suara untuk memperjelas isi materi, pemilihan warna tulisan dan background. Tahap kedua Design, pada tahap ini pengembangan multimedia interaktif yang dirancang untuk materi matematika berisi mengenai sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan dengan aplikasi Adobe Flash yang berupa multimedia interaktif dan

Plagiarism detected: 0.06% https://docplayer.info/47192181-Pengembanga... + 3 resources! id: 139

dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna

dengan menggunakan laptop. Tahap ketiga Development pada tahap ini media pembelajaran akan di buat dengan sesuai desain yang sudah disusun sebelumnya, kemudian media pembelajaran akan divalidasikan ke ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan revisi berbaikan bedasarkan saran dari validator. Tahap keempat Implementation pada tahap ini media pembelajaran yang dikembangkan akan di uji cobakan secara langsung kepada 6 peserta didik kelas IV SDN Nglawak 1. Tahap Evaluation pada tahap ini dilakukan disetiap tahapan untuk memaksimalkan hasil dari setiap tahap dan evaluasi ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan dari hasil kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan pengembangan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan untuk peserta didik kelas IV SDN Nglawak 1 Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.
Berdasarkan dari hasil validasi ahli media diperoleh persentase skor sebesar 80% dan hasil dari ahli materi diperoleh persentase skor sebesar 85%. Dari kedua hasil persentase skor yang telah diperoleh, selanjutnya akan dihitung persentase skor rata-rata kevalidan diperoleh skor sebesar 82% berdasarkan saran dari ahli media yaitu menambah varian contoh yang berupa game dan latiham soal, maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif layak digunakan dan dinyatakan valid.Keefektifan pengembangan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan untuk peserta didik kelas IV SDN Nglawak 1 Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.
Berdasarkan dari hasil pre-test yang telah dilakukan peserta didik diperoleh persentase ketuntasan sebesar 53% dan hasil dari persentase ketuntasan peserta didik setelah dilakukan post-test sebesar 84%. Dari hasil pre-test dan post-test tersebut dapat dinyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan efektif digunakan dan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik saat mengerjakannya.Kepraktisan pengembangan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan untuk peserta didik kelas IV SDN Nglawak 1 Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.
Berdasarkan dari hasil analisis angket respon guru diperoleh persentase skor sebesar 88% dan hasil dari angket respon peserta didik diperoleh persentase skor sebesar 92%. Dari kedua hasil persentase skor tersebut, selanjutnya akan dihitung persentase skor rata-rata kepraktisan diperoleh skor sebesar 90%, maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif praktis untuk digunakan.Implikasi
Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan ini, maka terdapat implikasi yang terdiri atas implikasi teoritis dan praktis sebagai berikut.
Implikasi Teroritis
Pengembangan multimedia interaktif materi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, dapat meningkatkan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam membedakan dan mengidentifikasi sifat-sifat segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan di atas KKM setelah menggunakan multimedia interaktif.
Implikasi Praktis
Pengembangan multimedia interaktif ini dapat menjadikan masukan bagi guru sebagai pendukung dalam pembelajaran yang lebih baik dan media ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran serta menarik perhatian peserta didik.
Saran
B
erdasarkan dari hasil simpulan dan implikasi di atas, terdapat saran-saran yang diberikan dari hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan sebagai berikut.Bagi Kepala Sekolah
Saran yang dapat diberikan kepada kepala sekolah sebaiknya memberi kesempatan serta motivasi kepada guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta memberikan arahan untuk mengikuti pelatihan sebagai stimulus kreatifitas agar dapat meningkatkan kualitas mengajar. Bagi Guru Saran yang dapat diberikan kepada guru sebaiknya dapat melakukan pengembangan media

Plagiarism detected: 0.04% https://fdokumen.com/document/desain-multim... id: 140

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

dan karakteristik peserta didik serta dapat terus lebih kreatif dan berinovasi dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih baik lagi.
Bagi Peneliti Selanjutnya
Pada penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian pengembangan dan sebaiknya untuk mempersiapkan aplikasi multimedia interaktif agar media dapat digunakan dengan melalui
handphone serta dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan.87
8
21
10

[disclaimer-short]
Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!
Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!