

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN MATERI
DAUR AIR PADA SISWA KELAS V SDN SUKORAME 2 KEDIRI TAHUN
2022**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Program Studi PGSD



Oleh

CINDY ERIA LUBIS
NPM 18.1.01.10.0130

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2022**

Skripsi oleh:

CINDY ERIA LUBIS

NPM: 18.1.01.10.0130

Judul:

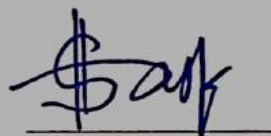
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN MATERI
DAUR AIR PADA SISWA KELAS V SDN SUKORAME 2 KEDIRI TAHUN
2022**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 18 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

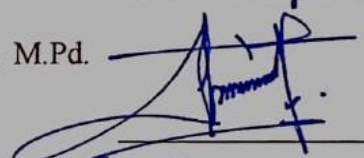
Panitia Penguji:

1. Ketua : Susi Damayanti, S.Pd., M.M.
NIDN. 0723117802



Tanggal :
26/7 2022

2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0721048003



Tanggal :
25/7 2022

3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706126701



Tanggal :
26/7 2022

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN: 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan saya di bawah ini saya,

Nama : Cindy Eria Lubis
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tanggal Lahir : Kediri/ 04 Maret 2000
NPM : 18.1.01.10.0130
Fakultas/ Prodi : FKIP/ PGSD

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

Kediri,

Yang Menyatakan



CINDY ERIA LUBIS

NPM: 18.1.01.10.0130

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Hati menjadi tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”

Persembahan:

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku, yang selalu memberi dukungan dan do'a restu disetiap langkahku dan membimbingku menuju kesuksesan.
2. Ibu Susi Damayanti dan Bapak Erwin Putera Permana selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dengan sabar demi kelancaran karya tulis ilmiah ini.
3. Teman seperjuangan menuntut ilmu sejak ospek Tim Bu Tejo. Terimakasih untuk perhatian, nasihat, dan saran selama ini. Biglvyu...
4. Teman seperjuangan satu bimbingan Bu Susi dan Pak Erwin. Terimakasih karena sudah bersedia membantuku disaat kesusahan mengerjakan karya tulis ilmiah ini.
5. Teman-teman kelas 4A, terimakasih untuk 8 semester ini semoga kelak kitamenjadi orang sukses dunia akhirat ya.

ABSTRAK

Cindy Eria Lubis, 2022 : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Materi Daur Air Pada Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kediri Tahun 2022. **Skripsi**. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Kemampuan Mendeskripsikan, Daur Air

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang didapat bahwa guru pada kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting karena mempermudah proses pembelajaran seperti membuat suasana belajar menjadi menarik, siswa mudah memahami materi daur air. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk 1) mengetahui kevalidan, 2) mengetahui kepraktisan, 3) mengetahui keefektifan dalam multimedia interaktif pada materi daur air di kelas V Sekolah Dasar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Peneliti memilih model ini karena sistematis dan mudah diaplikasikan. Tahapan dari model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: 1) *Analysis (Analisis)*, 2) *Design (Desain)*, 3) *Development (Pengembangan)*, 4) *Implementation (Penerapan)*, dan 5) *Evaluation (Evaluasi)*. Bentuk data yang digunakan yaitu pengembangan instrumen dan instrumen tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket responden dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kuantitatif dan kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas V dan kelas VB SDN Sukorame 2 Kediri sebanyak 37 siswa. Pada tahap uji cobaterbatas sebanyak 10 siswa, sedangkan pada tahap uji coba luas sebanyak 27 siswa. Hasil dari penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pada materi daur air di kelas V adalah sebagai berikut: 1) dinyatakan valid dengan kriteria persentase nilai kontruksi multimedia interaktif sebesar 95% dan validitas materi 82%; dinyatakan praktis dengan memenuhi kriteria persentase angket respon guru sebesar 92% dan angket respon siswa sebesar 98%; dinyatakan efektif dengan memenuhi persentase ketuntasan belajar klasikal tes soal siswa sebesar 100%. Berdasarkan persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan pada materi daur air di kelas V Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN MATERI DAUR AIR PADA SISWA KELAS V SDN SUKORAME 2 KEDIRI TAHUN 2022” ini merupakan bagian dari agenda penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI KEDIRI.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada.

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilasari, M.Pd, selaku dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Susi Damayanti, S.Pd., M.M. selaku dosen pembimbing I.
5. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd selaku dosen pembimbing II.
6. Ibu Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd selaku validator materi pada multimedia interaktif.
7. Bapak Bayu Aji Pamungkas, S.Kom selaku validator media pada multimedia interaktif

8. Bapak ibu dosen Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.
9. Kepala sekolah dan guru SDN Sukorame 2 Kota Kediri.
10. Siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kota Kediri.
11. Last but not least, i wanna thank me, i wanna thank me for believing in me, i wanna thank me for doing all this hard work, i wanna thank me for having no days off, i wanna thank me for never quitting.

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

Akhirnya, disertai harapan semoga semoga skripsi ini ada manfaatnya bagikita semua , khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudera luas.

Kediri,

CINDY ERIA LUBIS

NPM: 18.1.01.10.0130

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERSYARATAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Kegunaan Penelitian	7
G. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat Media Pembelajaran	9

a.	Pengertian Media Pembelajaran	9
b.	Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.	Hakikat Multimedia Interaktif	12
a.	Pengertian Multimedia Interaktif	13
b.	Jenis-jenis Komponen Multimedia Interaktif	13
c.	Karakteristik Multimedia Interaktif	14
d.	Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif	16
3.	Kompetensi Dasar IPA Kelas V SD	17
a.	Materi Pembelajaran Daur Air	18
b.	Hakikat Proses Daur Air	18
4.	Kemampuan Mendeskripsikan Proses Daur Air dan Manfaa Air Bagi Kehidupan	20
a.	Kemampuan Kognitif	21
b.	Manfaat Air Bagi Kehidupan	21
c.	Kajian Karakteristik Siswa SD	23
B.	Kajian Penelitian Terdahulu	24
C.	Kerangka Berpikir	27
BAB III : Metode Penelitian		
A.	Model Pengembangan	29
B.	Prosedur Pengembangan	30
C.	Lokasi Dan Subjek Penelitian	39
D.	Validasi Produk	40
E.	Instrumen Pengumpulan Data	40

F. Teknik Analisis Data	46
-------------------------------	----

BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan.....	50
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan.....	50
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	50
3. Desain Awal Media	51
B. Hasil Uji Validasi	54
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	54
a. Hasil Uji Validasi Media	54
b. Hasil Uji Validasi Materi	56
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	57
C. Uji Coba Lapangan.....	59
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas.....	59
2. Hasil Uji Coba Terbatas.....	59
3. Konfirmasi Hasil Uji Coba Terbatas	64
D. Uji Coba Lapangan.....	64
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	64
2. Hasil Uji Coba Luas.....	65
3. Konfirmasi Uji Coba Luas	70
E. Validasi Model	
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	71
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	71
3. Kevalidan, Kepraktisan, keefektifan Model	73

4. Desain Akhir Media	75
F. Pembahasan Penelitian	
1. Spesifikasi Media	79
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media.....	79
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan.....	81
B. Implikasi	82
C. Saran-saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Jenis Media

Tabel 2.2 SK/ KD IPA Kelas V

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Tabel 3.5 Skala Likert

Tabel 3. Kriteria Validitas

Tabel 3.7 Kualifikasi Penilaian Kepraktisan

Tabel 4.1 hasil Validasi Media

Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi

Tabel 4.3 hasil Nilai Evaluasi Siswa Uji Terbatas

Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas

Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas

Tabel 4.6 Data Nilai Hasil Evaluasi Uji Luas

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru Uji Luas

Tabel 4.8 Hasil Angket respon Siswa Uji Luas

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Proses Daur Air
- Gambar 2.2 Kerangka Berpikir
- Gambar 3.1 Halaman Cover
- Gambar 3.2 halaman Awal
- Gambar 3.3 Halaman KI/KD dan Indikator
- Gambar 3.4 Halaman Materi
- Gambar 3.5 Halaman Quiz
- Gambar 3.6 Halaman Quiz
- Gambar 3.7 Flow Chart Multimedia Interaktif
- Gambar 3.8 Animasi Adobe Illustor
- Gambar 3.9 Tahap Membuka Adobe Flash
- Gambar 3.10 Adobe Illustor
- Gambar 3.11 Microsoft Word
- Gambar 4.1 Halaman Pembuka
- Gambar 4.2 Halaman menu utama
- Gambar 4.3 halaman menu utama
- Gambar 4.4 Halaman KI dan Kd
- Gambar 4.5 Halaman Materi
- Gambar 4.6 Halaman Latian Soal
- Gambar 4.7 Halaman Latihan Soal

Gambar 4.8 Hasil Uji Validasi Produk

Gambar 4.9 Halaman Menu Sebelum Validasi

Gambar 4.10 Halaman Menu Sesudah Validasi

Gambar 4.11 Halaman Awal

Gambar 4.12 Halaman Awal

Gambar 4.13 Halaman KI/KD dan Indikator

Gambar 4.14 Halaman Materi

Gambar 4.15 Halaman Materi

Gambar 4.15 Halaman Latihan Soal

Gambar 4.16 Halaman Profil

Gambar 4.17 Halaman Latihan Soal

Gambar 4.18 Halaman Latihan Soal

Gambar 4.19 Halaman Profil

Gambar 4.20 Halaman Menu Keluar Dari Media

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengesahan Judul
2. Surat Izin Penelitian
3. Surat Telah Melakukan Penelitian
4. Lembar Validasi Media
5. Lembar Validasi Materi
6. Lembar Hasil Belajar Peserta Didik
7. Angket Respon Guru
8. Angket Respon Peserta Didik
9. Perangkat Pembelajaran
10. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar merupakan salah satu disiplin ilmu yang mengajarkan kepada siswa tentang memahami konsep-konsep alam dan mempelajari tentang pemecahan masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan lingkungan. Selain itu, IPA juga diajarkan kepada siswa untuk membekali dengan mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik mengikuti pendidikan selanjutnya.

Dari kemampuan tersebut didapatkan tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan), Tahun 2013 sebagai berikut 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya. 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. 4) Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara,

menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA tersebut, terdapat garis besar pada materi dalam pembelajaran IPA di SD sebagai berikut: 1) makhluk hidup, 2) ekosistem, 3) perubahan benda, dan 4) gaya. Sedangkan untuk kelas V sekolah dasar hanya meliputi siklus hidrologi/ daur air dan lingkungan. Salah satu materi IPA tersebut yaitu materi siklus hidrologi tentang proses daur air yang terdapat pada KD 3.8 Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya. Untuk mencapai KD tersebut dapat diukur dari indikator sebagai berikut: 1) Menjelaskan siklus air, 2) menyebutkan kegiatan manusia yang mempengaruhi daur air, dan 3) menyebutkan kegunaan air dan cara menghemat air.

Namun pada kenyataannya, kemampuan siswa kelas V di SDN Sukorame 2 yang kurang mampu menjelaskan proses daur air. Ketidakmampuan ini dibuktikan berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas V SDN Sukorame 2, dari 37 siswa hanya 17 siswa yang mampu menjelaskan proses daur air atau sebesar 45% yang mampu mencapai nilai di atas KKM yakni sebesar 75. Salah satu penyebab permasalahan ini adalah guru hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya media yang mendukung guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga kurang

mencukupi kebutuhan siswa, sedangkan dalam hal ini perlu media yang spesifik untuk membantu siswa lebih memahami konsep proses daur air.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat. Menurut Rima (2016: 3) "Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran". Berdasarkan kutipan tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat penyampaian materi kepada siswa agar materi pembelajaran lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan siswa. Salah satu media yang mampu untuk memenuhi kebutuhan siswa dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi proses daur air kelas V SD yaitu media pembelajaran multimedia interaktif. Media pembelajaran multimedia interaktif ini merupakan sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan IPTEK.

Multimedia Interaktif merupakan media yang terdiri atas beberapa elemen. Menurut Munir (2012:110) "Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi".

Berdasarkan kutipan tersebut, media berbasis multimedia interaktif

merupakan sajian program komputer yang memiliki kombinasi dan tampilan berupa teks, grafik, seni, suara, animasi, video, dan lain-lain yang memiliki beberapa elemen-elemen sesuai dengan perannya masing-masing guna untuk memaksimalkan multimedia interaktif. Dari latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengkaji melalui penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Materi Daur Air Pada Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kediri Tahun 2022.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan pada uraian paragraf sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut yaitu, kurangnya pemahaman pada siswa pada materi daur air khususnya dalam hal menjelaskan proses daur air dan kurangnya pemanfaatan media tambahan oleh guru pada pembelajaran IPA, sehingga siswa sulit menerima penjelasan oleh guru. Dan sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah, menganggap bahwa pelajaran IPA adalah pelajaran yang gampang dan hanya mengandalkan teori-teori saja. Akan tetapi kenyataannya masih banyak peserta didik yang belum paham apa maksud dari pemaparan materi yang disampaikan. Hal ini terlihat saat guru memberikan soal pengayaan, dan banyak siswa yang kurang bisa memahami pertanyaan dari guru. Metode yang digunakan guru masih monoton. Siswa terlihat mendengarkan penjelasan dari guru akan tetapi penjelasan guru tidak mereka mengerti. Mereka sulit untuk memahami penjelasan dari guru saja. Siswa kelas tinggi, khususnya kelas V membutuhkan inovasi yang baru dan menarik untuk dapat memahami suatu materi. Melihat kondisi seperti ini,

peneliti harus berusaha mencari strategi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada. Sehingga perlunya media pembelajaran yang menarik yang dapat diakses dimana pun, dan kapanpun.

Penggunaan media yang kurang sesuai membuat siswa merasa bosan dan malas. Hal ini terlihat dari kegiatan belajar mengajar oleh guru pada pembelajaran IPA materi daur air, media yang disajikan kurang sesuai dengan porsi kelasnya masing-masing. Guru hanya menampilkan gambar dari kertas. Melihat kondisi seperti ini, apalagi teknologi semakin maju, peneliti akan memberikan inovasi baru sesuai perkembangan jaman.

C. Pembatasan Masalah

Dari berbagai masalah yang teridentifikasi betapa kompleksnya permasalahan yang ada maka perlu adanya pembatasan masalah agar permasalahan yang hendak dipecahkan menjadi terfokus dan spesifik. Perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Subjek penelitian : Siswa kelas V
2. Obyek penelitian : SDN Sukorame 2
3. Materi yang digunakan : Daur Air
4. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif ini digunakan hanya sebagai media pendukung pembelajaran pendidik dan peserta didik.
5. Dalam penelitian ini, peneliti hanya membahas satu media multimedianteraktif materi daur air.
6. Masa penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dalam yaitu tahunajaran 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang dikemukakan dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan multimedia interaktif materi daur air pada siswa kelas V SDN Sukorame 2 tahun 2022?
2. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif materi daur air pada siswa kelas V SDN Sukorame 2 tahun 2022?
3. Bagaimana keefektivan produk pengembangan multimedia interaktif materi daur air siswa kelas V SDN Sukorame 2 tahun 2022?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan media multimedia interaktif materi daur air pada siswa kelas V SDN Sukorame 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan media multimedia interaktif materi daur air pada siswa kelas V SDN Sukorame2.
3. Untuk mengetahui keefektivan produk pengembangan media multimedia interaktif materi daur air pada siswa kelas V SDN Sukorame2.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini memiliki beberapa kegunaan antara lain.

1. Secara Teoritis
 - a. Bagi peneliti berikutnya
Penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran terhadap peneliti berikutnya

tentang penggunaan multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk memberi motivasi dan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran.

b. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan referensi baik sebagai bacaan ataupun sebagai referensi penelitian berikutnya. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi yang ilmiah bagi pembaca yang tertarik pada siswa yang memiliki motivasi dan kemampuan belajar kurang serta menawarkan salah satu media pembelajaran, yaitu multimedia interaktif untuk mengatasi permasalahan yang ada.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat digunakan untuk memaksimalkan penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yang memiliki kesulitan dalam motivasi dan kemampuan belajar dapat teratasi masalahnya dan dapat memperoleh prestasi yang lebih tinggi sesuai harapan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan dan memberi masukan dalam pihak kepala sekolah agar mendukung sepenuhnya proses pembelajaran dengan cara memberikan sarana dan prasarana dalam pembelajaran, guna untuk meningkatkan mutu pendidikan di lembaga tersebut.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam skripsi mengenai pengembangan ini adalah: Bab I Pendahuluan, menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan manfaat serta sistematika penulisan. Bab II Landasan teori, menguraikan tentang kajian teoritik yang meliputi multimedia interaktif. Bab III Metode Pengembangan, menjelaskan tentang model pengembangan, prosedur, subjek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Bab IV Deskripsi, Interpretasi dan Pembahasan, menjelaskan tentang hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model dan pembahasan hasil penelitian. Bab V Simpulan, Implikasi dan Saran, menjelaskan tentang simpulan penelitian, implikasi serta saran setelah melakukan penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2013: 3). Media di dalam proses pembelajaran memiliki arti yang sangat penting karena media merupakan bagian yang melekat atau tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran karena digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Sejalan dengan pengertian di atas, menurut Hamidjojo (dalam Djamarah 2015:4), ”Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju”. Dari pendapat tersebut, dijelaskan bahwa media merupakan sebuah alat bantu untuk menyampaikan materi sehingga materi tersebut mudah diterima oleh peserta.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rima (2016: 3) yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru

dan siswa”. Dengan demikian dapat diketahui bahwa, media pembelajaran merupakan alat perantara untuk mengkomunikasikan pesan kepada penerima pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dalam proses pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa klasifikasi. Menurut Anderson (dalam Sadiman, 2012: 95) mengklasifikasi media menjadi 10 yaitu.

Tabel 2.1 Klasifikasi jenis media

No.	Jenis Media	Contoh Dalam Pembelajaran
1	Audio	Pita Audio (rol atau kaset) Piring Audio Radio (rakaman siaran)
2	Cetak	Buku teks terprogram Buku pegangan/ manual Buku tugas
3	Audio Cetak	Buku latihan dilengkapi kaset atau pita audio
		Pita, gambar bahan (dilengkapi) dengan suara pita Audio
4	Proyeksi Visual Diam	Film bingkai (slide) Film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Proyeksi Audio Visual Diam	Film bingkai (slide) bersuara Film rangkai suara

6	Visual Gerak	Film bisu
7	Visual Gerak Dengan Audio	Film suara Video
8	Benda	Benda nyata Model tiruan (<i>mack-ups</i>)
9	Manusia Dan Sumber Belajar	Guru, pustawakan, laboran
10	Komputer	Program Intructional terkomputer (CAI)

Sedangkan menurut Rima (2016: 4) jenis media pembelajaran sebagai berikut.

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang disampaikan dengan kenyataan.

b. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi.

c. Komputer

Merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran.

d. Microsoft Power Point

Merupakan salah satu aplikasi yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.

e. Internet

Merupakan media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan dalam proses belajar-mengajar.

f. Multimedia

Merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi tertentu. Salah satu jenis Multimedia yaitu Multimedia Interaktif dengan menggunakan aplikasi Macromediaflash untuk mengembangkannya.

Dari beberapa jenis media pembelajaran yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa semua media pembelajaran layak digunakan di sekolah dasar dan peneliti kali ini akan menggunakan media pembelajaran jenis multimedia interaktif berupa aplikasi macromedia flash.

2. Hakikat Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin yakni *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan media berasal dari bahasa latin yakni *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.

Menurut Reddi & Mishra (dalam Munir 2015: 110), “Multimedia Interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang utuh”. Berdasarkan pendapat tersebut, multimedia interaktif merupakan penggabungan dari beberapa media menjadi satu.

Sedangkan menurut Vaighon (dalam Munir 2013: 111), “Multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan”. Berdasarkan pendapat tersebut, multimedia interaktif adalah sebuah kombinasi media pembelajaran yang terdiri atas berbagai elemen yang saling berkaitan.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, multimedia interaktif merupakan penggabungan beberapa media yang dikemas menjadi satu kesatuan yang utuh. Dengan demikian, media interaktif dapat mempermudah guru dalam merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Jenis-jenis Komponen Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki berbagai jenis komponen yang mempunyai peran dan fungsinya masing-masing. Adapun komponen penyusunan multimedia interaktif menurut Munir (2015: 16) sebagai berikut.

1) Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks digunakan untuk menjelaskan gambar. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya (*warna, bold, italic*).

2) Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*).

3) Gambar

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar digunakan dalam tasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks.

4) Video

Video pada dasarnya merupakan alat/media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.

5) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerakan pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

6) Audio

Audio merupakan macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang dapat didengar untuk keperluan suara latar yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Disamping itu,

dapat pula digunakan untuk meningkatkan daya ingat bagi pengguna yang memiliki keterbatasan visual.

7) Interaktivitas

Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen ini sangat penting dalam memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif berupa navigasi, simulasi, maupun permainan ataupun latihan.

Dari uraian tersebut diketahui bahwa, multimedia interaktif memiliki tujuh komponen yang penting dan saling berkaitan. Komponen tersebut yakni berupa teks, grafik, gambar, video, animasi, audio, dan interaktivitas yang digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik.

c. **Karakteristik Multimedia Interaktif**

Menurut Munir (2015: 115) karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Dalam pengertian ini juga dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mengontrol kecepatan belajar sendiri.

Berdasarkan pendapat tersebut, karakteristik multimedia interaktif

diantaranya memiliki lebih dari satu media yang konvergen, bersifat interaktif, dan bersifat mandiri sehingga peserta didik dengan mudah bisa berlatih sendiri. Sesuai dengan pemaparan di atas, karakteristik multimedia interaktif yang akan dikembangkan terdiri atas teks, gambar, dan efek suara/audio sebagai berikut.

- 1) Teks, berisikan uraian terkait a) judul, b) petunjuk penggunaan, c) kompetensi inti dan kompetensi dasar, d) materi pembelajaran dan air.
- 2) Gambar, berupa gambar tentang proses daur air agar penjelasan lebih mudah dipahami.
- 3) Efek suara/audio, berupa musik atau lagu anak-anak agar media yang dikembangkan terkesan menarik dan tidak membosankan.

Pada dasarnya, hal terpenting pada pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif adalah memasukkan *script* yang berisikan perintah-perintah dan pengoperasian media multimedia interaktif.

d. **Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif**

Menurut Munir (2015: 113) kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif
- 2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran
- 3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran
- 4) menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga

didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan

- 5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional dan
- 6) melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Selain memiliki kelebihan, multimedia interaktif juga memiliki kelemahan.

Menurut Asyhar (2013: 76), “Kelemahan multimedia interaktif yaitu harus didukung oleh peralatan yang memadai seperti LCD proyektor dan adanya aliran listrik”. Berdasarkan pendapat tersebut cara untuk mengurangi kelemahan multimedia interaktif yaitu semua alat yang dibutuhkan tersedia terutama LCD proyektor dan aliran listrik.

3. Kompetensi Dasar IPA Kelas V

Adapun dalam penelitian ini ruang lingkup IPA yang dipelajari yaitu bumi dan alam semesta. Berikut ini merupakan standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran IPA kelas V semester 2.

Tabel 2.2 SK KD IPA kelas V semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Bumi dan Alam Semesta 3. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.	3. 8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

Sumber: Permendiknas No. 22 Tahun 2006

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar IPA kelas V

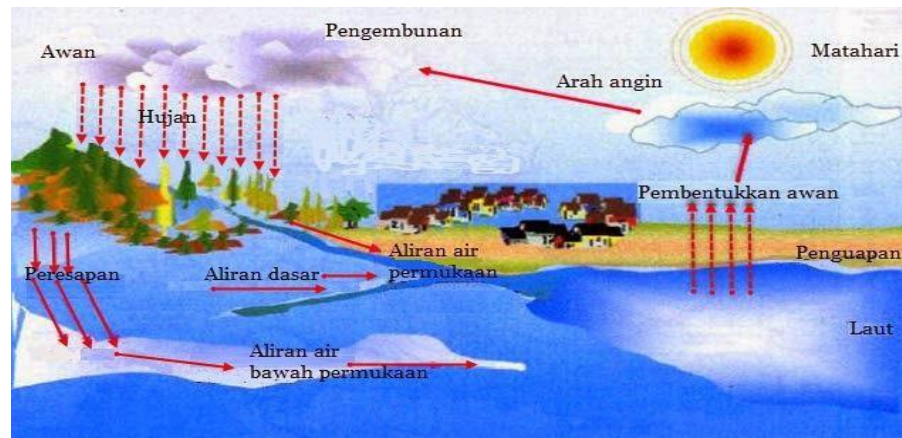
Semester 2 maka peneliti membatasi pada standar kompetensi 3 kompetensi dasar 3.8 tersebut dapat menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

4. Materi Pembelajaran Daur Air

a. Hakikat Proses Daur Air

Daur air merupakan siklus yang terjadi secara terus-menerus dan tidak pernah berhenti mulai dari air yang ada di dataran berubah menjadi awan kemudian menjadi hujan dengan melewati beberapa tahapan. Istilah daur air juga disebut dengan siklus air. Menurut KBBI (2017: 1347) “Siklus adalah putaran waktu yang didalamnya terdapat rangkaian kejadian berulang-ulang secara tetap dan teratur”. Dari uraian tersebut dapat bahwa siklus memiliki persamaan kata yaitu daur.

Siklus air adalah salah satu dari 6 siklus biogeokimia yang berlangsung di bumi. Jumlah air dipermukaan bumi pada dasarnya selalu tetap karena mengalami daur air. Menurut Fitria (2015: 6), “siklus air atau hidrologi adalah sirkulasi air yang tidak pernah berhenti dari atmosfer ke bumi dan kembali lagi ke atmosfer melalui proses evaporasi, kondensasi, dan presipitasi.” Molekul air sangat penting bagi kehidupan. Air merupakan alat transfer utama bagi pemindahan zat dalam beberapa daur biogeokimia. Air bergerak dalam daur air secara global. Daur air ialah pergerakan air melalui sistem biotik dan abiotik, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.1 Proses Daur Air

Pada proses fotosintesis, air diperlukan untuk membentuk karbohidrat. Selain itu, air diperlukan untuk berbagai reaksi metabolik di dalam tubuh makhluk hidup. Di atmosfer air tersedia dalam bentuk uap air. Uap air berasal dari proses evaporasi (penguapan), baik yang berasal dari danau, sungai, tanah atau permukaan tubuh makhluk hidup, permukaan daun tumbuhan (lebih dikenal transpirasi), terutama terutama evaporasi dari lautan.

Saat molekul- molekul air di atmosfer bergerak mengikuti pola angin, kelembapan udara menyebabkan suhu menjadi lebih dingin. Selanjutnya, uap air terkondensasi menjadi tetes- tetes air dan jatuh sebagai air hujan atau salju. Ketika hujan jatuh di daratan, beberapa di antaranya menjadi air permukaan, mengalami penguapan, dan terserap di dalam tanah. Sebagian air mengalir ke bawah melewati tanah dan bebatuan, kemudian tersimpan dalam tanah atau di bawah danau yang disebut air tanah dalam. Sebagian lagi mengalir di permukaan tanah membentuk aliran air dan sungai yang nantinya membawa air ke lautan.

Sebagian terserap oleh tumbuhan, digunakan untuk proses metabolisme dan mengembalikannya ke udara melalui transpirasi. Evaporasi dari permukaan tanah menghasilkan kumpulan uap air yang disebutawan yang akan melepaskan airnya sebagai hujan dan memulai siklus.

Pengaruh suhu yang rendah mengakibatkan terjadinya kondensasi uap air menjadi titik- titik air hujan. Hujan turun di permukaan bumi sebagian meresap ke dalam tanah, sebagian dimanfaatkan oleh hewan dan tumbuhan (yang tidak diserap akan menjadi mata air), sebagian lagi mengalir ke sungai- sungai sampailaut. Setelah dimanfaatkan manusia, hewan, dan tumbuhan diperlukan untuk kelestarian makhluk hidup dan ekosistem. Bila daur ulang itu terhenti, makhluk hidup akan mati dan ekosistem akanpunah. Daur biogeokimia meliputi daur nitrogen, daur zat karbon, oksigen, daur belerang, daur fosfor, dan lain- lain (Agustina, 2014: 402).

5. Kemampuan Mendeskripsikan Proses Daur Air dan Manfaat Air Bagi Kehidupan

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989: 552-553). Kemampuan (ability) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan (Judge 2015: 57). Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupanatau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian

dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

a. Kemampuan Kognitif

Kognitif berhubungan dengan atau melibatkan kognisi. Sedangkan kognisi merupakan kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Kemampuan kognitif adalah penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri, salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Sedangkan menurut Susanto (2012: 48) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa-peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

b. Manfaat Air Bagi Kehidupan

Peran air sangat penting bagi seluruh makhluk hidup. Tidak hanya penting bagi manusia air merupakan bagian yang penting bagi makhluk hidup baik hewan dan tumbuhan. Tanpa air kemungkinan tidak ada kehidupan di dunia ini karena semua makhluk hidup sangat memerlukan air untuk bertahan hidup.

Manusia mungkin dapat hidup beberapa hari akan tetapi manusia tidak akan bertahan selama beberapa hari jika tidak minum karena sudah mutlak bahwa sebagian besar zat pembentuk tubuh manusia itu terdiri dari 73% adalah air. Jadi bukan hal yang baru jika kehidupan yang ada di dunia ini dapat terus berlangsung karena tersedianya Air yang cukup.

Dalam usaha mempertahankan kelangsungan hidupnya, manusia, hewan dan tumbuhan berupaya mengadakan air yang cukup bagi dirinya sendiri. Berikut ini beberapa manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.

- 1) Manfaat air bagi manusia
 - a. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari
 - b. Sumber sarana irigasi
 - c. Digunakan untuk pembangkit listrik tenaga air
- 2) Manfaat air bagi hewan
 - a. Mengangkut nutrisi
 - b. Untuk memproduksi susu
 - c. Membantu mengatur tekanan darah
- 3) Manfaat air bagi tumbuhan
 - a. Sebagai komponen utama fotosintesis
 - b. Sebagai pelarut zat hara
 - c. Sebagai media pengangkut dan memindahkan hasil proses fotosintesis

c. Kajian Tentang Karakteristik Siswa SD Kelas V

Siswa SD kelas V masuk dalam kategori masa kanak-kanak akhir, Eka (2008: 104). Pada masa ini anak mengalami berbagai perkembangan dalam dirinya seperti:

1) Perkembangan Fisik

Pada masa ini pertumbuhan fisik cenderung lebih stabil, peran kesehatan dan gizi sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada prinsipnya anak selalu aktif bergerak, sehingga kegiatan fisik sangat perlu untuk sebagai tempat penyaluran kebutuhan anak yang selalu aktif untuk bergerak.

2) Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (1896-1980 M), masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasional konkret dalam berpikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang pada masa sebelumnya masih samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Pada masa ini rasa ego pada anak berkurang dan mulai bersikap sosial. Selain itu, anak sudah dapat memecahkan masalah-masalah yang bersifat konkret. Kemampuan berpikir anak yang selalu berkembang ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan memecahkan masalah. Dalam hal ini diharapkan guru dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya.

3) Perkembangan Bahasa

Kemampuan berbahasa pada masa ini terus tumbuh ditandai dengan perubahan perbendaharaan kata dan tata bahasa. Anak lebih baik dalam

memahami dan berkomunikasi lisan dan tulisan.

4) Perkembangan Moral

Perkembangan moral ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku di masyarakat. Anak-anak usia sekolah dasar, memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Multimedia interaktif ini mempertimbangkan perkembangan moral dimana siswa SD sudah mampu memahami alasan yang mendasari adanya peraturan. Siswa SD memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri terhadap psikologi perkembangannya. Oleh karena itu multimedia ini selain didesain agar siswa dapat belajar mandiri juga dapat belajar secara berkelompok.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti guna untuk memposisikan peneliti yang sudah ada dengan penelitian yang dilakukan.

1. Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar
- Diteliti Oleh : Pandu Dariswanda
- Tahun Penelitian : 2019
- Hasil Penelitian : Pada segi media mendapatkan nilai (4,6), pada segi

materi mendapatkan nilai (4,85), pada segi kepraktisan produk mendapat nilai (4,55), dan pada segi keefektifan mendapat nilai (80,8).

2. Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Matematika “Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Dan Bangun Ruang Untuk Kelas V SD Negeri Payak”
Diteliti Oleh : Megantoro
Tahun Penelitian : 2015
Hasil Penelitian : Pada segi media mendapatkan nilai (3,99), pada segi materi mendapatkan nilai (4,28), pada segi uji coba lapangan awal mendapatkan nilai (4,04), pada segi uji coba lapangan mendapatkan nilai (3,30) dan pada segi uji pelaksanaan lapangan (3,37)
3. Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Pada Pokok Bahasan Peninggalan Sejarah Kelas V Sekolah Dasar
Diteliti Oleh : Fitri Damarsari
Tahun Penelitian : 2014
Hasil Penelitian : Pada segi materi mendapatkan nilai (4,23), pada segi media mendapatkan nilai (4,64), pada segi uji coba lapangan mendapatkan nilai (4,64).

Berdasarkan hasil-hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa telah ada beberapa multimedia interaktif yang dikembangkan dan diuji dalam pembelajaran di lapangan. Multimedia interaktif dalam penelitian-penelitian tersebut sudah mencakup multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika dan IPS. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran

dapat dilakukan.

Dari ketiga penelitian tersebut dapat diketahui beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan dengan 3 penelitian dan penelitian yang akan dikembangkan. Persamaan dan perbedaan dapat diketahui sebagai berikut:

a. Persamaan

Persamaan penelitian pertama dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan multimedia interaktif. Persamaan penelitian kedua dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan multimedia interaktif. Persamaan penelitian ketiga dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan multimedia interaktif.

b. Perbedaan

Perbedaan penelitian pertama dengan penelitian ini yaitu terletak pada materi yang dikembangkan pada penelitian pertama materi yang diambil yaitu Matematika sedangkan penelitian ini membahas materi IPA. Perbedaan penelitian kedua dengan penelitian ini yaitu pada penelitian kedua mengambil dua materi sekaligus sedangkan penelitian ini hanya fokus di satu materi. Perbedaan penelitian ketiga dengan penelitian ini yaitu pada penelitian ketiga menggunakan multimedia interaktif berbasis lectora sedangkan penelitian ini menggunakan multimedia interaktif jenis macromedia flash.

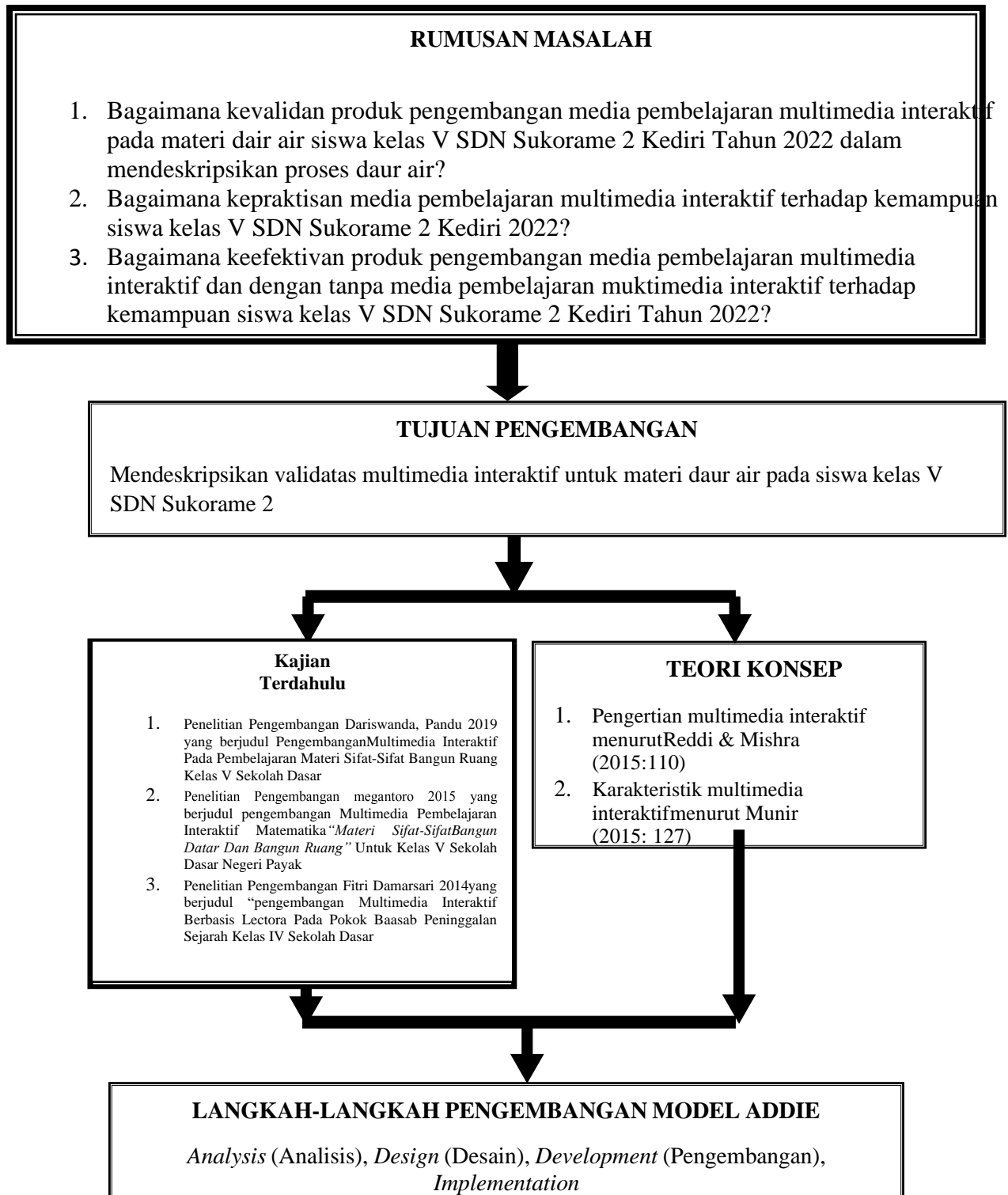
Berdasarkan dari kajian terdahulu yang sudah dilakukan oleh peneliti di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang ditulis oleh ke tiga peneliti dan penelitian ini sama- sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA merupakan hal yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa, melalui IPA diharapkan siswa akan mampu memecahkan berbagai persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Motivasi merupakan salah satu yang mempengaruhi belajar. Jika motivasi belajar rendah maka itu akan menjadi salah satu hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Motivasi siswa dalam belajar juga akan menentukan tingkat keberhasilan/ kesuksesan siswa terhadap kemampuan belajarnya. Cara pengajaran guru di kelas mempunyai peran yang besar dalam menumbuhkan motivasi dan keterkaitan siswa dalam belajar.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi rasa jenuh siswa dalam belajar yaitu dengan strategi belajar mengajar yang tepat dan media pembelajaran yang menarik. Dengan demikian media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA terutama pada materi daur air yakni pengembangan media berbasis multimedia interaktif. Media ini dapat ditampilkan dan dilihat oleh siswa yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media ini terdiri atas teks, animasi, dan efek suara/audio. Untuk dapat lebih memahami maka disajikan kerangka berpikir pada bagan sebagai berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiono (2016:297), “Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengujikeefektifan suatu produk tersebut”. Metode ini juga dapat didefinisikan sebagai proses untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dengan dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian dan pengembangan media ini mengacu pada model desain ADDIE. Model ADDIE ini dipilih karena dalam tahap penyusunannya melakukan langkah-langkah untuk evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap tahapan yang dilalui, sehingga dalam produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliable. Menurut Endang (2013:200). Model ADDIE memiliki lima tahapan pengembangan sebagai berikut.

1. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.
2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.

3. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi nyata.

4. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.

5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Pengembangan sumber belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berupa multimedia interaktif “Proses Daur Air” untuk kelas V sekolah dasar yang dilakukan oleh peneliti, diharapkan akan memperoleh hasil akhir yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya materi Daur Air.

B. Prosedur Pengembangan

Dalam mengembangkan produk tersebut peneliti menggunakan langkah-langkah prosedural, prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedur yang dilalui mulai tahap awal sampai ke produk yang sudah digunakan. Ada beberapa tahap yaitu.

1. Analysis (tahap analisis)

Menurut Irawan (2020: 128), “Langkah analisis ini terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis

kebutuhan (*need analysis*)". Pada tahap ini, kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang baru dan menganalisis kelayakannya.

a. Tahap Analisis Kinerja

Tahap analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui kinerja guru dalam proses belajar mengajar pada. Pada tahap analisis kinerja ini, dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Metode observasi bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan di kelas dan metode wawancara bertujuan mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi oleh guru pada saat proses belajar mengajar. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran media yang digunakan kurang menarik.

b. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini dihasilkan berdasarkan hasil analisis kinerja, diketahui bahwa pada saat observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, yakni diketahui bahwa media yang digunakan guru kurang menarik sehingga tidak bisa mencukupi kebutuhan siswa kelas V dalam proses pembelajaran materi proses daur air. Oleh karena itu, memenuhi kebutuhan dan memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dalam

hal ini, media yang akan dikembangkan yakni media pembelajaran multimedia interaktif. Sebelum merancang media atau mendesain hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan perlu di evaluasi. Evaluasi itu digunakan untuk merancang media yang akan dikembangkan.

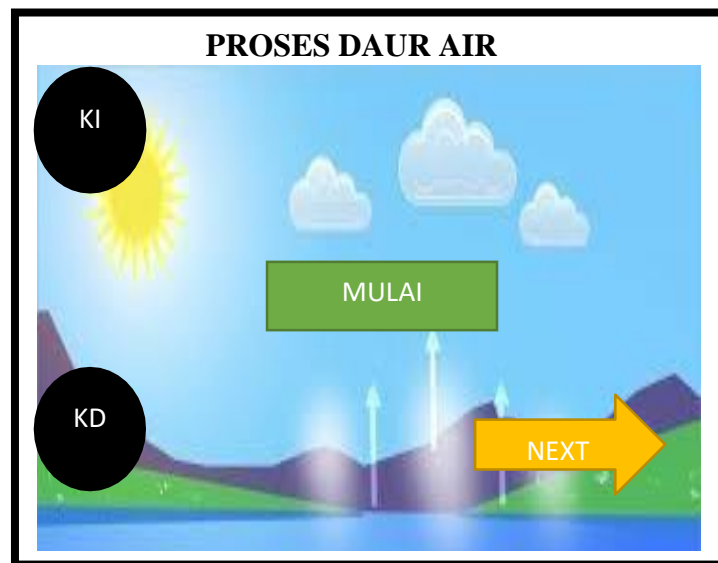
2. Design (tahap perencanaan)

Desain merupakan tahap kedua dalam prosedur pengembangan media. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media multimedia interaktif. Tahap desain ini dilakukan setelah mengevaluasi analisis kebutuhan siswa kelas V SDN Sukorame 2. Adapun langkah-langkah desain dalam penelitian ini sebagai berikut.

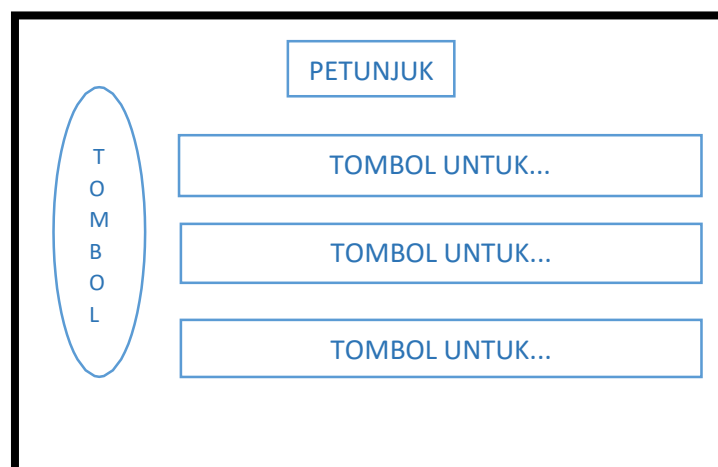
a. Menyusun Kerangka

Pada tahap ini, yakni tahap menyusun kerangka atau merealisasikan hal-hal yang telah direncanakan dalam bentuk kerangka. Kerangka media pembelajaran ini meliputi 1) halamancover, 2) halaman awal, 3) petunjuk penggunaan, 4) KI/KD, 5) materi, 6) permainan, dan 7) kuis. Program yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional cs6* serta didukung aplikasi lain untuk membuat gambar atau ilustrasi yakni *Adobe Illustrator cc*.

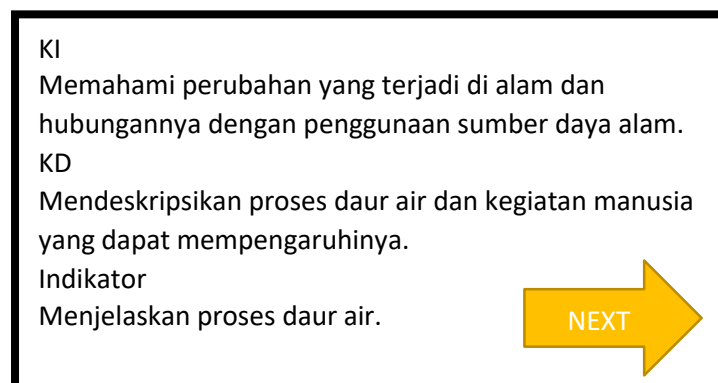
Adapun kerangka yang rancang sebagai berikut.



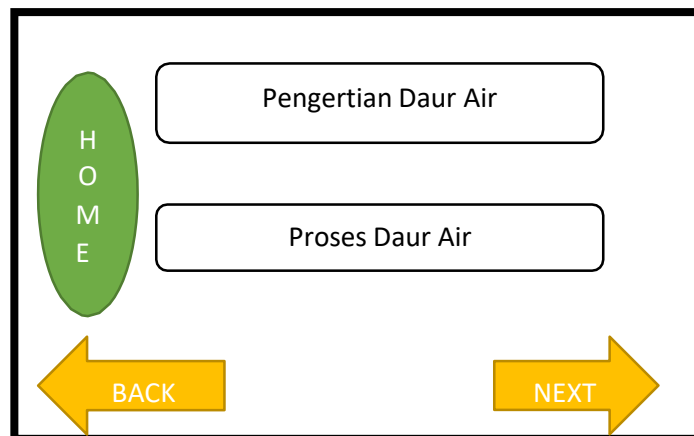
Gambar 3.1 Halaman Cover



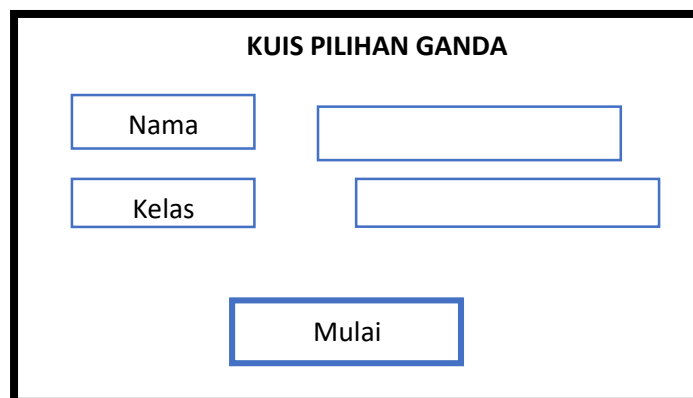
Gambar 3.2 Halaman Awal



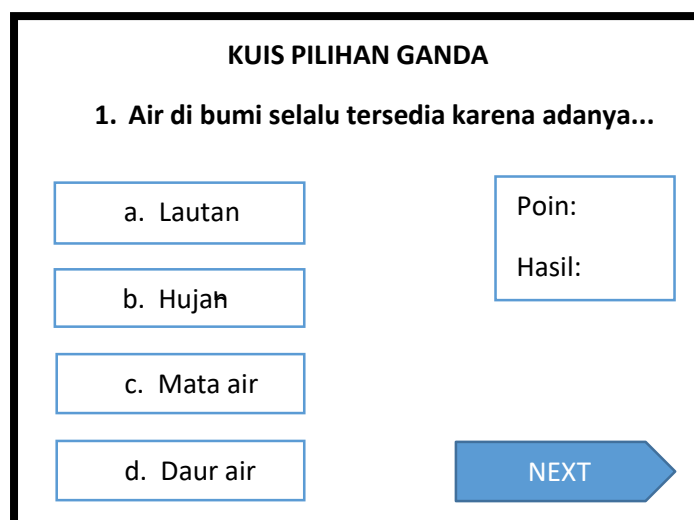
Gambar 3.3 Halaman KI, KD dan Indikator



Gambar 3.4 Halaman Materi



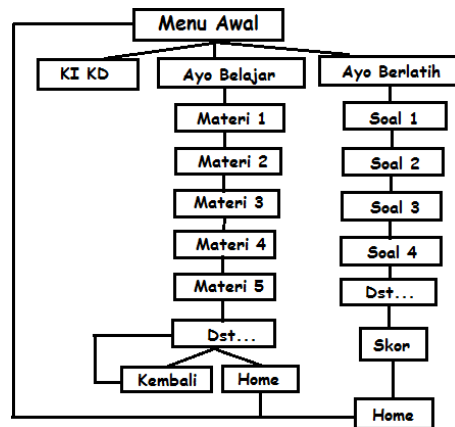
Gambar 3.5 Halaman Quiz



Gambar 3.6 Halaman Quiz

b. Menyusun *Flow Chart* (*Alur Slide*)

Menyusun *Flow Chart* berfungsi untuk menyatukan semua komponen yang telah disusun menjadi satu kesatuan yang utuh dengan sistematis. *Flow Chart* dapat digambarkan sebagaiberikut.

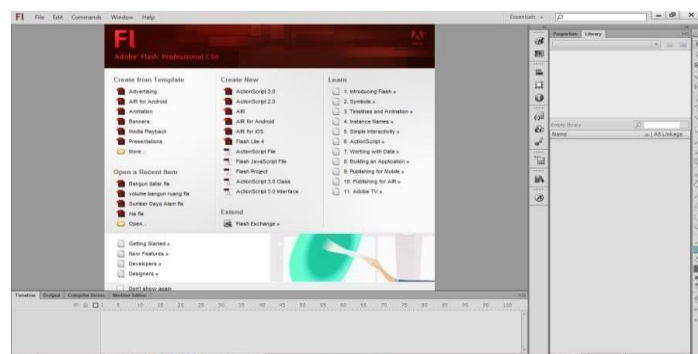


Gambar 3.7 *Flow Chart* Multimedia Interaktif

c. Membuat atau Merakit Media

Tahap ini merupakan tahap untuk memproduksi media atau produk yang telah melalui perencanaan sebelumnya. Langkah dalam pembuatan media pembelajaran program ini yaitu sebagaiberikut.

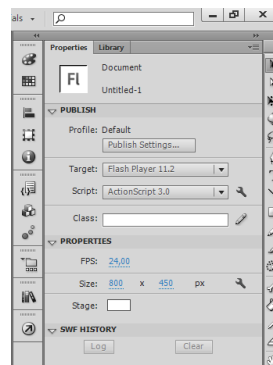
1) Membuat semua data/bahan gambar dan tombol yang akan digunakan dalam pembuatan animasi *adobe illustrator*



Gambar 3.8 Tahap Pembuatan Animasi Adobe Illustrator

2) Membuka program *Adobe Flash Professional cs6*

- a) Klik tombol *windows* pada *keyboard*, kemudian pilih *AdobeFlash Professional cs6* untuk membuat lembar kerja baru
- b) Pilih *create new*
- c) Pilih *action script 3.0* untuk memulai lembar kerja baru
- d) Mengatur ukuran lembar kerja baru pada *properties*
- e) Atur size 800 x 450 pixel

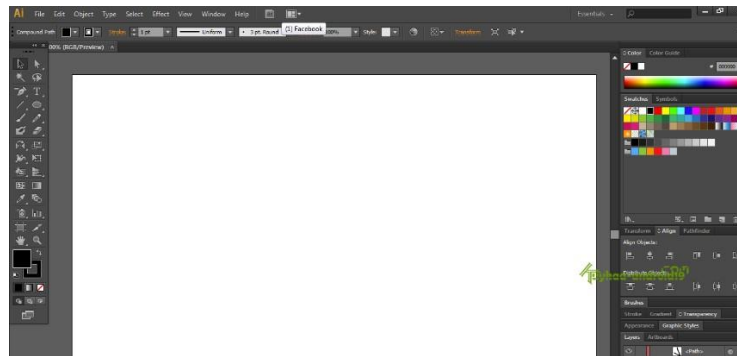


Gambar 3.9 Tahap membuka *Adobe Flash Professional cs6*

3. *Development* (tahap pengembangan)

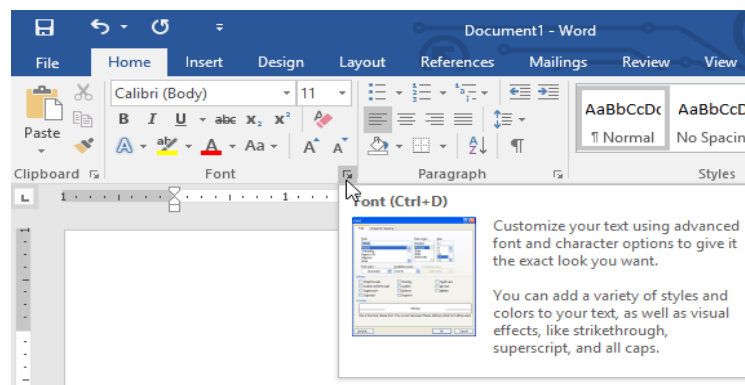
Langkah berikutnya dalam pengembangan media multimedia interaktif adalah *development* atau pengembangan. Tahap ini berisikan kegiatan realisasi tentang rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka secara terkonsep dengan penerapan media pembelajaran yang baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi sebuah produk. Hasil pengembangan desain multimedia interaktif dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a) Menentukan desain atau cover dengan tampilan-tampilan yang menarik dengan menggunakan *software adobe illustrator* untuk mengedit tampilan halaman awal media.



Gambar 3.10 *Adobe Illustrator*

- b) Memilih sumber dan menyusun materi proses daur air pada pelajaran IPA kelas V, pada program *Microsoft Word 2016*.



Gambar 3.11 *Microsoft Word 2016*

- c) Membuat halaman beranda, yang berisi halaman menu. Pada halaman menu terdapat beberapa bagian yaitu halaman awal, KI/KD, materi, dan halaman quiz.
- d) Menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran.

e) Setelah selesai, gambar beserta tatanan di *adobe illustrator* akan dicetak menjadi CD/kaset.

4. *Implementation* (tahap penerapan)

Multimedia interaktif dinyatakan valid dan layak oleh validator maka langkah selanjutnya adalah proses penggandaan yang disesuaikan dengan jumlah yang dibutuhkan dan kemudian diimplementasikan pada proses pembelajaran di kelas, tahap ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan cara mahasiswa menggunakan model tersebut.

a. Uji kelompok kecil

Pada tahap ini uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik dan dapat memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang akan dikembangkan. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada 10 anak kelas VB SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

b. Uji coba lapangan

Tahap terakhir dan evaluasi formatif yang perlu dilakukan pada tahap ini tentunya media yang dikembangkan atau dibuat sudah mendekati sempurna setelah melalui tahap pertama tersebut. Uji coba lapangan ini dilakukan pada 27 siswa kelas VA SDN Sukorame 2 Kota Kediri.

5. *Evaluation* (tahap evaluasi)

Tahap terakhir yang dilakukan yakni tahap evaluasi. Tahap evaluasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses penilaian terhadap suatu

produk pembelajaran. Dalam tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah melalui uji validasi dari ahli media dan ahlimateri akan dianalisis apakah masih terdapat kekurangan atau tidak. Setelah diperoleh hasil, apabila masih terdapat kekurangan maka media akan dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator hingga media siap digunakan.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ialah segala sesuatu yang berwujud seperti pada benda individu atau organisme yang bisa dijadikan untuk sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SDN Sukorame 2 Kota Kediri, dengan uji coba skala kecil dilakukan di kelas VB pada 10 anak dan uji coba skala luas dilakukan di kelas VA pada 27 anak.

Lokasi yang dipilih dari penelitian ini adalah SDN Sukorame 2 Kota Kediri yang berada di Jl. Himalaya No.2, Sukorame, Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri. Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan di SDN Sukorame 2 pada kelas VA dan VB karena menjadi sekolah untuk melakukan penelitian dari PLP sampai penelitian ini dilanjutkan. Digunakan karena sangat penting bagi siswa agar membantu siswa dalam belajar bersama guru maupun secara mandiri.

D. Validasi Produk

Validasi produk merupakan proses untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Dalam hal ini, validasi produk bertujuan untuk mengetahui kevalidan media yang akan di validasi oleh ahli media yakni Bayu Aji Pamungkas,S.Kom., dan materi yang akan divalidasi oleh ahli materi yakni Kharisma Eka Putri, M. Pd.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data digunakan sebagai alat untuk memperoleh data, menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan informasi ataudata yang diperoleh dari ahli media dan materi.

a. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran

Lembar angket validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif yang dikembangkan. Angket validasi ditujukan kepada duah ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Kisi-kisi angket penilaian ahli media sebagai berikut.

Tabel 3.1 Angket Validasi Media Multimedia Interaktif

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain <i>layout</i> /Tata Letak	Ketepatan pemilihan background dengan Materi					
		Ketepatan proporsi layout					
2.	Teks	Ketepatan pemilihan font agar mudah Dibaca					

		Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca						
		Ketepatan warna teks agar mudah dibaca						
3.	Gambar	Komposisi gambar						
		Ukuran gambar						
		Kualitas tampilan gambar						
		Kesesuain gambar bergerak dengan materi						
		Kemenarikan gambar bergerak						
		Ketepatan permainan tebak gambar						
		Ketepatan gambar dalam permainan tebak Gambar						
4.	Audio	Ketetapan pemilihan backsound						
		Ketetapan sound effect dengan gambar Bergerak						
5.	Penggunaan	Kesesuaian dengan pengguna						
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)						
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media						
		Tampilan petunjuk penggunaan						
6.	Navigasi	Ketepatan penggunaan tombol navigasi						
		Ketepatan kinerja						
TOTAL SKOR								
SKOR MAKSIMAL								
PERSENTASE SKOR								

Sumber: Adaptasi dari Parwati (2021:62)

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus: } V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

V_{ah} = Validasi ahli media / materi

T_{ah} = total skor empirik yang dicapai penilaian dari ahli

T_{sh} = total skor yang diharapkan

Kisi-kisi angketvalidasi ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Angket Validasi Materi dalam Media Multimedia Interaktif

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media Multimedia Interaktif dapat menjelaskan konsep materi dengan KI dan KD					
2.	Media Multimedia Interaktif dapat menerapkan konsep daur air					
3.	Media Multimedia Interaktif mampu mejelasan materi daur air					
4.	Media Multimedia Interaktif mampu memecahkan masalah proses daur air					
5.	Kebenaran konsep materi daur air yang Diberikan					
6.	Media Multimedia Interaktif dapat menjadifasilitas bagi siswa untuk mempelajari mata pelajaran ipa pada materi daur air					
7.	Ketepatan permainan dengan materi daur air					
8.	Ketepatan soal dengan materi daur air					
9.	Ketepatan soal dengan mengaitkan kedalam kehidupan sehari-hari					
TOTAL SKOR						
SKOR MAKSIMAL						
PERSENTASE SKOR						

Sumber: Adaptasi dari Parwati (2021:68)

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rumus: } V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

V_{ah} = Validasi ahli media / materi

T_{ah} = total skor empirik yang dicapai penilaian dari ahli

T_{sh} = total skor yang diharapkan

b. Lembar Angket Respon Guru

Lembar angket respon guru digunakan untuk mengukur kepraktisan multimedia interaktif yang dihasilkan dan digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan angket respon guru bertujuan untuk mengetahui respon atau

tanggapan guru sebagai pengguna multimedia interaktif.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A.	Ketertarikan						
1.	Tampilan multimedia interaktif ini menarik						
2.	Multimedia Interaktif ini dapat membantu guru dalam menumbuhkan semangat belajarsiswa						
3.	Multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan						
4.	Multimedia ini dapat membantu guru meningkatkan keterampilan berbicara siswa						
5.	Ilustrasi dalam multimedia interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi						
B.	Penyajian Materi						
6.	Materi dalam multimedia interaktif dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan guru dalam menanamkan suatu konsep						
7.	Aktivitas siswa dalam multimedia interaktif dapat memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan Pembelajaran						
C.	Bahasa dan Multimedia						
8.	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif bergambar jelas dan mudah dipahami.						
9.	Animasi gambar dan suara yang digunakan dalam multimedia interaktif sangat jelas dan mudah Dipahami						
10.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sederhana dan mudah dimengerti.						
TOTAL SKOR							

SKOR MAKSIMAL	
PERSENTASE SKOR	

Sumber: Adaptasi dari Parwati (2021:73)

Dengan Perhitungan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rumus Skor Persentase} = \frac{\text{jumlah skor validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$$

c. Lembar Angket Respon Siswa

Lembar angket respon siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan multimedia interaktif yang dihasilkan dan digunakan dalam pembelajaran. Lembar angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa sebagai pengguna multimedia interaktif. Kisi-kisi angket respon siswa sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban		Jumlah Siswa Yang Memilih
		Ya	Tidak	
1.	Saya dapat memahami isi dari multimedia dengan baik karena bahasa yang digunakan ringan.			
2.	Saya dapat memahami istilah-istilah yang terdapat pada multimedia.			
3.	Saya mengetahui adanya cara penggunaan multimedia tepat.			
4.	Saya mengetahui adanya penggunaan tanda baca titik dan koma pada kalimat sudah dituliskan dengan tepat.			
5.	Saya mengetahui adanya animasi bergerak di multimedia dengan tepat.			
6.	Saya mengetahui adanya suara yang jelas pada multimedia.			
7.	Saya mengetahui adanya materi yang jelas dan urut sudah dituliskan secara tepat.			

8.	Saya suka menyimak multimedia karena ada latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.			
9.	Saya tertarik menyimak multimedia karena terdapat gambar yang menarik.			
10.	Saya menjadi lebih paham ketika menyimak karena terdapat gambar animasi untuk memperjelas materi.			
Jumlah Skor				
Skor Maksimal				
Persentase Skor				

Sumber: Adaptasi dari Primasari (2020:62)

Dengan perhitungan skor sebagai berikut.

$$\text{Rumus: } Pr = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan

Pr = Persentase respon siswa

A = Proporsi siswa yang memilih ya atau tidak

N = Jumlah siswa yang mengisi angket

2. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur keefektifan multimedia interaktif yang dihasilkan. Penyusunan instrumen didasarkan pada indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada KI dan KD.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mendapatkan produk yang berkualitas

yang memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Analisis data kuantitatif

a. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang berarti ada dua data kevalidan yaitu dari ahli media dan ahli materi. Penilaian angket validasi ahli ini menggunakan skala likert. Responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert tersebut.

Tabel 3.5 Tabel Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Data yang diperoleh dari hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli. Kemudian menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (2015: 78) dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

V_{ah} = Validasi ahli media / materi

T_{ah} = total skor empirik yang dicapai penilaian dari ahli

T_{sh} = total skor yang diharapkan

Dari hasil penilaian dari ahli media dan materi dapat dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{v\text{-ah media} + v\text{-materi}}{2} \times 100\%$$

Tabel 3.6 Kriteria Validitas

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas
81,00 % – 100,00 %	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00 % – 80,00 %	Cukup valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,00 % – 60,00 %	Kurang valid dan perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
21,00 % – 40,00 %	Tidak valid dan tidak bisa digunakan
0,00 % – 20,00 %	Sangat tidak valid dan tidak bisa digunakan

Sumber: Akbar (2015:78)

b. Kepraktisan

Data kepraktisan yaitu data untuk guru sebagai praktisi, uji coba draf awal produk dan uji coba lapangan dengan skala terbatas. Untuk uji coba lapangan akan diperoleh data dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Akbar (2015: 78) dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validitas pengguna } (V - pg) = \frac{Tse}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

Tse = total skor empirik

TSh = total skor maksimal

Selanjutnya nilai tersebut dikonversikan dengan kriteria persentase sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kualifikasi Penilaian Tigkat Kepraktisan

Persentase	Kategori Validitas	Keterangan
25% - 40%	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang Praktis	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat Praktis	Sangat baik digunakan tanpa revisi

Sumber: Akbar (2015:78)

c. Keefektifan

Data keefektifan diukur menggunakan instrument tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan multimedia interaktif. Data keefektifan didapatkan dari hasil rata-rata belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata-rata kelas V memperoleh lebih dari 75 (KKM), maka media ini dianggap tidak efektif dan memerlukan revisi atau perbaikan. Instrument tes terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda. Satu soal benar memperoleh nilai 1, jika benar semua maka memperoleh skor maksimal 10 dan nilai maksimum 100. Rumusnya sebagai berikut.

$$\text{Validitas audience } (V - pg) = \frac{Tse}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

Tse = total skor empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapaisiswa)

TSh = total skor maksimal (nilai hasil uji kompetensi maksimal yang diharapkan dapat dicapai siswa).

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pembahasan

1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan observasi dan wawancara di SDN Sukorame 2 guna untuk mengetahui permasalahan serta solusi yang dapat diterapkan di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang ditemukan bahwa, siswa kelas V SDN Sukorame 2 dari 37 siswa hanya 17 siswa yang mampu menjelaskan proses daur air atau sebesar 45% yang mampu mencapai nilai di atas KKM yakni sebesar 75. Pada materi daur air membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa dalam proses pembelajaran lebih antusias dan mudah memahami materi. Salah satu penyebab permasalahan ini adalah guru hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya media yang mendukung guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan sebuah pengembangan media yakni multimedia interaktif yang nantinya mampu untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran materi proses daur air.

2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Sukorame 2 ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yakni multimedia interaktif untuk materi daur air siswa kelas V SDN Sukorame 2. Dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa akan terlibat

dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan apabila media tersebut memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi.

3. Desain Awal Media

Multimedia interaktif ini merupakan sebuah media yang dikembangkan dari media audio dan visual yang kemudian dijadikan menjadi satu kesatuan menjadi audio visual. Media audio visual ini berupa multimedia interaktif. Adapun tampilan desain media yang dikembangkan sebagai berikut.

a. Desain Awal Media

1. Halaman Pembuka

Halaman pembuka terdiri atas judul media berisi profil pembuat media, gambar-gambar air, awan, dan daun-daun yang bisa bergerak, tombol “mulai” untuk masuk ke halaman menu utama, disediakan pula tombol audio untuk membunyikan/mematikan suara dan disediakan tombol keluar untuk menutup media.



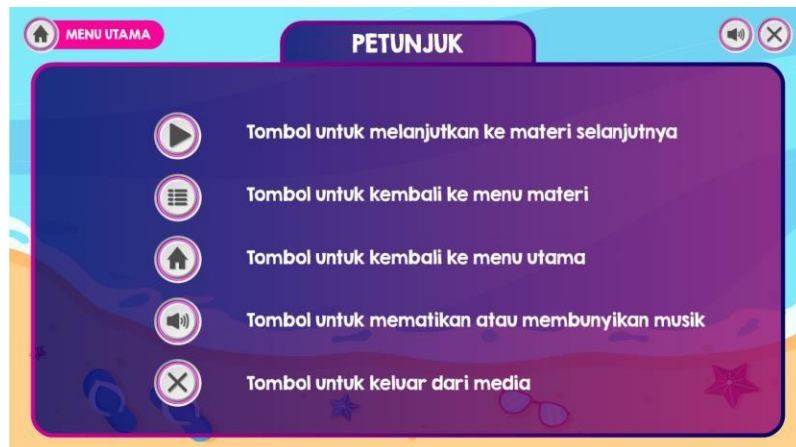
Gambar 4.1 Halaman Pembuka (cover)

2. Menu Utama

Halaman menu utama berisikan tombol-tombol menupilihan. Pada halaman ini terdiri dari empat menu yang meliputi tombol petunjuk, KI/KD, materi, dan latihan soal.



Gambar 4.2 Halaman Menu Utama



Gambar 4.3 Halaman Menu Utama



Gambar 4.4 Halaman KI dan KD

3. Menu Materi

Menu materi merupakan halaman inti dalam pembelajaran multimedia interaktif. Halaman materi berisikan subbab yang akan dipelajari dalam multimedia interaktif yaitu materi daur air.



Gambar 4.5 Halaman Materi

4. Menu Latihan Soal

Halaman latihan soal pada multimedia interaktif ini didesain dengan mengisikan “nama” dan “nomor absen” untuk masuk ke halaman latihan soal. Untuk desain latihan soal menggunakan pilihan ganda siswa diminta untuk memilih jawaban dengan menggunakan tombol “klik” dan poin ketika menjawab akan muncul hasilnya. Lalu diberikan tombol “next” untuk menjawab soal selanjutnya. Untuk

skor akhir akan diperoleh setelah siswa menjawab semua soal yang ada di multimedia interaktif.



Gambar 4.6 Halaman Latihan Soal



Gambar 4.7 Halaman Latihan Soal

B. Hasil Uji Validasi

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

a. Hasil Uji Validasi Media

Validasi multimedia interaktif dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif. Validasi ini dilakukan oleh Bayu Aji Pamungkas,

S.Kom., pada hari Senin, 30 Mei 2022. Hasil validasi ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi Media

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain <i>layout/TataLetak</i>	Ketepatan pemilihan background denganMateri				✓	
		Ketepatan proporsi layout					✓
2.	Teks	Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca					✓
		Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca					✓
		Ketepatan warna teks agar mudah dibaca					✓
3.	Gambar	Komposisi gambar					✓
		Ukuran gambar					✓
		Kualitas tampilan gambar					✓
		Kesesuain gambar bergerak dengan materi					✓
		Kemenarikan gambar bergerak					✓
		Ketepatan permainan tebak gambar					✓
		Ketepatan gambar dalam permainan tebak Gambar					✓
4.	Audio	Ketetapan pemilihan backsound					✓
		Ketetapan sound effect dengan gambar Bergerak					✓
5.	Penggunaan	Kesesuaian dengan pengguna				✓	
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)				✓	
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media					✓
		Tampilan petunjuk penggunaan					✓
6.	Navigasi	Ketepatan penggunaan tombol navigasi				✓	
		Ketepatan kinerja				✓	
TOTAL SKOR			95				
SKOR MAKSIMAL			100				
PERSENTASE SKOR			95%				

$$\text{Rumus: } V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

V_{ah} = Validasi ahli media / materi

T_{ah} = total skor empirik yang dicapai penilaian dari ahli

T_{sh} = total skor yang diharapkan

Dengan perhitungan sebagai berikut :

$$V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

$$V_{ah} = \frac{95}{100} \times 100 \%$$

$$V_{ah} = 95 \%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli media yang telah dilakukan, memperoleh persentase 95% yang berarti media sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya.

b. Hasil Uji Validasi Materi

Validasi materi dalam multimedia interaktif dilakukan oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi dalam multimedia interaktif. Validasi ini dilakukan oleh Kharisma Eka Putri, S.Pd.,M.Pd., pada hari Kamis, 01 Juni 2022. Hasil penilaian oleh ahli materi dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi dalam Multimedia interaktif

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif dapat menjelaskan konsep materi dengan KI, KD dan Indikator					✓
2.	Multimedia Interaktif dapat menerapkan konsep daur air				✓	
3.	Multimedia Interaktif mampu mejelasan materi daur air					✓
4.	Multimedia Interaktif mampu memecahkan masalah proses daur air dan manfaat air bagi Kehidupan				✓	
5.	Kebenaran konsep materi daur air yang Diberikan				✓	
6.	Multimedia Interaktif dapat menjadi fasilitas bagi siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPA pada materi daur air				✓	
7.	Ketepatan soal dengan materi daur air				✓	
8.	Ketepatan soal mudah dipahami oleh siswa				✓	
9.	Ketepatan soal dengan mengaitkan ke dalam kehidupan sehari-hari			✓		
TOTAL SKOR		37				
SKOR MAKSIMAL		45				
PERSENTASE SKOR		82%				

$$\text{Rumus: } V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

V_{ah} = Validasi ahli media / materi

T_{ah} = total skor empirik yang dicapai penilaian dari ahli

T_{sh} = total skor yang diharapkan

Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{T_{ah}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

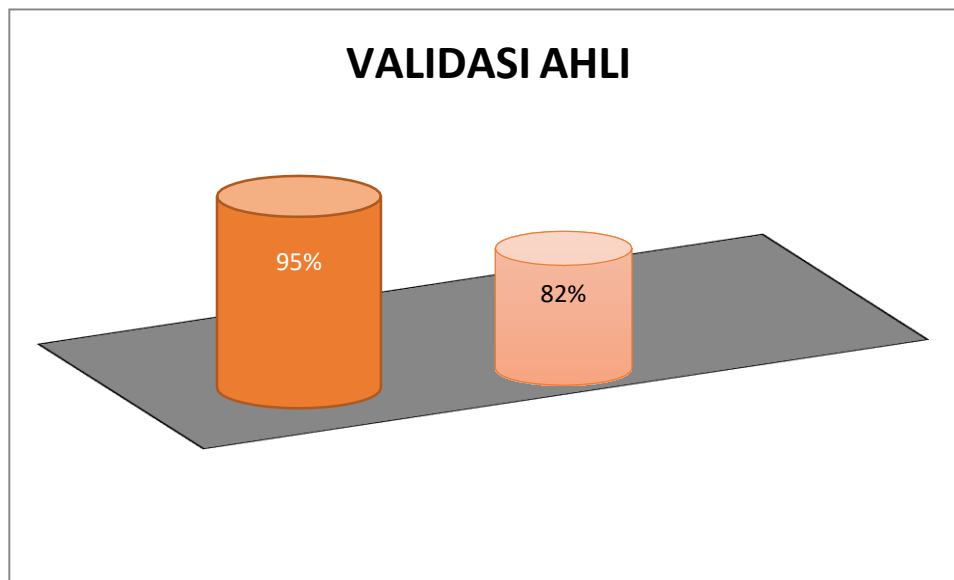
$$V_{ah} = \frac{82}{100} \times 100 \%$$

$$V_{ah} = 82 \%$$

Data hasil validasi materi yang telah dilakukan, memperoleh 82% persentase yang berarti materi sangat valid, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menetapkan tingkat kevalidan sebuah produk yang telah dikembangkan. Uji validitas ini dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Untuk lebih jelas ditunjukkan diagram sebagai berikut.



Gambar 4.8 Hasil Uji Validasi Produk

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media diperoleh persentase 95% dan ahli materi memperoleh 82% dari rentan nilai 81% - 100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Dari hasil perolehan tersebut maka multimedia interaktif dapat dinyatakan sangat layak digunakan.

C. Uji Coba Lapangan Uji Terbatas)

1. Deskripsi uji coba terbatas

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif yang dilakukan dalam pembelajaran. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2022 di SDN Sukorame 2 Kediri. Subjek uji coba terbatas diikuti oleh 10 siswa kelas VA. Saat pembelajaran berlangsung media yang diimplementasikan adalah multimedia interaktif yang telah dikembangkan.

Peneliti menjelaskan materi daur air menggunakan media. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk mengerjakan soal evaluasi dengan jumlah soal pilihan ganda 10 butir. Hasil uji coba terbatas yaitu keefektivan dari hasil evaluasi setelah penggunaan multimedia interaktif dan kepraktisan dari respon siswa.

2. Hasil uji coba terbatas

a. Keefektifan

Pada penelitian ini produk pengembangan berguna untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif yaitu dengan meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 10 butir soal pilihan ganda. Pemahaman siswa mengenai materi daur air diukur mengacu pada KKM yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan di atas KKM. Berikut hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1.	ANN	90	75	Tuntas
2.	AHP	90	75	Tuntas

3.	DDP	80	75	Tuntas
4.	FIS	90	75	Tuntas
5.	FBS	80	75	Tuntas
6.	KHS	80	75	Tuntas
7.	MAP	80	75	Tuntas
8.	NAA	90	75	Tuntas
9.	RZS	90	75	Tuntas
10.	ZSP	90	75	Tuntas
Rata-rata		86	75	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh sebanyak 10 siswa dinyatakan tuntas karena nilai di atas KKM 75. Berikut hasil kelulusan secara klasikal.

Rumus: $P = \frac{L}{n} \times 100\%$

$$P = \frac{L}{n} \times 100 \%$$

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

$$P = 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase kelulusan siswa secara klasikal

L = Jumlah siswa yang lulus KKM

n = Jumlah seluruh siswa

Berdasarkan skor di atas diperoleh persentase kelulusan secara klasikal sebesar 100% sesuai pedoman keefektifan dan multimedia interaktif yang digunakan pada uji terbatas dinyatakan efektif dan kecakapan siswa dikatakan

sangat baik dengan nilai di atas KKM.

b. Kepraktisan

Pengujian kepraktisan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada 10 siswa setelah pembelajaran uji terbatas. Siswa menilai keefektifan multimedia interaktif berdasarkan pengalaman belajar setelah menggunakan multimedia interaktif. Hasil uji kepraktisan dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Kelas V Uji Terbatas

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban		Jumlah Siswa Yang Memilih
		Ya	Tidak	
1.	Saya dapat memahami isi dari multimedia dengan baik karena bahasa yang digunakan ringan.	√		10
2.	Saya dapat memahami istilah-istilah yang terdapat pada multimedia.	√		10
3.	Saya mengetahui adanya cara penggunaan multimedia tepat.	√		10
4.	Saya mengetahui adanya penggunaan tanda baca titik dan koma pada kalimat sudah dituliskan dengan tepat.	√		10
5.	Saya mengetahui adanya animasi bergerak di multimedia dengan tepat.	√		10
6.	Saya mengetahui adanya suara yang jelas pada multimedia.	√		8
7.	Saya mengetahui adanya materi yang jelas dan urut sudah dituliskan secara tepat.	√		10
8.	Saya suka menyimak multimedia karena ada latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.	√		10
9.	Saya tertarik menyimak multimedia karena terdapat gambar yang menarik.	√		10
10.	Saya menjadi lebih paham ketika menyimak karena terdapat gambar animasi untuk memperjelas materi.	√		10
Jumlah Skor				98

Skor Maksimal	100
Persentase Skor	98%

$$\text{Rumus: } Pr = \frac{A}{N} \times 100\%$$

$$Pr = \frac{A}{N} \times 100 \%$$

$$Pr = \frac{98}{100} \times 100 \%$$

$$Pr = 98 \%$$

Pr = Persentase respon siswa

A = Proporsi siswa yang memilih ya atau tidak

N = Jumlah siswa yang mengisi angket

Berdasarkan hasil skor, diperoleh persentase sebesar 98%. Multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis pada uji terbatas dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini sesuai dengan kriteria dengan persentase 81% - 100% menunjukkan kategori sangat praktis dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru Kelas V

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A.	Ketertarikan						
1.	Tampilan multimedia interaktif ini Menarik					√	
2.	Multimedia Interaktif ini dapat membantu guru dalam menumbuhkan semangat belajar Siswa				√		
3.	Multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran Yang menyenangkan					√	
4.	Multimedia ini dapat membantu guru meningkatkan keterampilan berbicara siswa				√		

5.	Ilustrasi dalam multimedia interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi				√		
B. Penyajian Materi							
6.	Materi dalam multimedia interaktif dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan guru dalam menanamkan suatu konsep				√		
7.	Aktivitas siswa dalam multimedia interaktif dapat memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan Pembelajaran					√	
C. Bahasa dan Multimedia							
8.	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif bergambar jelas dan mudah dipahami.					√	
9.	Animasi gambar dan suara yang digunakan dalam multimedia interaktif sangat jelas dan mudah dipahami					√	
10.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sederhana dan mudah dimengerti.					√	
Jumlah Skor						46	
Skor Maksimal						50	
Persentase Skor						92%	

$$\text{Rumus: Persentase} = \frac{\text{jumlah skor total validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor total validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{46}{50} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = 92 \%$$

Berdasarkan hasil persentase diperoleh 92%. Dalam hal ini multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria persentase 81% - 100% menunjukkan kategori sangat baik.

3. Konfirmasi Hasil Uji Coba Terbatas

Pada uji terbatas dilakukan pada 10 siswa kelas V. Pada uji terbatas terdapat 10 siswa yang mendapat nilai di atas KKM 75, sehingga diperoleh persentase kelulusan secara klasikal sebesar 100%. Sesuai pedoman keefektifan multimedia interaktif yang digunakan pada uji terbatas dinyatakan efektif dan kecakapan siswa pada pembelajaran materi daur air dikatakan sangat baik. Multimedia interaktif pada uji terbatas juga dinyatakan sangat praktis pada uji terbatas dapat digunakan tanpa revisi.

D. Uji Coba Lapangan Uji Luas)

1. Deskripsi uji coba luas

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2022 di SDN Sukorame 2 Kediri. Subjek uji coba luas diikuti oleh 27 siswa kelas VB.

Saat pembelajaran berlangsung media yang diimplementasikan adalah multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Peneliti menjelaskan materi daur air menggunakan multimedia interaktif, setelah itu peneliti meminta siswa untuk mengerjakan soal 10 butir soal pilihan ganda. Hasil uji coba luas yaitu keefektifan, dari hasil evaluasi setelah penggunaan multimedia interaktif dan kepraktisan dari

respon siswa.

2. Hasil uji coba luas

a. Keefektifan

Pada penelitian ini produk pengembangan berguna untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif yaitu dengan meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 10 butir soal pilihan ganda. Pemahaman siswa mengenai materi daur air diukur mengacu pada KKM yaitu 75, dan hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan di atas KKM. Berikut hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Data Nilai Hasil Evaluasi Uji Luas

No.	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1.	ACN	90	75	Tuntas
2.	ANR	90	75	Tuntas
3.	ASP	80	75	Tuntas
4.	BRP	90	75	Tuntas
5.	CAN	90	75	Tuntas
6.	FDR	80	75	Tuntas
7.	FYD	90	75	Tuntas
8.	FN	90	75	Tuntas
9.	HS	90	75	Tuntas
10.	JS	80	75	Tuntas
11.	KQR	90	75	Tuntas
12.	MA	90	75	Tuntas
13.	MD	90	75	Tuntas
14.	MA	90	75	Tuntas
15.	MD	80	75	Tuntas

16.	NA	90	75	Tuntas
17.	NGA	90	75	Tuntas
18.	NA	90	75	Tuntas
19.	RM	90	75	Tuntas
20.	RA	90	75	Tuntas
21.	RI	80	75	Tuntas
22.	RS	90	75	Tuntas
23.	SF	90	75	Tuntas
24.	SS	80	75	Tuntas
25.	TAK	90	75	Tuntas
26.	ZAS	90	75	Tuntas
27.	ZZ	90	75	Tuntas
Rata-rata		82	75	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh sebanyak 27 siswa dinyatakan tuntas karena nilai di atas KKM senilai 75. Keberhasilansiswa dalam belajar dikatakan baik jika memperoleh nilai sama ataulebih tinggi dari nilai KKM yaitu 75. Berikut hasil kelulusan secaraklasikal.

$$\text{Rumus: } P = \frac{L}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{L}{n} \times 100 \%$$

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

$$P = 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase kelulusan siswa secara klasikal

L = Jumlah siswa yang lulus KKM

n = Jumlah seluruh siswa

Media dikatakan efektif apabila hasil sesudah pembelajaran mencapai nilai di atas KKM. Berdasarkan skor di atas diperoleh persentase kelulusan siswa secara klasikal sebesar 100% maka pengembangan media dinyatakan efektif dan kecakapan siswa dikatakan sangat baik dengan persentase > 81%.

b. Kepraktisan

Pengujian kepraktisan dilakukan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Angket kepraktisan merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui tanggapan dari guru dan siswa mengenai multimedia interaktif yang dikembangkan. Berikut pemaparan hasil kepraktisan dari angket respon guru dan respon siswa sebagai berikut.

1) Angket respon guru kelas V

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru Kelas V

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A.	Ketertarikan						
1.	Tampilan multimedia interaktif ini Menarik					√	
2.	Multimedia Interaktif ini dapat membantu guru dalam menumbuhkan semangat belajarsiswa				√		
3.	Multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam menciptakansuasana pembelajaran yang Menyenangkan					√	

4.	Multimedia ini dapat membantu guru meningkatkan keterampilan berbicara siswa				√		
5.	Ilustrasi dalam multimedia interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi				√		
B.	Penyajian Materi						
6.	Materi dalam multimedia interaktif dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan guru dalam menanamkan suatu konsep				√		
7.	Aktivitas siswa dalam multimedia interaktif dapat memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran					√	
C.	Bahasa dan Multimedia						
8.	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif bergambar jelas dan mudah dipahami.					√	
9.	Animasi gambar dan suara yang digunakan dalam multimedia interaktif sangat jelas dan mudah Dipahami					√	
10.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sederhana dan mudah dimengerti.					√	
Jumlah Skor		48					
Skor Maksimal		50					
Persentase Skor		92%					

$$\text{Rumus Persentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{48}{50} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = 96 \%$$

Berdasarkan hasil persentase diperoleh nilai sebesar 98%. Dalam hal ini multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria persentase >81% - 100% menunjukkan kategori sangat baik.

2) Angket respon siswa kelas V

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa Kelas V Uji Luas

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban		Jumlah Siswa Yang Memilih
		Ya	Tidak	
1.	Saya dapat memahami isi dari multimedia dengan baik karena bahasa yang digunakan ringan.	√		27
2.	Saya dapat memahami istilah-istilah yang terdapat pada multimedia.	√		27
3.	Saya mengetahui adanya cara penggunaan multimedia tepat.	√		27
4.	Saya mengetahui adanya penggunaan tanda baca titik dan koma pada kalimat sudah dituliskan dengan tepat.	√		27
5.	Saya mengetahui adanya animasi bergerak di multimedia dengan tepat.	√		27
6.	Saya mengetahui adanya suara yang jelas pada multimedia.	√		24
7.	Saya mengetahui adanya materi yang jelas dan urut sudah dituliskan secara tepat.	√		27
8.	Saya suka menyimak multimedia karena ada latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.	√		27
9.	Saya tertarik menyimak multimedia karena terdapat gambar yang menarik.	√		27

10.	Saya menjadi lebih paham ketika menyimak karena terdapat gambar animasi untuk memperjelas materi.	√		27
Jumlah Skor			267	
Skor Maksimal			270	
Persentase Skor			98%	

Rumus: $Pr = \frac{A}{N} \times 100\%$
--

$$Pr = \frac{A}{N} \times 100 \%$$

$$Pr = \frac{267}{270} \times 100 \%$$

$$Pr = 98 \%$$

Keterangan

Pr = Persentase respon siswa

A = Proporsi siswa yang memilih ya atau tidak
N = Jumlah siswa yang mengisi angket

Berdasarkan hasil skor, diperoleh persentase sebesar 98%. Multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis pada uji terbatas dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini sesuai dengan kriteria dengan persentase 81% - 100% menunjukkan kategori sangat praktis.

3. Konfirmasi Hasil Uji Coba Luas

Setelah melakukan uji coba luas di SDN Sukorame 2 Kediri dengan menggunakan multimedia interaktif diperoleh hasil yaitu multimedia interaktif sudah efektif dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi dair air.

E. Validasi Model

1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Hasil uji validasi diperoleh melalui dua tahap. Tahap yang pertama adalah validasi multimedia interaktif yang dilakukan oleh validator media dan validator materi.

a. Validasi ahli media

Sebelum diuji cobakan langkah pertama yang dilakukan adalah memvalidasi multimedia interaktif kepada dosen ahli media terlebih dahulu agar memperoleh nilai validator terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan. Validator multimedia interaktif dilakukan oleh Bayu Aji Pamungkas, S.Kom. Validator diminta untuk mengisi lembar angket multimedia interaktif dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang tersedia. Hasil dari validator media adalah 95% yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat valid, dan sangat baik untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Materi

Langkah kedua sebelum multimedia interaktif diuji cobakan yaitu memvalidasi materi yang ada di dalam multimedia interaktif kepada dosen ahli materi terlebih dahulu agar memperoleh nilai validator terhadap materi multimedia interaktif yang dikembangkan. Validasi materi pada multimedia interaktif dilakukan oleh Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd. Validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi materi dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang tersedia. Hasil dari validasi materi adalah 82% yang menunjukkan bahwa materi pada multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat

valid, dan sangat baik untuk dikembangkan.

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi multimedia interaktif dilakukan beberapa tahap untuk memperoleh hasil dari produk pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan mampu memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Dalam melakukan uji validasi diperoleh saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi sehingga dapat dilakukan perbaikan. Saran yang didapat yaitu menambahkan profil di dalam media, yang pada awalnya tampilan hanya menu petunjuk, KI/KD dan indikator, materi, dan latihan soal. Setelah divalidasi tampilan menu menjadi menu petunjuk, KI/KD dan indikator, materi, latihan soal, profil. Tampilan multimedia interaktif sebelum dan sesudah divalidasi sebagai berikut.



Gambar 4.9 Halaman Menu Sebelum Divalidasi



Gambar 4.10 Halaman Menu Setelah Divalidasi

3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model

a. Kevalidan

Berdasarkan hasil validasi ahli media memperoleh skor 95% untuk validasi media, dan 82% untuk validasi materi dari rentan nilai 81% - 100% kriteria menunjukkan sangat valid, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Pada aspek tampilan ketepatan pemilihan *background* dengan materi sudah baik, ketepatan *layout* sudah sangat baik, ketepatan pemilihan *font* pada teks sudah sangat baik, tampilan media menarik mendapat skor penilaian sangat baik, kualitas gambar yang digunakan sangat baik, kesesuaian animasi dengan materi sangat baik, ukuran gambar sangat baik. Pada aspek penggunaan kejelasan petunjuk sangat baik, kemudahan dalam penggunaan media sangat baik, kemudahan dalam penggunaan tombol sangat baik, dan kesesuaian pada pengguna sangat baik.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada aspek penilaian pembelajaran relevansi materi dengan KI/KD dan indikator sangat baik, media dapat menerapkan konsep sesuai dengan materi sudah baik. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, kejelasan uraian materi daur air sudah sesuai, cakupan materi yang berkaitan

dengan subtema

yang dibahas sudah sangat baik, materi sudah jelas dan spesifik, gambar yang digunakan sesuai dengan materi.

b. Kepraktisan

Berdasarkan hasil angket respon guru kelas V padapernyataan isi materi yang terdapat dalam media sesuai dengan KI/KD dan indikator sudah sesuai, multimedia interaktif dapat digunakan sebagai sumber belajar pada materi daur air sudah sesuai, pada penyajian materi dalam multimedia interaktif dengan dekat kehidupan sehari-hari siswa sehingga memudahkan guru dalam menanamkan konsep sudah sangat baik, pemilihan bahasa yang mudah dipahami dalam multimedia interaktif sudah sangat baik, tampilan media menarik dan sesuai dengan materi sudah sangat baik.

Selain lembar angket yang diberikan kepada guru, ada lembar angket yang diberikan juga kepada siswa, lembar angket siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan multimedia interaktif pada materi daur air. Lembar angket siswa meliputi aspek-aspek yakni dapat memahami isi multimedia interaktif dengan baik 27 siswa yang memilih Ya, siswa dapat memahami istilah-istilah yang terdapat pada multimedia 27 siswa yang memilih Ya, adanya materi yang jelas dan urut 27 siswa menjawab Ya, mengetahui adanya suara yang jelas pada media 25 siswa menjawab Ya, multimedia interaktif memudahkan saya mengerjakan dan menjawab soal 27 siswa menjawab Ya.

c. Keefektifan

Berdasarkan hasil uji terbatas yang berjumlah 10 siswa ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai 100% dan uji luas yang berjumlah 27 siswa ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai 100% dengan menggunakan multimedia interaktif dan posttest yang berjumlah 10 butir soal pilihan ganda. Soal mengacu pada indikator RPP dan perangkat pembelajaran.

4. Desain Akhir Media

Setelah validasi oleh validator, terdapat sedikit perubahan tampilan media. Tampilan akhir multimedia interaktif setelah dilakukan validasi ditunjukkan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 4.11 Halaman Awal



Gambar 4.12 Halaman Awal



Gambar 4.13 Halaman KI dan KD



Gambar 4.14 Halaman Materi



Gambar 4.15 Halaman Materi



Gambar 4.16 Halaman Materi



Gambar 4.17 Halaman Latihan Soal



Gambar 4.18 Halaman Latihan Soal



Gambar 4.19 Halaman Profil



Gambar 4.20 Halaman Menu Keluar Dari Media

F. Pembahasan Penelitian

1. Spesifikasi Media

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa multimedia interaktif pada materi daur air untuk siswa kelas V, berikut spesifikasi multimedia interaktif sebagai berikut.

- a. Multimedia interaktif berisi KI, KD dan Indikator.
- b. Multimedia interaktif berisi petunjuk penggunaan.
- c. Multimedia interaktif berisi halaman materi pengertian daur air.
- d. Multimedia interaktif berisi halaman materi tahap-tahap proses daurair.
- e. Multimedia ineraktif berisi materi manfaat air bagi kehidupan.
- f. Multimedia interaktif berisi halaman latihan soal untuk mengetahui pemahaman siswa.
- g. Multimedia interaktif berisi halaman profil peneliti.

2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media

a. Prinsip-Prinsip Media

Pengembangan multimedia interaktif menggunakan prinsip-prinsip. Adapun prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif dapat membantu siswa untuk memahamimateri daur air
- 2) Membantu guru dalam menyampaikan materi proses daur air.
- 3) Rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat.
- 4) Siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

b. Keunggulan Media

Setelah melakukan penelitian, multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut.

- 1) Media lebih praktis.
- 2) Menggabungkan antara teks, gambar, dan efek audio menjadi satu kesatuan.
- 3) Mampu memvisualkan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 4) Jauh lebih hemat dibandingkan pemanfaatan media yang lain.
- 5) Terdapat permainan yang sangat menarik dan disukai siswa.
- 6) Mengikuti dengan perkembangan IPTEK.
- 7) Menjadi solusi untuk belajar daring ditengah pandemi covid-19.

c. Kelemahan Media

- 1) Kendala bagi orang dengan kemampuan terbatas/cacat/disable.
- 2) Proses pembuatan media membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Tidak bisa dioperasikan menggunakan ponsel.
- 4) Tidak bisa digunakan di sekolah dasar atau pembelajaran dirumah (daring) yang tidak memiliki akses komputer atau laptop

Solusi untuk mengatasi kelemahan media yakni.

- 1) Menggunakan aplikasi zoom untuk pembelajaran daring
- 2) Merekam multimedia interaktif menjadi sebuah video yang nantinya diunggah di youtube kemudian share link untuk pembelajaran siswa yang tidak memiliki akses komputer atau laptop. materi 27 siswa menjawab Ya.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif materi daur air kelas V sekolah dasar layak digunakan apabila memenuhi tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Multimedia interaktif dikatakan sangat valid dan sangat baik digunakan tanpa revisi. Hasil validasi memperoleh persentase skor 95% untuk validasi media, dan 82% untuk validasi materi dari rentan nilai 81% - 100% kriteria menunjukkan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Jadi kesimpulannya sangat baik untuk digunakan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif dinyatakan praktis. Kepraktisan multimedia interaktif diperoleh berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa setelah pembelajaran. Kepraktisan multimedia interaktif memenuhi kriteria dari respon guru diperoleh persentase sebesar 92% dan respon siswa persentase skor 98% dari rentan nilai 86% - 100% kriteria menunjukkan sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan tanpa revisi pada materi daur air di kelas V Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif materi daur air dinyatakan efektif. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil sesudah pembelajaran yang dilakukan siswa dengan memenuhi kriteria kelulusan minimum 75 secara klasikal sebesar 100%. Kriteria menunjukkan

klasikal baik, maka siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kediri dinyatakan sanggup mendeskripsikan materi daur air dalam proses pembelajaran setelah menggunakan multimedia interaktif.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas tindak lanjut dari penelitian ini dapat dikemukakan secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

a. Bagi peneliti berikutnya

Penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran terhadap peneliti berikutnya tentang penggunaan multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk memberi motivasi dan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran.

b. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan referensi baik sebagai bacaan ataupun sebagai referensi penelitian berikutnya. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi yang ilmiah bagi pembaca yang tertarik pada siswa yang memiliki motivasi dan kemampuan belajar kurang serta menawarkan salah satu media pembelajaran, yaitu multimedia interaktif untuk mengatasi permasalahan yang ada.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat digunakan untuk memaksimalkan penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yang memiliki kesulitan dalam motivasi

dan kemampuan belajar dapat teratasi masalahnya dan dapat memperoleh prestasi yang lebih tinggi sesuai harapan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan dan memberi masukan dalam pihak kepala sekolah agar mendukung sepenuhnya proses pembelajaran dengan cara memberikan sarana dan prasarana dalam pembelajaran, guna untuk meningkatkan mutu pendidikan di lembaga tersebut.

C. Saran

1. Untuk Guru

Dalam meningkatkan proses belajar mengajar agar tidak terkesan membosankan dan monoton tidak hanya ceramah saja dan menuliskan materi di papan tulis. Guru bisa menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta pengolahan kelas yang lebih insentif.

2. Untuk peneliti selanjutnya

Pembuatan media dan mengembangkan multimedia interaktif dalam pembuatan multimedia interaktif memerlukan waktu yang cukup lama sehingga perlu direncanakan waktunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja R
Rosdakarya
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
Persada.
- Arief S. Sadiman. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan
dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- BSNP. 2013. *Standar Isi untuk Sekolah Menengah Dasar*. Jakarta: BadanStandar
Nasional Pendidikan
- Fitria, Ariani. 2015. *Air*. Surabaya: Wahana Ilmu
- Irawan, H. 2020. *Inovasi Pendidikan Sebagai Antisipasi Penyebaran Covid-19*
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY
- Judge. 2015. *Perilaku Organisasi Edisi 16*. Jakarta. Salemba Empat
- KBBI 2017. *Daring. Siklus Air*
- KBBI 1989. *Buku Satu*, Jakarta: Balai Pustaka Umum
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung:

Alfabeta

Munir. 2013. Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan.

Bandung: Penerbit Alfabeta.

Munir 2015. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung:

Alfabeta

Parwati. 2021. Adaptasi pembelajaran di era revolusi industri. Jakarta: Rosdakarya

NH Primasari.. 2020. Perhitungan score. Jurnal Ilmiah Akuntansi

Sugiono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung:

Alfabeta

Wati, Ega Rima. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena



LEMBAR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

1. **NAMA MAHASISWA** : Cindy Eria Lubis
2. **NPM** : 18.1.01.10.0130
3. **FAK./JUR./PRODI** : FKIP-PGSD
4. **JUDUL YANG DIAJUKAN** : “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Materi Daur Air Pada Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kediri Tahun 2022”
5. **RENCANA RUMUSAN MASALAH/PERTANYAAN PENELITIAN:**
 1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan multimedia interaktif materi daur air pada siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kediri Tahun 2022 ?
 2. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif materi daur air pada siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kediri Tahun 2022 ?
 3. Bagaimana keefektivan produk pengembangan multimedia interaktif materi daur air pada siswa kelas V SDN Sukorame 2 Kediri Tahun 2022 ?
6. **RENCANA MODEL/DESAIN PENELITIAN:**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dengan model penelitian *ADDIE* (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

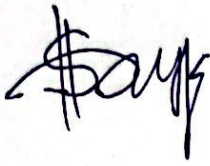
Kediri, 08 November 2021

Mahasiswa

Cindy Eria Lubis

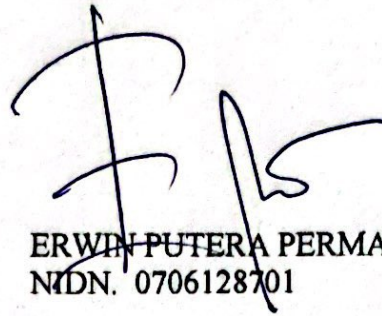
NPM. 18.1.01.10.0130

DOSEN PEMBIMBING I



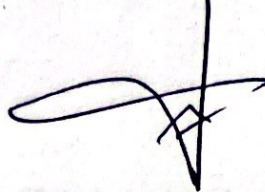
SUSI DAMAYANTI, S.Pd., M.M
NIDN. 0723117802

DOSEN PEMBIMBING II



ERWIN PUTERA PERMANA, M.Pd
NIDN. 0706128701

KETUA JURUSAN/PRODI



Kukuh Andri Aka, M.Pd.
NIDN. 0713118901



Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi PGRI Kediri
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LPPM)
Alamat: Kampus I Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp.(0354) 771576, Fax. 771576
Website: <http://lp2m.unpkediri.ac.id>, Email: lemlit@unpkediri.ac.id; lemlit.unpkediri@gmail.com

Nomor : 20054.07/LPPM.UN PGRI Kd/V/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Melakukan Penelitian

27 Mei 2022

Kepada Yth. Kepala SDN Sukorame 2 Kota Kediri
di : Jalan Himalaya No.2, Sukorame, Kec.Mojoroto, Kota Kediri

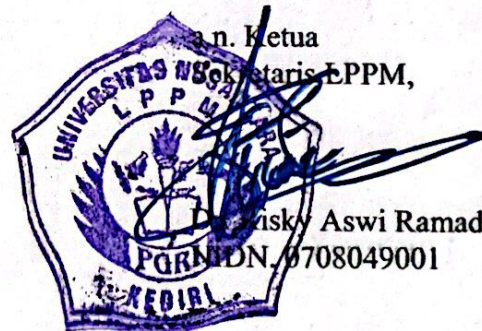
Dengan ini kami hadapkan mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri:

NAMA : CINDY ERIA LUBIS
NPM : 18.1.01.10.0130
FAK - PRODI : FKIP-PGSD
Maksud : Ijin melakukan penelitian untuk penulisan Skripsi
JUDUL :

**Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan
Materi Daur Air Pada Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kediri Tahun 2022**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon bantuannya untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan guna mendapatkan data-data penelitian pada lembaga yang bapak/ibu/sdr. pimpin sebagai bahan penulisan Skripsi Program Sarjana (S1).

Tembusan :
1. Kaprodi
2. Dosen Pembimbing 1 dan 2



Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Nusantara PGRI Kediri





PEMERINTAH KOTA KEDIRI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SUKORAME 2
Jalan Himalaya No.2, Telp (0354) 777878
KECAMATAN MOJOROTO - KOTA KEDIRI



SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Sukorame 2 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Eria Lubis
Jenis Kelamin : Perempuan
NPM : 18.1.01.10.0130
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD
Mahasiswa : Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mahasiswa tersebut benar – benar melaksanakan penelitian di SDN Sukorame 2 Kota Kediri dalam rangka menyusun skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN MATERI DAUR AIR PADA SISWA KELAS V SDN SUKORAME 2 KEDIRI TAHUN 2022”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 2022
Kepala Sekolah,



ERNA KUNTARIWATI, S.Pd
NIP.19700804 199506 2 001

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MULTIMEDIA INTERAKTIF**

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan media terhadap media yang dikembangkan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom skala penilaian terhadap materi pada media yang dikembangkan.
2. Pedoman penskoran terdiri dari
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = cukup
 - 2 = kurang
 - 1 = sangat kurang

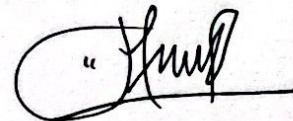
C. Tabel Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain <i>layout</i> /Tata Letak	Ketepatan pemilihan background dengan Materi				✓	
		Ketepatan proporsi layout					✓
2.	Teks	Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca					✓
		Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca					✓
		Ketepatan warna teks agar mudah dibaca					✓
3.	Gambar	Komposisi gambar					✓
		Ukuran gambar					✓
		Kualitas tampilan gambar					✓
		Kesesuain gambar bergerak dengan materi					✓
		Kemenarikan gambar bergerak					✓
		Ketepatan permainan tebak gambar					✓
		Ketepatan gambar dalam permainan tebak gambar					✓
4.	Audio	Ketetapan pemilihan backsound					✓
		Ketetapan sound effect dengan gambar bergerak					✓
5.	penggunaan	Kesesuaian dengan pengguna				✓	
		Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)				✓	
		Kelengkapan petunjuk penggunaan media					✓
		Tampilan petunjuk penggunaan					
6.	Navigasi	Ketepatan penggunaan tombol navigasi				✓	
		Ketepatan kinerja				✓	
TOTAL SKOR							95
SKOR MAKSIMAL							100
PRESENTASE SKOR							95%

D. Masukan Validator

Dapat digunakan

Validator , 30 Mei 2022



Bayu Aji Pamungkas, S.Kom

NIP. 199507232019072004

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI MULTIMEDIA INTERAKTIF

A. Identitas Validator

Nama :
NIDN :

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan materi terhadap media yang dikembangkan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom skala penilaian terhadap materi pada media yang dikembangkan.
2. Pedoman penskoran terdiri dari
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = cukup
 - 2 = kurang
 - 1 = sangat kurang

D. Tabel Penilaian

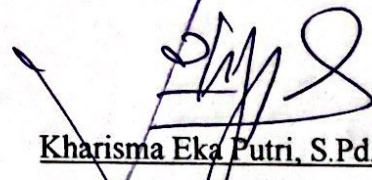
No.	Indikator	skor				
		1	2	3	4	5
1.	Multimedia Interaktif dapat menjelaskan konsep materi dengan KI, KD dan Indikator				✗	✓
2.	Multimedia Interaktif dapat menerapkan konsep daur air				✓	
3.	Multimedia Interaktif mampu mejelasan materi daur air				✗	✓
4.	Multimedia Interaktif mampu memecahkan masalah proses daur air dan manfaat air bagi kehidupan				✓	
5.	Kebenaran konsep materi daur air yang diberikan				✓	
6.	Multimedia Interaktif dapat menjadi fasilitas bagi siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPA pada materi daur air				✓	
7.	Ketepatan soal dengan materi daur air				✓	
8.	Ketepatan soal mudah dipahami oleh siswa				✓	
9.	Ketepatan soal dengan mengaitkan kedalam kehidupan sehari-hari			✓		
TOTAL SKOR		37				
SKOR MAKSIMAL		45				
PRESENTASE SKOR		82%				

E. Masukan Validator

1. Agar sumber materi fanatik bisa ditambah video penyampaian materi.

Kediri, ⁰¹ Juni 2022

Dosen Validator



Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0719109101

Nama Siswa : Dhynar Dara
Kelas : V-A
No. Absen : 8

80

LEMBAR EVALUASI

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda (X) pada jawaban yang tepat !

1. Proses perputaran air yang terjadi secara terus menerus dari permukaan bumi atmosfer dan kembali lagi ke permukaan bumi adalah...
 - a. Siklus kehidupan
 - b. Siklus air
 - c. Penyerapan air
 - d. Penguapan air
2. Proses penguapan air disebut...
 - a. Kondensasi
 - b. Infiltrasi
 - c. evaporasi ✓
 - d. Presipitasi
3. Siklus air mempengaruhi peristiwa di bumi dan kelangsungan hidup...
 - a. Manusia
 - b. Hewan
 - c. tumbuhan
 - d. Semua makhluk hidup
4. Uap air di atmosfer mengalami pengembunan membentuk awan-awan disebut...
 - a. Evaporasi
 - b. Presipitasi
 - c. kondensasi ✓
 - d. Infiltrasi
5. Air di permukaan bumi tidak pernah habis walaupun digunakan terus menerus karena adanya...
 - a. Siklus air
 - b. Hujan
 - c. Salju
 - d. Sumber air
6. Air dibutuhkan oleh tumbuhan dalam proses...
 - a. Produksi susu
 - b. Transportasi
 - c. fotosintesis
 - d. Irigasi
7. Siklus air terjadi melalui tiga proses, yaitu...
 - a. Proses penguapan, pengendapan, dan pengembunan
 - b. Proses penguapan, evaporasi, dan konduksi
 - c. Proses elaborasi, konfirmasi, dan isolator
 - d. Proses isolator, konduksi, dan induktor
8. Air di permukaan bumi mengalami penguapan oleh...
 - a. Hujan
 - b. Panas matahari
 - c. Dingin
 - d. Titik-titik air

9. Titik-titik air jatuh menuju permukaan bumi dalam bentuk hujan atau salju disebut...

- a. Evaporasi
- c. Kondensasi
- b. Presipitasi
- d. Infiltrasi

10. Manfaat air bagi hewan yaitu...

- a. Untuk sarana irigasi
- b. Untuk memproduksi susu
- c. Untuk fotosintesis
- d. Untuk mencuci piring

Nama Siswa : Aditya Cahya Nugraha
Kelas : 5 B
No. Absen : 1

90

LEMBAR EVALUASI

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda (X) pada jawaban yang tepat !

- Proses perputaran air yang terjadi secara terus menerus dari permukaan bumi atmosfer dan kembali lagi ke permukaan bumi adalah...
 - Siklus kehidupan
 - Siklus air
 - Penyerapan air
 - Penguapan air
- Proses penguapan air disebut...
 - Kondensasi
 - Infiltrasi
 - evaporasi ✓
 - Presipitasi
- Siklus air mempengaruhi peristiwa di bumi dan kelangsungan hidup...
 - Manusia
 - Hewan
 - tumbuhan
 - Semua makhluk hidup
- Uap air di atmosfer mengalami pengembunan membentuk awan-awan disebut...
 - Evaporasi
 - Presipitasi
 - kondensasi
 - Infiltrasi
- Air di permukaan bumi tidak pernah habis walaupun digunakan terus menerus karena adanya...
 - Siklus air
 - Hujan
 - Salju
 - Sumber air
- Air dibutuhkan oleh tumbuhan dalam proses...
 - Produksi susu
 - Transportasi
 - fotosintesis
 - Irigasi
- Siklus air terjadi melalui tiga proses, yaitu...
 - Proses penguapan, pengendapan, dan pengembunan
 - Proses penguapan, evaporasi, dan konduksi
 - Proses elaborasi, konfirmasi, dan isolator
 - Proses isolator, konduksi, dan induktor
- Air di permukaan bumi mengalami penguapan oleh...
 - Hujan
 - Panas matahari
 - Dingin
 - Titik-titik air

9. Titik-titik air jatuh menuju permukaan bumi dalam bentuk hujan atau salju disebut...

- a. Evaporasi
- c. Kondensasi
- b. Presipitasi
- d. Infiltrasi

10. Manfaat air bagi hewan yaitu...

- a. Untuk sarana irigasi
- b. Untuk memproduksi susu
- c. Untuk fotosintesis
- d. Untuk mencuci piring

ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Materi Daur Air Pada Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kediri Tahun 2022

Tema : Lingkungan Sekitarku

Nama Guru :

Hari, Tanggal :

Mohon Bapak/Ibu untuk menulis kualitas multimedia interaktif ntuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar dengan cara memberi tanda (√) pada kolom di bawah skala penilaian 1, 2, 3 atau 4 serta memberi komentar sesuai dengan pendapat Anda pada kolom yang telah tersedia.

Petunjuk:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan saksama.
2. Berilah tanda centang (√) pada setiap kolom kosong untuk skala penilaian yang ada sesuai untuk menilai kualitas buku teks.
3. Arti setiap skala penilaian adalah sebagai berikut.

1 : Tidak Setuju

2: Kurang Setuju

3 : Cukup Setuju

4 : Setuju

5: Sangat Setuju

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
		TS	KS	CS	S	SS	
A.	Ketertarikan						
1.	Tampilan multimedia interaktif ini menarik					✓	
2.	Multimedia Interaktif ini dapat membantu guru dalam menumbuhkan semangat belajar siswa				✓		
3.	Multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan					✓	
4.	Multimedia ini dapat membantu guru meningkatkan keterampilan berbicara siswa				✓		
5.	Ilustrasi dalam multimedia interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi				✓		
B.	Penyajian Materi						
6.	Materi dalam multimedia interaktif dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan guru dalam menanamkan suatu konsep				✓		
7.	Aktivitas siswa dalam multimedia interaktif dapat memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran					✓	
C.	Bahasa dan Multimedia						
8.	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif bergambar jelas dan mudah dipahami.					✓	
9.	Animasi gambar dan suara yang digunakan dalam multimedia interaktif sangat jelas dan mudah dipahami					✓	
10.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sederhana dan mudah dimengerti.					✓	

Kediri, 02 Juni 2022

Guru Kelas V


Pipin... Rizca... Amala R.

ANGKET RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Materi Daur Air Pada Siswa Kelas V SDN Sukorame 2 Kediri Tahun 2022

Tema : Lingkungan Sekitarku

Nama Guru :

Hari, Tanggal :

Mohon Bapak/Ibu untuk menulis kualitas multimedia interaktif ntuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar dengan cara memberi tanda (√) pada kolom di bawah skala penilaian 1, 2, 3 atau 4 serta memberi komentar sesuai dengan pendapat Anda pada kolom yang telah tersedia.

Petunjuk:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan saksama.
2. Berilah tanda centang (√) pada setiap kolom kosong untuk skala penilaian yang ada sesuai untuk menilai kualitas buku teks.
3. Arti setiap skala penilaian adalah sebagai berikut.

1 : Tidak Setuju

2: Kurang Setuju

3 : Cukup Setuju

4 : Setuju

5: Sangat Setuju

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
		TS	KS	CS	S	SS	
A.	Ketertarikan						
1.	Tampilan multimedia interaktif ini menarik					✓	
2.	Multimedia Interaktif ini dapat membantu guru dalam menumbuhkan semangat belajar siswa				✓		
3.	Multimedia interaktif ini dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan					✓	
4.	Multimedia ini dapat membantu guru meningkatkan keterampilan berbicara siswa				✓		
5.	Ilustrasi dalam multimedia interaktif dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi				✓		
B.	Penyajian Materi						
6.	Materi dalam multimedia interaktif dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan guru dalam menanamkan suatu konsep				✓		
7.	Aktivitas siswa dalam multimedia interaktif dapat memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran					✓	
C.	Bahasa dan Multimedia						
8.	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif bergambar jelas dan mudah dipahami.					✓	
9.	Animasi gambar dan suara yang digunakan dalam multimedia interaktif sangat jelas dan mudah dipahami					✓	
10.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif sederhana dan mudah dimengerti.					✓	

Kediri, 02 Juni 2022

Guru Kelas V

Riris

Riris Diana Susanti, S.Pd
NIP: 1981051420100012015

**ANGKET RESPON
SISWA**

Nama sekolah : SDN SUKORAME 2

Kelas/Semester : 5/2

Nama Siswa : Dhynar Dara Putri

Hari / tanggal : Kamis / 2 Juni 2022

A. PETUNJUK

1. Setelah kamu menyimak multimedia interaktif materi daur air Tema 8 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar jawablah pertanyaan berikut dengan sejujurnya.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti, lalu berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom angka yang tertera di samping pertanyaan sesuai dengan pendapat kamu.

B. Penilaian Multimedia Interaktif dari Beberapa Aspek

No.	Indikator	Jawaban Pertanyaan	
		YA	TIDAK
1.	Saya dapat memahami isi dari multimedia dengan baik karena bahasa yang digunakan ringan.	✓	
2.	Saya dapat memahami istilah-istilah yang terdapat pada multimedia.	✓	
3.	Saya mengetahui adanya cara penggunaan multimedia tepat.	✓	
4.	Saya mengetahui adanya penggunaan tanda baca titik dan koma pada kalimat sudah dituliskan dengan tepat.	✓	
5.	Saya mengetahui adanya animasi bergerak di multimedia dengan tepat.	✓	
6.	Saya mengetahui adanya suara yang jelas pada multimedia.	✓	
7.	Saya mengetahui adanya materi yang jelas dan urut sudah dituliskan secara tepat.	✓	
8.	Saya suka menyimak multimedia karena ada latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.	✓	
9.	Saya tertarik menyimak multimedia karena terdapat gambar yang menarik.	✓	
10.	Saya menjadi lebih paham ketika menyimak karena terdapat gambar animasi untuk memperjelas materi.	✓	

Kediri, 2 Juni 2022

Siswa

Dhynar Dara

**ANGKET RESPON
SISWA**

Nama sekolah : SD Sukorame 2

Kelas/Semester : 5B/2

Nama Siswa : Ferlita Yolanda Dewi

Hari / tanggal : 2 Juni 2022

A. PETUNJUK

1. Setelah kamu menyimak multimedia interaktif materi daur air Tema 8 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar jawablah pertanyaan berikut dengan sejujurnya.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti, lalu berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom angka yang tertera di samping pertanyaan sesuai dengan pendapat kamu.

B. Penilaian Multimedia Interaktif dari Beberapa Aspek

No.	Indikator	Jawaban Pertanyaan	
		YA	TIDAK
1.	Saya dapat memahami isi dari multimedia dengan baik karena bahasa yang digunakan ringan.	✓	
2.	Saya dapat memahami istilah-istilah yang terdapat pada multimedia.	✓	
3.	Saya mengetahui adanya cara penggunaan multimedia tepat.	✓	
4.	Saya mengetahui adanya penggunaan tanda baca titik dan koma pada kalimat sudah dituliskan dengan tepat.	✓	
5.	Saya mengetahui adanya animasi bergerak di multimedia dengan tepat.	✓	
6.	Saya mengetahui adanya suara yang jelas pada multimedia.	✓	
7.	Saya mengetahui adanya materi yang jelas dan urut sudah dituliskan secara tepat.	✓	
8.	Saya suka menyimak multimedia karena ada latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.	✓	
9.	Saya tertarik menyimak multimedia karena terdapat gambar yang menarik.	✓	
10.	Saya menjadi lebih paham ketika menyimak karena terdapat gambar animasi untuk memperjelas materi.	✓	

Kediri, 2 June..... 2022

Siswa

Ferlita Yolanda Dewi
.....

SILABUS

Nama Sekolah : SDN.....
Kelas/Semester : V /II
Tema : 8 Lingkungan Sekitarku
Pembelajaran Ke : 1
Alokasi Waktu : 1 Hari (8 jam pelajaran @35 menit)

K1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

K2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.

K3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda – benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

K4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN			SUMBER
					PROSEDUR	JENIS	BENTUK	
Ilmu Pengetahuan Alam	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	1. siklus air 2. manfaat air	MENGAMATI 1. Siswa menyimak video pembelajaran penjelasan proses daur air 2. Siswa menyimak video pembelajaran tentang manfaat air.	Kognitif 3. 8.1 Mendeskripsikan proses daur air 3. 8.2 Mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan. pada suatu	Akhir	Tes	Soal uraian	Buku pedoman guru tema 8. <i>Lingkungan Sahabat Kita</i> Kelas V (Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kemendiknas Pendidikan dan Kebudayaan, 2013) Revisi 2017

4. 8	Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.			Psikomotor 4. 8.1 membuat peta pikiran untuk manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan 4.8.2 mencari informasi yang terkait dengan manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan	Akhir	Penugasan	Pedoman penilaian Penugasan

RENCANA PERSIAPAN PEMBELAJARAN

(RPP DARING)

Satuan Pendidikan	: SDN Sukorame 2
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2 (dua)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Materi	: Siklus Air
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOPETENSI DASAR

Muatan : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

KD	INDIKATOR
(3.8) Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	(3.8.1) Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya. (3.8.2) Mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.

(4.8) Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.	(4.8.1) Membuat peta pikiran untuk manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan. (4.8.2) Mencari informasi yang terkait dengan manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.
--	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati multimedia interaktif “Proses Daur Air”, siswa dapat menjelaskan proses daur air dengan benar.
2. Melalui kegiatan mengamati multimedia interaktif “Proses Daur Air”, siswa dapat mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan dengan benar.
3. Setelah menggali informasi multimedia interaktif “Proses Daur Air”, siswa dapat membuat peta pikiran manfaat air dengan tepat.
4. Setelah menggali informasi multimedia interaktif “Proses Daur Air”, siswa dapat mencari informasi manfaat air dari sumber lain dengan siklus air dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN


1. Daur Air

E. PENDEKATAN DAN METODE

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : tanya-jawab dan penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membuka salam pembuka, mengucapkan selamat pagi, dan menanyakan kabar kepada anak-anak. • Peneliti meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. • Peneliti memperkenalkan materi yaitu “Daur Air” 	10 menit

<p>Kegiatan Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menampilkan multimedia interaktif materi proses daur air • Guru dan siswa melakukan pembelajaran dengan dibantu oleh peneliti. • Materi disampaikan sesuai dengan tampilan menu yang ada di multimedia interaktif.  <ul style="list-style-type: none"> • Setelah materi tersampaikan, untuk mengukur pemahaman siswa maka peneliti akan membagikan LKPD. • Setelah menjawab soal yang ada di LKPD, peneliti akan membagikan lembar evaluasi sebagai pemantapan pemahaman siswa. • Peneliti membagikan lembar angket untuk di isi oleh siswa, yang berguna untuk peneliti sebagai tolak ukur keberhasilan pembuatan media pembelajaran materi proses daur air 	<p>40 menit</p>

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil belajar dibantu oleh peneliti. • Memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah di ikuti. • Memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam. 	20 Menit
----------------	--	----------

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Sumber:

- Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013) Revisi 2017
- Buku Siswa Tema 8 Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013) Revisi 2017
- Bahan ajar buatan peneliti

2. Media:

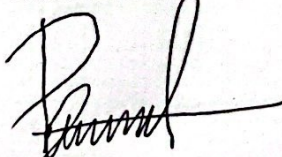
- a. Multimedia interaktif materi proses daur air.

H. Penilaian

1. *Penilaian Sikap* : Selama Kegiatan Observasi berlangsung
2. *Penilaian Pengetahuan* : Selama Kegiatan Observasi Berlangsung
3. *Penilaian Keterampilan* : Penugasan kepada siswa

Mengetahui,

Guru Kelas V



Pipin Rizcha Amalia Rachmad

Kediri,

Mahasiswa



Cindy Eria Lubis

NPM : 18.1.01.10.0130

RENCANA PERSIAPAN PEMBELAJARAN

(RPP DARING)

Satuan Pendidikan	: SDN Sukorame 2
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2 (dua)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Materi	: Siklus Air
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOPETENSI DASAR

Muatan : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

KD	INDIKATOR
(3.8) Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	(3.8.1) Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya. (3.8.2) Mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.

<p>(4.8) Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.</p>	<p>(4.8.1) Membuat peta pikiran untuk manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.</p> <p>(4.8.2) Mencari informasi yang terkait dengan manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.</p>
---	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati multimedia interaktif “Proses Daur Air”, siswa dapat menjelaskan proses daur air dengan benar.
2. Melalui kegiatan mengamati multimedia interaktif “Proses Daur Air”, siswa dapat mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan dengan benar.
3. Setelah menggali informasi multimedia interaktif “Proses Daur Air”, siswa dapat membuat peta pikiran manfaat air dengan tepat.
4. Setelah menggali informasi multimedia interaktif “Proses Daur Air”, siswa dapat mencari informasi manfaat air dari sumber lain dengan siklus air dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN


1. Daur Air

E. PENDEKATAN DAN METODE

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : tanya-jawab dan penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membuka salam pembuka, mengucapkan selamat pagi, dan memanyakan kabar kepada anak-anak. • Peneliti meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. • Peneliti memperkenalkan materi yaitu “Daur Air” 	<p>10 menit</p>

<p>Kegiatan Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menampilkan multimedia interaktif materi proses daur air • Guru dan siswa melakukan pembelajaran dengan dibantu oleh peneliti. • Materi disampaikan sesuai dengan tampilan menu yang ada di multimedia interaktif.  <ul style="list-style-type: none"> • Setelah materi tersampaikan, untuk mengukur pemahaman siswa maka peneliti akan membagikan LKPD. • Setelah menjawab soal yang ada di LKPD, peneliti akan membagikan lembar evaluasi sebagai pemantapan pemahaman siswa. • Peneliti membagikan lembar angket untuk di isi oleh siswa, yang berguna untuk peneliti sebagai tolak ukur keberhasilan pembuatan media pembelajaran materi proses daur air 	<p>40 menit</p>

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil belajar dibantu oleh peneliti. • Memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah di ikuti. • Memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam. 	20 Menit
----------------	--	----------

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Sumber:

- Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013) Revisi 2017
- Buku Siswa Tema 8 Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013) Revisi 2017
- Bahan ajar buatan peneliti

2. Media:

- a. Multimedia interaktif materi proses daur air.

H. Penilaian

1. *Penilaian Sikap* : Selama Kegiatan Observasi berlangsung
2. *Penilaian Pengetahuan* : Selama Kegiatan Observasi Berlangsung
3. *Penilaian Keterampilan* : Penugasan kepada siswa

Mengetahui,
Guru Kelas V



Riris Diana Susanti, S.Pd
NIP : 198105142010012015

Kediri,
Mahasiswa



Cindy Eria Lubis
NPM : 18.1.01.10.0130

LEMBAR EVALUASI

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda (X) pada jawaban yang tepat !

1. Proses perputaran air yang terjadi secara terus menerus dari permukaan bumi atmosfer dan kembali lagi ke permukaan bumi adalah...
 - a. Siklus kehidupan
 - b. Siklus air
 - c. Penyerapan air
 - d. Penguapan air
2. Proses penguapan air disebut...
 - a. Kondensasi
 - b. Infiltrasi
 - c. evaporasi
 - d. Presipitasi
3. Siklus air mempengaruhi peristiwa di bumi dan kelangsungan hidup...
 - a. Manusia
 - b. Hewan
 - c. tumbuhan
 - d. Semua makhluk hidup
4. Uap air di atmosfer mengalami pengembunan membentuk awan-awan disebut...
 - a. Evaporasi
 - b. Presipitasi
 - c. kondensasi
 - d. Infiltrasi
5. Air di permukaan bumi tidak pernah habis walaupun digunakan terus menerus karena adanya...
 - a. Siklus air
 - b. Hujan
 - c. Salju
 - d. Sumber air
6. Air dibutuhkan oleh tumbuhan dalam proses...
 - a. Produksi susu
 - b. Transportasi
 - c. fotosintesis
 - d. Irigasi
7. Siklus air terjadi melalui tiga proses, yaitu...
 - a. Proses penguapan, pengendapan, dan pengembunan
 - b. Proses penguapan, evaporasi, dan konduksi
 - c. Proses elaborasi, konfirmasi, dan isolator
 - d. Proses isolator, konduksi, dan induktor
8. Air di permukaan bumi mengalami penguapan oleh...
 - a. Hujan
 - b. Panas matahari
 - c. Dingin
 - d. Titik-titik air
9. Titik-titik air jatuh menuju permukaan bumi dalam bentuk hujan atau salju disebut...
 - a. Evaporasi
 - b. Presipitasi
 - c. Kondensasi
 - d. Infiltrasi

10. Manfaat air bagi hewan yaitu...

- a. Untuk sarana irigasi
- b. Untuk memproduksi susu
- c. Untuk fotosintesis
- d. Untuk mencuci piring

Kunci Jawaban

- 1. B 6. C
- 2. C 7. A
- 3. D 8. B
- 4. C 9. B
- 5. A 10. B

Pedoman Penilaian

skor	Keterangan
0	Jika siswa menjawab soal tapi salah
1	Jika siswa menjawab soal benar

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor mskdimal}} \times 100\%$$

KISI-KISI

Satuan Pendidikan : SDN.....

Kelas / Semester : V (lima) / 2 (dua)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Materi : Siklus Air

Pembelajaran ke 1

Alokasi Waktu : 1 Hari

NO	MUATAN PELAJARAN	KD	LEVEL KOGNITIF	BENTUK SOAL	NO. SOAL	SKOR	SOAL
	Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	(3.8) Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa dibumi serta kelangsungan makhluk hidup	CI	Essay	1-10	10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang dimaksud siklus air ? 2. Jelaskan proses siklus air ? 3. Sebutkan 2 manfaat air bagi manusia! 4. Sebutkan 2 manfaat air bagi hewan! 5. Sebutkan 2 manfaat air bagi tumbuhan! 6. Jelaskan yang dimaksud transpirasi ? 7. Mengapa air selalu tersedia di bumi meskipun digunakan terus menerus ? 8. Sebutkan 4 kegiatan manusia yang mempengaruhi daur air! 9. Bagaimana cara kita agar dapat menghemat air? 10. Sebutkan contoh sumber air buatan dan sumber air alami ?

INSTRUMEN PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SDN.....
Kelas / Semester : V (lima) / 2 (dua)
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Materi : Siklus Air
Pembelajaran ke 1
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. Penilaian Spiritual dan Sikap

Kriteria	Nilai	
	Sangat Baik	Perlu Bimbingan
Berdoa sebelum dan sesudah belajar	Jika peserta didik : 1. Selalu berdoa sebelum pembelajaran dimulai 2. Selalu berdoa sesudah pembelajaran	Jika peserta didik : 1. Tidak berdoa terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. 2. Tidak pernah berdoa setelah pembelajaran berakhir.
Percaya diri	Jika peserta didik : 1. Selalu aktif untuk menjawab pertanyaan dari guru 2. Jika ada materi yang belum dipahami langsung ditanyakan kepada guru	Jika peserta didik 1. Selalu mengabaikan dalam pembelajaran dimulai 2. Tidak aktif saat kegiatan belajar dimulai 3. Tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
Berani	Jika peserta didik : 1. Selalu menyampaikan pendapatnya jika ditanya guru 2. Berani mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru	Jika peserta didik : 1. Diam saja saat guru memberi pertanyaan 2. Tidak berani mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan guru
Disiplin	Jika peserta didik : 1. Selalu mengumpulkan tugas tepat waktu 2. Tidak pernah telat masuk kelas	Jika peserta didik : 1. Telat dalam pengumpulan tugas 2. Telat saat masuk kelas
Tanggung jawab	Jika peserta didik : 1. Selalu mengisi presensi 2. Mengerjakan tugas sesuai dengan perintah dari guru	Jika peserta didik : 1. Jarang/tidak pernah mengisi presensi 2. Mengerjakan tugas tidak sesuai perintah dari guru

No	Hari/Tanggal	Catatan Perilaku	Keterangan		Tindak Lanjut
			SB	PB	

B. Penilaian Pengetahuan

No	Mata pelajaran	KD	Indikator	Bentuk soal	Bobot	No soal
1.	Ilmu Pengetahuan Sosial	(3.8) Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	(3.8.1) Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya.	esay	10	1-5
			(3.8.2) Mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.	esay	10	6-10

Soal kognitif esay

Ilmu Pengetahuan Alam KD 3.8

1. Apa yang dimaksud siklus air ?
2. Jelaskan proses siklus air ?
3. Sebutkan 2 manfaat air bagi manusia!
4. Sebutkan 2 manfaat air bagi hewan!
5. Sebutkan 2 manfaat air bagi tumbuhan!

6. Jelaskan yang dimaksud transpirasi ?
7. Mengapa air selalau tersedia di bumi meskipun digunakan terus menerus ?
8. Sebutkan 4 kegiatan manusia yang mempengaruhi daur air!
9. Bagaimana cara kita agar dapat menghemat air?
10. Sebutkan contoh sumber air buatan dan sumber air alami ?

Kunci jawaban

Ilmu Pengetahuan Alam KD 3.8

1. Sirkulasi air secara terus menerus yang berasal dari bumi ke atmosfer serta akan kembali lagi ke bumi.
2. dari air yang ada di darat berubah menjadi awan, hingga menjadi hujan dan kembali menjadi air. Keragaman mata pencaharian dan keragaman kegiatan ekonomi.
3. Untuk mandi dan untuk mencuci baju
4. Untuk menjaga suhu tubuh tetap normal dan untuk memproduksi susu
5. Sebagai pengangkut zat hara dan proses foto sintesis
6. Transpirasi adalah hilangnya uap air dari permukaan tumbuhan
7. Sebab adanya daur air menimbulkan jumlah air di bumi secara keseluruhan tetap
8. Pemakaian bahan bakar fosil, Pembuangan air limbah langsung ke sungai, Penutupan permukaan tanah dengan bangunan atau aspal dan beton, Penebangan hutan secara liar,
9. Dengan menggunakan air seperlunya.
10. Buatan: PAM
Alami: Mata air

PENILAIAN SOAL JAWABAN SINGKAT

SKOR :

Jawaban benar = 10

Jawaban salah = 0

Tidak dijawab = 0

Nilai = $\frac{\text{sekor perolehan}}{\text{sekor maksimal}} \times 100$

C. Penilaian Keterampilan

Ilmu Pengetahuan Sosial

Tugas : Menjelaskan proses siklus air

Aspek yang diamati : Kesesuaian dalam hasil analisis proses daur air

No	Kriteria	Rubrik kriteria			
		Sangat Baik (Skor 86-100) 4	Baik (Skor 71-85) 3	Cukup (Skor 61-75) 2	Perlu pendampingan (Skor ≤60) 1
1.	Kesesuaian dengan cara pengerjaan dan jawaban	Siswa dapat menjelaskan proses daur air dengan lengkap dan jawaban yang betul	Siswa dapat menjelaskan hampir semua dengan tepat	Siswa dapat menjelaskan beberapa proses daur air jawabnya kurang tepat	Siswa tidak dapat menjawab soal

Format Penilaian Siswa

No	Nama	Kesesuaian dalam penggunaan kata tanya				Kebenaran dalam penggunaan kata tanya				Skor	Nilai
		4	3	2	1	4	3	2	1		

Tugas : Menyelesaikan persoalan yang bersangkutan dengan proses daur air.

Aspek yang diamati : Kesesuaian dalam menyelesaikan persoalan yang bersangkutan dengan proses daur air

No	Kriteria	Rubrik kriteria			
		Sangat Baik (Skor 86-100) 4	Baik (Skor 71-85) 3	Cukup (Skor 61-75) 2	Perlu pendampingan (Skor ≤60) 1
1.	Kesesuaian dengan cara pengerjaan dan jawaban	Siswa dapat menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan proses daur air minimal 4	Siswa dapat menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan proses daur air dengan lengkap dan jawaban betul minimal 3	Siswa dapat menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan proses daur air yang betul minimal 2	Siswa tidak dapat menjawab soal

SKRIPSI CEK PLAGIASI

ORIGINALITY REPORT

19%
SIMILARITY INDEX

19%
INTERNET SOURCES

5%
PUBLICATIONS

3%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	5%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	jptam.org Internet Source	1%
4	text-id.123dok.com Internet Source	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
7	www.uniflor.ac.id Internet Source	1%
8	123dok.com Internet Source	1%
9	repository.usd.ac.id Internet Source	1%

10	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	1 %
11	adoc.pub Internet Source	<1 %
12	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	<1 %
13	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
14	journal2.um.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
16	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
17	core.ac.uk Internet Source	<1 %
18	Sindy Kartika, Frans Aditia Wiguna. "IMPLEMENTASI KEDISIPLINAN DI SDN SUKORAME 2 SEBAGAI BEKAL MEMBENTUK PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2020 Publication	<1 %
19	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %

20 docobook.com
Internet Source <1 %

21 Ade Saepudin, Saluky Saluky, Muhammad Ali Misri. "The Use Effects of Interactive Multimedia Edutainment on The Achievement Improvements in Mathematics", ITEJ (Information Technology Engineering Journals), 2016
Publication <1 %

22 journal-litbang-rekarta.co.id
Internet Source <1 %

23 infoduniailmiah.wordpress.com
Internet Source <1 %

24 karya-ilmiah.um.ac.id
Internet Source <1 %

25 Septi Hardiyanti, Nurul Farida, Nurain Suryadinata. "HANDBOOK ARITMATIKA SOSIAL DENGAN PENDEKATAN NILAI-NILAI ISLAM", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021
Publication <1 %

26 idoc.pub
Internet Source <1 %

27 repository.uin-suska.ac.id
Internet Source <1 %

repository.unib.ac.id

28

Internet Source

<1 %

29

Lisa Indriyanti, Arsyad Abd. Gani, Sintayana Muhardini. "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram", CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 2020

Publication

<1 %

30

Noor Wahid Septiawan, Afis Pratama. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Pembelajaran Komputer Terapan Jaringan Kelas X TKJ", Joined Journal (Journal of Informatics Education), 2019

Publication

<1 %

31

Santi Ratna Dewi, Haryanto Haryanto. "Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2019

Publication

<1 %

32

agroedupolitan.blogspot.com

Internet Source

<1 %

33

eprints.radenfatah.ac.id

Internet Source

<1 %

id.123dok.com

34	Internet Source	<1 %
35	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
36	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
37	repository.uncp.ac.id Internet Source	<1 %
38	Netrilina Netrilina, Syaiful Syaiful, Syamsurizal Syamsurizal. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bangun Ruang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication	<1 %
39	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
40	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Dokumentasi Hasil Uji Coba Luas dan Terbatas Siswa Kelas V SDN Sukorame 2





PERSETUJUAN BAU : *[Signature]*

BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : CINDY ERIA LUBIS
NPM : 18.1.01.10.0130
Fak/Jur/Prodi : FKIP / PGSD
Alamat Rumah : Ds. Mojokerep Kec. Plemahan Kab. Kediri
Alamat email : cindyeria12@gmail.com
No. Telp. / HP : 0058 0615 4703
2. DOSEN PEMBIMBING I : SUSI DAMAYANTI, S.Pd., M.M
Alamat Rumah :
Alamat email :
No. Telp. / HP. :
3. DOSEN PEMBIMBING II : ERWIN PUTERA PERMANA, M.Pd
Alamat Rumah :
Alamat email :
No. Telp. / HP. :
4. JUDUL KTI :
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MEMINGKATKAN
KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN MATERI DAUR AIR PADA SISWA
KELAS V SDN SUKORAME 2 KEDIRI TAHUN 2022

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : _____
2. Jadwal Bimbingan :

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I			
Pembimbing II			

3. Kemajuan Bimbingan :

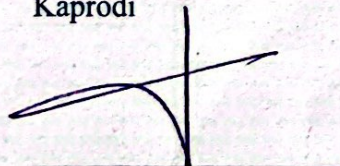
Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	11/11 ²¹	Bab I	Revisi	g
2	14/12 ²¹	Bab I	Revisi	g &
3	25/1 ²²	Bab I	Acc	g &
4	15/2 ²²	Bab II	Revisi	g &
5	28/3 ²²	Bab I	Revisi	g &
6	5/4 ²²	Bab II	Acc	g &
7	27/4 ²²	Bab III	Revisi	g &
8	13/5 ²²	Bab III	Acc	g &
9	30/5	MEDIA	Acc	g &
10	15/6	BAB IV & V	Revisi	g &
11	23/6	BAB IV & V	Revisi	g &

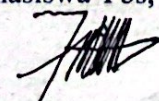
Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	13/5 ²²	BAB I, II, III	Revisi BAB I, II, III	g
2	14/5 ²²	BAB	Acc. BAB I, II, III	g
3	27/5 ²²	media pemb.	Acc.	g
4	28/6/22	BAB IV	Revisi	g
5	29/6/22	BAB V	Revisi	g
6	30/6/22	BAB IV, V	Acc.	g
7	30/6/22	Artikel	Acc	g

Mengetahui,
Kaprosdi


NIDN

Kediri, _____
Mahasiswa Ybs,


Cindy Eria Lubis
NPM 18.1.01.10.0130



BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : CINDY ERIA LUBIS
NPM : 18.1.01.10.0130
Fak/Jur/Prodi : FKIP / PGSD
Alamat Rumah : Ds. Mojokerep Kec. Plemahan Kab. Kediri
Alamat email : cindyerial@gmail.com
No. Telp. / HP : 0858 0615 4703
2. DOSEN PEMBIMBING I : SUSI DAMAYANTI, S.Pd., M.M
Alamat Rumah : _____
Alamat email : _____
No. Telp. / HP. : _____
3. DOSEN PEMBIMBING II : ERWIN PUTERA PERHANA, M.Pd
Alamat Rumah : _____
Alamat email : _____
No. Telp. / HP. : _____
4. JUDUL KTI : _____
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN MATERI DAUK AIR PADA SISWA
KELAS V SDN SUKORAME 2 KEDIRI TAHUN 2022.

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : _____
2. Jadwal Bimbingan : _____

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I			
Pembimbing II			

3. Kemajuan Bimbingan : _____

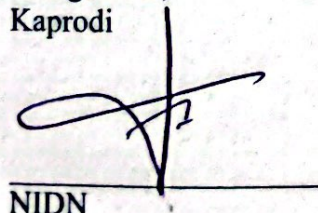
Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
12	28/6	BAB IV & V	Aee	g.

Pembimbing II

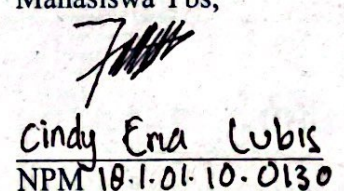
NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN

Mengetahui,
Kaprosdi



NIDN

Kediri, _____
Mahasiswa Ybs,



Cindy Ema Lubis
NPM 10.1.01.10.0130