

**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:

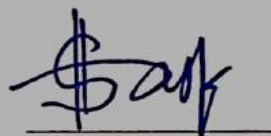
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN MATERI
DAUR AIR PADA SISWA KELAS V SDN SUKORAME 2 KEDIRI TAHUN
2022**

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

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

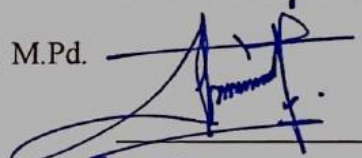
Panitia Penguji:

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.

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