16.58 4G 11.0 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

Plagiarism Detector v. 1678 - Originality Report 7/13/2020 12:13:28 PM

Analyzed document: FITRIYANI LAILATUL Z_4B_SKRIPSI.docx Licensed to: Kukuh Andri Aka

Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:

Distribution graph:

Top sources of plagiarism:

% 50	wrds:	https://www.ruangbiologi.co.id/sumber-daya-alam-yang-tidak-dapat-diperbaharui/
% 8	wrds:	https://www.scribd.com/document/319385499/Bahrudin-Aplikasi-K13-Program-Kelas-1-...
% 7	wrds: 1002	https://www.zonareferensi.com/contoh-sumber-daya-alam-yang-dapat-diperbaharui/

[Show other Sources:]

Processed resources details:

193 - Ok / 43 - Failed

[Show other Sources:]

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
Wiki Detected!	GoogleBooks Detected!	[not detected]	[not detected]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

BAB I
PENDAHULUAN Latar Belakang Pendidikan di Indonesia saat ini telah berkembang dengan pesat. Untuk itu, peran kurikulum dalam pembelajaran menjadi sangat penting karena digunakan sebagai acuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan menindaklanjuti pembelajaran. Hal ini telah diatur dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 3 yaitu Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu

Plagiarism detected: **0.08%** https://silabus.org/pengertian-pend... + 2 resources! id: **1**

sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta
akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang.
Pada hakikatnya

Plagiarism detected: **0.33%** https://silabus.org/pengertian-pend... + 4 resources! id: **2**

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,
bangsa dan negara. Dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk menguasai segala ketrampilan, termasuk dalam berinovatif dan berkreatif.Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa, "kurikulum adalah suatu

16.58 4G 9.00 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

"kurikulum adalah suatu

Plagiarism detected: 0.11% http://smkmuhpwr.sch.id/in-house-tr... id: 3

pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman

penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.Menurut Abdullah Idi (2014:25) bahwa Kurikulum 2013 adalah suatu upaya untuk memperbarui dilakukan evaluasi kurikulum sesuai dengan kebutuhan anak bangsa atau generasi muda, dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menggunakan konsep pembelajaran terpadu yaitu suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu, peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. SD
Negeri telah menggunakan kurikulum 2013 dengan konsep pembelajaran Tematik. Dengan pembelajaran tematik siswa diharapkan dapat berpikir lebih kreatif, inovatif dan cepat tanggap. Selain itu siswa juga dilatih untuk menumbuhkan keberanian dalam dirinya. Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, kenyataannya siswa kelas IV SD Negeri Pada Tema 3 Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan dilingkungan Rumah di kelas IV Sekolah Dasar terdapat Kompetensi Dasar (KD) dalam tematik masih ada yang belum optimal. Kompetensi Dasar (KD) tersebut adalah IPA dalam pembelajaran 1 yang membahas tentang

Plagiarism detected: 0.18% https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: 4

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya yaitu 3.8 menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam

di lingkungannya. Adapun indikator yang diperlukan untuk mencapai KD tersebut adalah: 1) menjelaskan pentingnya sumber daya alam 2) menyebutkan macam-macam sumber daya alam 3) menjelaskan upaya pelestarian sumber daya alam. Berdasarkan indikator-indikator tersebutsiswa diharapkan mampu menguasai materi tentang

Plagiarism detected: 0.06% https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: 5

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam

di lingkungannya. Pembelajaran yang bagus adalah pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman terhadap materi. Pemahaman itu dapat dicapai jika pembelajaran yang didesain secara maksimal. Salah satu elemen dasar dalam desain pembelajaran adalah adanya media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan diketahui bahwa guru menyampaikan materi hanya menggunakan media gambar yang ditempel pada sterofom. Dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah.Hal ini, membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan dan berdampak pada nilai siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil belajar 31 siswa yang ada, 16 siswa masih mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 terutama pada Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1 di KD 3.8 sedangkan pada KD 3.1 dan KD 3.3 siswa menguasai pelajaran yang diberikan dibuktikan denganhasil belajar siswa dari 31 siswa hanya 19 siswa telah mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat. Ega Rima Wati (2016:2) menyatakan bahwa, "Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi, sesuatu yang bersifat meyakinkan

Plagiarism detected: 0.09% http://digilib.uinsby.ac.id/8194/ + 3 resources! id: 6

pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga

mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut." Sesuai dengan pernyataan tersebut, guru perlu memilih media yang menarik, kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan berminat untuk mengikuti pembelajaran pada Tema 3 Subtema 1 terutama pada pembelajaran 1 KD 3.8 yaitu

Plagiarism detected: 0.06% https://www.scribd.com/document/319... id: 7

pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam. Media pembelajaran digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran supaya apa yang disampaikan dapat tersampaikan kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat mengoptimalkan capaian pada Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1, khususnya pada KD 3.8 Guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menggairahkan, landasan yang kukuh, lingkungan yang menyenangkan, dan perancangan yang dinamis untuk memfasilitasi dan memudahkan siswa dalam belajar (Wena dalam Erif dkk, 2016:111).M
ultimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan multimedia interaktif, media pembelajaran menjadi lebih menarik. Munir (2012:109), "Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh panca indra: penglihatan, pendengaran, dan sentuhan". Multimedia adalah media yang menggabungkan lebih dari satu macam media. Selain itu, multimedia interaktif juga dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan siswa. sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik meskipun gaya belajar siswa berbeda-beda tetapi dapat memahami materi dengan mudah dan jelas. Sehubungan dengan permasalahan yang telah dijelaskan, dipilih judul penelitian sebagai berikut "Pengembangan Multimedia Interaktif BERDALAM (Sumber Daya Alam) pada Pembelajaran Tema 3

Plagiarism detected: 0.06% https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: 8

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Plagiarism detected: 0.07% http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: 9

Rumah pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kabupaten

Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020". Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang masala
h tersebut, masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.Siswa kurang kondusif dalam pembelajaran karena dalam KD IPA media berukuran terlalu kecil, hanya gambar yang ditempel di sterofom dan tidak menarik yaitu pada KD 3.8

Plagiarism detected: 0.06% https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: 10

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam

di lingkungannyaKurangnya konsentrasi siswa terhadap apa yang disampaikan guru karena guru tidak menggunakan media yang menarik. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam Tema 3 Sub tema 1 Pembelajaran 1 hanya mengoptimalkan pada Bahasa Indonesia dan IPS. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran itu monoton, membosankan, siswa menjadi pasif, dan minat siswa untuk belajar sangat kurang.Masih terbatasnya kreativitas guru untuk membuat produk media untuk pembelajaran KD 3.8

Plagiarism detected: 0.06% https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: 11

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam

di lingkungannya. Pembatasan Masalah
Dari beberapa masalah yang teridentifikasi
, maka perlu dilakukan pembatasan agar permasalahan penelitian yang hendak dipecahkan menjadi fokus dan spesifik. Adapun batasan permasalahan sebagai berikut.1.
Subyek Penelitian
:Siswa kelas IV SD
2.
Obyek Penelitian
:SDN Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri

16.58 4G 4.00 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

Plagiarism detected: 0.07% https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: 12

Pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam

4.
Masa penelitian yang digunakan dalam penelitian
: September - Oktober 2019 Rumusan Masalah
Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.
Bagaimana validitas produk Pengembangan (BERDALAM) Video Sumber Daya Alam pada Pembelajaran Tema 3

Plagiarism detected: 0.06% https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: 13

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Plagiarism detected: 0.07% http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: 14

Rumah pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kabupaten

Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020 ? Bagaimana kepraktisan produk Pengembangan (BERDALAM) Video Sumber Daya Alam pada Pembelajaran Tema 3

Plagiarism detected: 0.06% https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: 15

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Plagiarism detected: 0.07% http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: 16

Rumah pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kabupaten

Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020 ?Tujuan Pengembangan Secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa multimedia inraktif untuk menunjang pembelajaran materi

Plagiarism detected: 0.06% https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: 17

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam

pada kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan umum ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan-tujuan sebagai berikut.
Untuk mendeskripsikan validitas produk Pengembangan (BERDALAM) Video Sumber Daya Alam pada Pembelajaran Tema 3

Plagiarism detected: 0.06% https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: 18

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Plagiarism detected: 0.07% http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: 19

Rumah pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kabupaten

Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020.Untuk mendeskripsikan kepraktisan produk Pengembangan (BERDALAM) Video Sumber Daya Alam pada Pembelajaran Tema 3

Plagiarism detected: 0.06% https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: 20

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Plagiarism detected: 0.07% http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: 21

Rumah pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kabupaten

Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020.Sistematika Penulisan Penulisan pada BAB I Penulis pada BAB I terdapat tiga sub bab yaitu latar belakang yang mengungkapkan konteks pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam masalah yang hendak dipecahkan. Selanjutnya adalah identifikasi masalah yang membahas tentang masalah yang dihadapi dan dipaparkan juga alternatif solusinya. Setelah identifikasi masalah dipaparkan rumusan masalah yang berupa pertanyaan yang hendak dipecahkan. Selanjutnya adalah tujuan pengembangan digunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah, dan sistematika penulis yang memaparkan penulisan Karya Tulis Ilmiah mulai bab 1 sampai bab terakhir. Sedangkan untuk kajian teori akan dibahas pada bab selanjutnya. Bab II atau bab kajian pustaka membahas tentang kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori, yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kemudia
n untuk pemaparan mengenai metode dijelaskan pada bab III. Metode penelitian yang digunakan dijelaskan pada BAB III yang memaparkan tentang model pengembangan yang digunakan beserta pros
edur pengembangan. Lalu juga membahas tentang lokasi dan subyek penelitian, uji coba produk yang di dalamnya dijelaskan mengenai desain uji coba dan subjek uji coba. Selanjutnya dipaparkan pula mengenai validasi model/produk, instrumen pengumpulan data yang digunakan yang di dalamnya dijelaskan pula mengenai pengembangan instrumen serta validasi instrumen. Kemudian yang terakhir pada BAB III dipaparkan mengenai teknik analisis data yang di dalamnya terletak tahapan-tahapan analisis data dan norma pengujian. Kemudian untuk menjelaskan mengenai deskripsi, interpretasi, dan pembahasan akan dipaparkan secara jelas pada bab IV. Bab V memaparkan secara singkat pokok-pokok hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Kemudian memaparkan implikasi teori dan implikasi praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Setelah itu memaparkan saran atau rekomendasi sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan dan terakit langsung. Manfaat Penelitian Berdasarkan
tujuan penelitian yang diuraikan diatas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian dijabarkan sebagai berikut. Manfaat teoritis
Manfaat teoritis artinya hasil penelitian bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Manfaat teoritis pada Pengembangan (BERDALAM) Video Sumber Daya Alam pada Pembelajaran

Plagiarism detected: 0.06% https://www.scribd.com/document/319... id: 22

Pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam. Manfaat Praktis
Manfaat praktis pada pengembangan multimedia interaktif diantaranya Bagi Guru Multimedia interaktif dapat dijadikan perantara penyampaian materi dari guru pada siswa khususnya dalam Tema 3 Subtema 1 KD 3.8

Plagiarism detected: 0.06% https://www.scribd.com/document/319... id: 23

pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam. Selain itu, guru diharapkan memiliki motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran. Kepala Sekolah Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan inovasi pembelajaran guna mengoptimalkan ketercapaian tujuan dalam proses pembelajaran.
Mahasiswa/

Plagiarism detected: 0.05% https://docplayer.info/54676423-Pow... id: 24

peneliti
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai

informasi atau referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang relevan.
BAB II KAJIAN PUSTAKA Kajian Teori Hakikat Media Pembelajaran Pengertian Media Media
dapat diartikan sebagai alat yang dijadikan perantara untuk menyampaikan

Plagiarism detected: 0.05% https://www.eurekapendidikan.com/20... id: 25

informasi dari pengirim kepada penerima pesan.

16.58 4G 0.29 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

Plagiarism detected: **0.05%** https://www.eurekapendidikan.com/20... id: **25**

informasi dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Rima(2016:2) media pembelajaran diartikan sebagai berikut. "Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi, sesuatu yang bersifat meyakinkan

Plagiarism detected: **0.09%** http://digilib.uinsby.ac.id/8194/ + 3 resources! id: **26**

pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga

mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut."
Dengan pengertian ini guru, buku,

Plagiarism detected: **0.05%** https://id.scribd.com/doc/189532271... id: **27**

teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Plagiarism detected: **0.1%** https://docplayer.info/128538876-Ke... id: **28**

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan

sebagai alat-alat grafis, photografis,

Plagiarism detected: **0.1%** https://docplayer.info/128538876-Ke... id: **29**

atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau

verbal. Kemudian menurut Gagne' dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2007:4) menyatakan bahwa,
"

Plagiarism detected: **0.08%** https://id.scribd.com/doc/189532271... id: **30**

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk

menyampaikann isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, film, slide(gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer".Jadi media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajarKemudian
menurut Frans dkk (2018), menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan wadah dari isi pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut".
Bahwa materi
yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar. Apabila media tidak dapat menyalurkan pesan seperti yang diharapkan, maka media tersebut dianggap tidak mampu mengkomunikaskan isi pesan yang diinginkan dan disampaikan oleh sumber kepada sasaran yang ingin dicapai.Dari ke
tiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu wadah yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan dari guru kepada siswa sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Misalnya dengan alat peraga seperti gambar, video, grafik, animasi, dll. Fungsi Media Pembelajaran Menurut Arsyad
(1997:15), "Salah satu fungsi utama

Plagiarism detected: **0.05%** https://rairarinn13.blogspot.com/20... id: **31**

media pembelajaran adalah sebagai alat bantu

mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru". Hal ini dapat diartikan bahwa belajar tidak selalu berhubungan dengan hal yang konkret. Oleh karena itu, media berfungsi

Plagiarism detected: **0.04%** https://hanniyypurple.blogspot.com/... id: **32**

untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak

kepada siswa. Kesulitan bahan ajar dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantara, sehingga dalam keadaan tertentu media dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran secara konkret. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (1998:99-100) dalam Sundayan R (2013:8) adalah sebagai berikut.

Plagiarism detected: **0.24%** http://fatkhan.web.id/pengertian-me... + 3 resources! id: **33**

Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan

oleh seorang guru. Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.

Plagiarism detected: **0.12%** http://fatkhan.web.id/pengertian-me... + 3 resources! id: **34**

Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang

disampaikan oleh guru. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.
Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan memiliki fungsi yang menarik perhatian siswa, penyajian informasi/materi harus sesuai dengan karakteristik siswa, membantu siswa berfikir konkret, dapat meningkatkan mutu belajar mengajar, menciptakan suasana yang menyenangkan. Kemudian menurut Frans, dkk (2018), fungsi media pembelajaran secara umum adalah untuk memperlancar nterakdi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien.
Oleh karena itu, media sangat diperlukan guna menunjang proses belajar mengajar agar pembelajaran bisa lebih mudah dipahami oleh siswa. Dari ke
tiga pendapat di atas, dapat kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan rasa minat, motivasi, merangsang siswa dalam kegiatan pembelajaran dan guru dapat membantu dalam menjelaskan materi secara konkret maupun sebagai fasilitator dalam pembelajaran agar proses belajar mengajar bisa lebih dipahami oleh siswa. Macam-macam Media Pembelajaran Pada proses pembelajaran media pembelajaran telah dikenal tidak hanya terdiri atas satu ataupun dua jenis media pembelajaran. Media pembelajaran jenisnya beragam, namun dalam kegiatan pembelajaran guru harus m
ampu untuk menentukan dan memilih media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Menurut Rima (2016:4-8), jenis media pembelajaran sebagai berikut.Media Visual
Me
dia visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya. Audio Visual
Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan yaitu mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Komputer Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Komputer sudah sangat familiar dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah

16.59 4G 2.00 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan yaitu mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Komputer Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Komputer sudah sangat familiar dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer meruapakan sebuah kegiatan yang menggunakan software atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun dirumah. Microsoft Power Point
Microsoft power point
merupakan salah satu aplikasi atau

Plagiarism detected: 0.05% https://repository.mercubuana.ac.id... + 4 resources! id: 35

perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk

menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Presentasi dengan Microsoft power point merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa slide yang menarik. Hal ini bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara video, dan lain sebagainya.Internet Internet

Plagiarism detected: 0.05% https://rumus.co.id/alat-komunikasi... + 2 resources! id: 36

merupakan salah satu media komunikasi yang

banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet merupakan salah satu media yang memiliki perkembangan luar biasa. Selain sebagai media pembelajaran, internet juga banyak dimanfaatkan oleh beberapa orang untuk banyak kepentingan lainnya. Jadi, internet di sini berperan sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas. Multimedia Multimediamerupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana penyampaian tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimak
sud adalah perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana penyampaian tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media. Dari berbagai jenis media yang dipaparkan di atas multimedia itu termasuk dalam media penyajian misalnya kombinasi slide plus suara dan multi-image atau gambar yang dikendalikan oleh komputer. Jadi multimedia bisa dikatakan sebagai kombinasi berbagai media. Adapun menurut Rima (2016:4enis-jenis media pembelajarandikelompokkan sebagai berikut.Media visual. Sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Audio visual. Media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Komputer. Sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Microsoft power point. Merupakan salah satu aplikasi

Plagiarism detected: 0.05% https://repository.mercubuana.ac.id... + 4 resources! id: 37

perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk

menangani perancangan presentasi grafik dengan mudah dan cepat; dan Internet. Salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan.
Dalam kegiatan belajar mengajar, media internet sangat membantu untuk menarik siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Berdasarkan pernyataan tersebut, media dikelompokkan dalam lima jenis, yaitu media visual, media audio visual, media komputer, media grafik, dan internet. Penggunaan komputer dan Grafik (microsoft power point), dan internet dijadikan dua jenis yang berbeda menurut aplikasinya. Hakikat Multimedia Interaktif

Plagiarism detected: 0.1% https://fisikakontekstual.com/multi... + 5 resources! id: 38

Pengertian Multimedia Interaktif Multimedia
merupakan perpaduan antara berbagai media (format file

)berupa teks, gambar,

Plagiarism detected: 0.26% https://fisikakontekstual.com/multi... + 4 resources! id: 39

grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan interaktif adalah komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen

komunikasi. Hal ini dapat diartikan bahwa

Plagiarism detected: 0.19% https://ndewiratnaningsih.blogspot.... + 2 resources! id: 40

multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user).

Reddi & Mishra (2003) dalam Munir (2012:110-111) mengemukakan bahwa "Multimedia Int
eraktif adalah

Plagiarism detected: 0.25% https://doniheryana.blogspot.com/20... + 2 resources! id: 41

suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu

dari unsur media dapat memberikan secara individu".M
ultimedia interaktif digunakan secara bersama-sama dengan berbagai unsur media teks, graifk, animasi, dan viedo. Hal ini sesuai dengan pendapat Vaighon (1998) dalam Munir (2012:111) mengemukakan bahwa "Multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan". Multimedia dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol elemen-elemen yang disajikan. Dari beberapa pendapat

Plagiarism detected: 0.05% https://ndewiratnaningsih.blogspot.... + 2 resources! id: 42

dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan

perpaduan antara berbagai media pembelajaran dikemas menjadi satu kedalam sistem komputer untuk mempermudah pengguna yang dapat digunakan dalam waktu yang bersamaan, dan mengikuti keinginan pengguna kapan multimedia tersebut ditampilkan. Komponen Multimedia Interaktif Multimedia interaktif memiliki berbagai komponen yang memiliki peranan masing-masing. Menurut Munir (2012:16) komponen. Multimedia Interaktif adalah sebagai berikut.Teks

Plagiarism detected: 0.22% https://docobook.com/media-pembelaj... id: 43

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.

Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan style hurufnya (warna, bold, italic). Teks dapat membentuk kata atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa, kebutuhan teks tergantung kepada penggunaan aplikasi multimedia.

Plagiarism detected: 0.35% https://docobook.com/media-pembelaj... id: 44

Grafik Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (image, picture, atau drawing). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apabila pengguna sangat

16.59 4G 8.00 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

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

Plagiarism detected: **0.13%** https://docobook.com/media-pembelaj... id: **45**

Gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan

dibanding dengan teks. Video Video

Plagiarism detected: **0.27%** https://docobook.com/media-pembelaj... id: **46**

adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video dalam multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau

aksi. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

Plagiarism detected: **0.17%** https://docobook.com/media-pembelaj... id: **47**

Animasi Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi

merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada lay
er.

Plagiarism detected: **0.05%** https://docobook.com/media-pembelaj... id: **48**

Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan

suatu yang sulit dilakukan dengan video. Audio Audio merupakan

Plagiarism detected: **0.11%** https://docobook.com/media-pembelaj... id: **49**

macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa

didengar.

Plagiarism detected: **0.16%** https://docobook.com/media-pembelaj... id: **50**

Di sisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam

penglihatan. Interaktivitas Elem
en

Plagiarism detected: **0.06%** https://docobook.com/media-pembelaj... id: **51**

ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen

ini dapat

Plagiarism detected: **0.05%** https://docobook.com/media-pembelaj... id: **52**

memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif

berupa navigasi, simulasi, maupun permainan ataupun latihan. Dari penjelasan yang telah dipaparkan dapat di simpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki tujuh komponen yang dianggap paling penting, saling berkaitan dalam penyusunannya, dan menggabungkan semua

Plagiarism detected: **0.05%** https://dwiasihrahaayu.blogspot.com... id: **53**

media yang terdiri dari Teks, Grafik,

Gambar, Video, Animasi, Audio, dan Interaktivitas. Setiap komponen memiliki peranannya masing-masing dalam mewujudkan suatu informasi yang menarik. Adanya komponen dalam multimedia interaktif telah menjembatani interaksi antara komputer dan pengguna.Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing
, begitupun dengan multimedia interaktif. Menurut Munir (2012:113-114),

Plagiarism detected: **0.05%** http://redaksi.pens.ac.id/2018/05/2... id: **54**

kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran

diantaranya.Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktf.
Pendidikan

Plagiarism detected: **0.63%** https://fisikakontekstual.com/multi... + 3 resources! id: **55**

akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; dan
Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan dapat di
simpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan dalam pengembangannya salah satunya adalah pembelajaran yang inovatif dan dan interaktif demi menunjang proses pembelajaran yang efektif, kreatif, dan efisien. Selain itu juga kelebihan multimedia interaktif dapat menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang berlangsung hingga didapat tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain memiliki kelebihan, multimedia juga memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh
Rima (2016:86-87), kelemahan dari multimedia interaktif diantaranya sebagai berikutMembutuhkan pengetahuan dan ketrampilan khusus tentang komputer sebelum menggunakannya.

Plagiarism detected: **0.13%** https://pgsd.binus.ac.id/2016/12/26... + 3 resources! id: **56**

16.59 4G 8.00 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

Dari penjelasan yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pembelajarannya diantara kelebihan yang dimiliki adalah

Plagiarism detected: **0.05%** https://fisikakontekstual.com/multi... + 3 resources! id: **58**

sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.

Sedangkan kelemahannya salah satunya adalah membutuhkan biaya pengadaan yang cukup tinggi, dan hanya bisa dilakukan

Plagiarism detected: **0.08%** https://pgsd.binus.ac.id/2016/12/26... + 3 resources! id: **59**

oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

Hal itu disebabkan multimedia interaktif harus menggunakan tambahan perangkat lain yang mampu memproyeksikan di layar yang besar ,karena digunakan untuk kelompok yang lebih besar. Karakteristik Multimedia Interaktif Menurut Munir (2012:115)
, karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
.Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Dalam pengertian ini juga dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mengontrol kecepatan belajar sendiri.Berdasarkan teori yang telah dipaparkan dapat di
simpulkan bahwa karakteristik multimedia interaktif diantaranya memiliki lebih dari satu media yang konvergen, bersifat interaktif, dan bersifat mandiri dalam penerapannya.

Plagiarism detected: **0.16%** https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... + 3 resources! id: **60**

Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD
Didalam Tema 3 Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Rumah terdapat Standart Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan oleh Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. SK dan KD kelas IV semester I berdasarkan Permendikbud No. 24 tahun 2016 disajikan dalam tabel berikut ini.Tabel 2.1 SK dan KD IPA Kelas IV semester I dan Semester II Standart Kompetensi
Kompetensi Dasar

Plagiarism detected: **0.21%** https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: **61**

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.

Plagiarism detected: **0.17%** https://www.scribd.com/document/319... id: **62**

Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan.
Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup

serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
Mengidentifikasi

Plagiarism detected: **0.1%** https://www.scribd.com/document/319... id: **63**

macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi,

dan gaya gesekan. Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
Mengidentifikasi

Plagiarism detected: **0.2%** https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: **64**

berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari

-hari.

Plagiarism detected: **0.22%** https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: **65**

Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera penglihatan. Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan.Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam

di lingkungannya.

Plagiarism detected: **0.25%** https://www.scribd.com/document/319... + 3 resources! id: **66**

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
Menyajikan laporan hasil pengamatan tentanng bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan

Plagiarism detected: **0.11%** https://www.scribd.com/document/319... id: **67**

dan tumbuhan
Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan

sekitarnya, dan slogan upaya pelesatariannya,
Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya

Plagiarism detected: **0.06%** https://www.scribd.com/document/319... id: **68**

gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya

gravitasi dan gaya gesekan. Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

Plagiarism detected: **0.09%** http://elearning.pgrisic.com/course... id: **69**

16.59 4G 0.73 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya

gravitasi dan gaya gesekan. Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

Plagiarism detected: **0.09%** http://elearning.pgrislc.com/course... id: **69**

Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan

bentuk energi. Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi. Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya
Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang dilingkungannya. KD yang dipilih dalam pengembangan multimedia interaktif adalah "3.8 yaitu Menjelaskan

Plagiarism detected: **0.07%** https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: **70**

pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam

dilingkungannya". Mengingat belum adanya media yang cocok dalam pembelajaran KD tersebut di lokasi penelitian selain buku teks dan gambar yang ditempel pada sterofom. Multimedia interaktif tepat dikembangkan sebagai media dalam pembelajaran materi menjelaskan

Plagiarism detected: **0.06%** https://www.scribd.com/document/319... id: **71**

pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam, karena dengan pengembangan multimedia interaktif untuk materi tersebut dikemas dalam penyajian dan kemampuan yang menarik mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.Sumber Daya Alam Pengertian
Sumber Daya AlamSumber

Plagiarism detected: **0.08%** https://rumus.co.id/sumber-daya-ala... + 4 resources! id: **72**

Daya Alam merupakan segala sesuatu yang berasal dari alam

dan dapat dimanfaatkan bagi pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Menurut Agus (2017:291) "

Plagiarism detected: **0.05%** https://sumayasadumedukasi.blogspot... + 3 resources! id: **73**

sumber daya alam merupakan semua kekayaan

yang ada di alam dan bermanfaat bagi kehidupan manusia.". Dengan kata lain sumber daya alam dapat bermanfaat bagi manusia maupun makhluk hidup lainnya untuk dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari.Demikian pula
menurut Eni (2006:125) "sumber daya alam merupakan segala kekayaan di alam pada suatu tempat

Plagiarism detected: **0.05%** https://budie13.wordpress.com/page/... + 4 resources! id: **74**

yang meliputi benda hidup maupun benda

mati.Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sumber daya alam merupakan segala kekayaan alam yang berasal dari bumi dan dapat dimanfaatkan oleh manusia maupun makhluk hidup lainnya yang bergantung untuk memenuhi keperluan hidupnya sehari-hari.Jenis-jenis Sumber Daya Alam Menurut Eni (2006:125) secara umum, jenis-jenis sumber daya alam dibagi menjadi dua, diantaranya.Sumber

Plagiarism detected: **0.13%** https://www.ruangbiologi.co.id/sumb... + 6 resources! id: **75**

daya alam yang dapat diperbaharui
Sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah sumber daya alam yang

apabila habis maka dapat diproduksi atau dihasilkan kembali.
Misalnya, tumbuhan, hewan, tanah, air, udara. Salah satu penyebab

Plagiarism detected: **0.05%** https://www.ruangbiologi.co.id/sumb... id: **76**

sumber daya alam dapat diperbaharui yaitu

mampu mengalami proses reproduksi / berkembang biak.Sumber

Plagiarism detected: **0.27%** https://www.ruangbiologi.co.id/sumb... + 13 resources! id: **77**

daya alam yang tidak dapat diperbaharui Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah sumber daya alam yang akan habis bila dipakai secara terus-menerus. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui

akan habis karena manusia atau makhluk hidup yang lain tidak dapat menggantinya. Misalnya, besi, emas, timah.Dari penjelasan yang telah dipaparkan dapat diketahui sumber daya alam dibagi menjadi dua,

Plagiarism detected: **0.14%** https://www.ruangbiologi.co.id/sumb... + 13 resources! id: **78**

yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui.

Sejalan dengan pendapat diatas,
menurut Irene dan Kristiyanto (2016:130) jenis sumber daya alam, antara lain.Sumber

Plagiarism detected: **0.09%** https://www.ruangbiologi.co.id/sumb... + 6 resources! id: **79**

daya alam yang dapat diperbarui
Sumber daya alam yang dapat diperbarui

atau sumber daya alam terbaru merupakan sumber daya alam yang terus-menerus tersedia di alam dan jika berkurang dapat dipulihkan kembali.
Misalnya adalah hewan, udara, tumbuhan, tanah, dan air.Air

Plagiarism detected: **0.06%** https://ilmugeografi.com/ilmu-sosia... id: **80**

termasuk dalam sumber daya alam yang dapat

diperbarui.
Air di bumi akan selalu ada karena

Plagiarism detected: **0.11%** https://sumayasadumedukasi.blogspot... + 2 resources! id: **81**

16.59 4G 0.74 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

tak terbarukan yang banyak dimanfaatkan sebagai perhiasan.Minyak

Plagiarism detected: **0.51%** https://sumayasadumedukasi.blogspot... id: **84**

bumi merupakan salah satu sumber daya alam tak terbarukan yang saat ini paling banyak digunakan di bumi, minyak bumi terbentuk dari penguraian sisa tumbuhan dan hewan laut yang tertimbun dan mendapat tekanan serta panas bumi selama jutaan tahun. Hasil penguraian sisa-sisa makhluk hidup tersebut dalam bentuk cair membentuk minyak bumi, sedangkan yang berbentuk gas akan membentuk gas alam.

Dar
i penjelasan yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa salah satu

Plagiarism detected: **0.06%** https://www.ruangbiologi.co.id/sumb... + 7 resources! id: **85**

contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui

adalah air, karena dibumi air selalu mengalami pembaruan melalui daur air. Air yang berada di permukaan bumi akan menguap, membentuk awan, lalu turun lagi ke bumi dalam bentuk air hujan. Salah satu

Plagiarism detected: **0.05%** https://rumus.co.id/sumber-daya-ala... + 2 resources! id: **86**

contoh sumber daya yang tidak dapat

diperbarui adalah minyak, karena minyak bumi banyak digunakan dan semakin lama semakin habis jika digunakan terus menerus. Sedangkan menurut Agus (2017:291) mengemukakan bahwa jenis-jenis

Plagiarism detected: **0.05%** http://geomaister.blogspot.com/2014... id: **87**

sumber daya alam dibedakan dalam dua

kategori, diantaranya.Berdasarkan jenis bendanya

Plagiarism detected: **0.06%** https://www.ruangbiologi.co.id/sumb... id: **88**

Sumber daya alam hayati
Sumber daya alam hayati

yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan.

Plagiarism detected: **0.06%** https://www.kompas.com/skola/read/2... id: **89**

Sumber daya alam nonhayati
Sumber daya alam nonhayati

misalnya, batu bara, minyak bumi, logam. Berdasarkan kelestariannya

Plagiarism detected: **0.15%** https://www.ruangbiologi.co.id/sumb... + 7 resources! id: **90**

Sumber daya alam yang dapat diperbarui Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang

apabila habis maka dapat dihasilkan kembali.

Plagiarism detected: **0.17%** https://www.ruangbiologi.co.id/sumb... + 6 resources! id: **91**

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui
Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang akan habis

bila digunakan terus menerus dan tidak dapat dihasilkan lagi. Dari penjelasan yang telah dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa

Plagiarism detected: **0.05%** http://geomaister.blogspot.com/2014... id: **92**

sumber daya alam dibedakan dalam dua

kategori, yaitu berdasarkan jenis bendanya: 1) sumber daya alam hayati 2) sumber daya alam nonhayati. Sedangkan berdasarkan kelestariannya: 1)

Plagiarism detected: **0.12%** https://www.ruangbiologi.co.id/sumb... + 13 resources! id: **93**

sumber daya alam yang dapat diperbarui 2) sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

Dari beberapa pendapat
diatas dapat disimpulkan bahwa sumber daya alam dibagi menjadi

Plagiarism detected: **0.11%** https://www.ruangbiologi.co.id/sumb... + 8 resources! id: **94**

dua yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang

terus-menerus tersedia di alam dan jika berkurang dapat dipulihkan kembali. Misalnya adalah hewan, udara, tumbuhan, tanah, dan air. Sedangkan

Plagiarism detected: **0.19%** https://www.ruangbiologi.co.id/sumb... + 6 resources! id: **95**

sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang akan habis

bila digunakan terus menerus dan tidak dapat dihasilkan lagi. Implementasi Media BERDALAM dalam Pembelajaran Pelestarian Sumbe Daya Alam Media Video Sumber Daya Alam dalam pembelajaran KD 3.8 pada materi Pelestarian sumber daya alam atau yang disingkat dengan media BERDALAM adalah sebuah media audio visual yang dapat digunakan sebagai media belajar yang digunakan untuk menyampaikan materi tersebut. Media yang dibuat dengan Macromedia Flash 8 dibentuk Video Pembelajaran.Cara menggunakan media tersebut yaitu dengan menggunakan Proyektor dalam Pembelajarannya.Penggunaan media tersebut dapat dioptimalkan dengan menggunakan model drill.

Plagiarism detected: **0.06%** https://zaenudinierna.blogspot.com/... + 4 resources! id: **96**

Model drills adalah suatu model dalam pembelajaran

yang melatih siswa untuk mendalami bahan pelajaran yang sudah diberikan, adapun menurut Rusman (2012:290). Pada dasarnya, model drill

16.59 4G 0.67 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

Plagiarism detected: **0.16%** https://zaenudinierna.blogspot.com/... + 3 resources! id: **100**

kebiasaan, ucapan, kecekatan, gerak tertentu, dan lain sebagainya yang akan dilatihan, sehingga siswa mengetahui dengan jelas apa yang

harus dikerjakan. Pusat perhatian pada

Plagiarism detected: **0.53%** https://zaenudinierna.blogspot.com/... + 3 resources! id: **101**

siswa terhadap bahan yang akan atau sedang dilatihkan. Menggunakan selingan latihan, supaya tidak membosankan dan melelahkan.
Hendak memperhatikan kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa, serta mendiagnosis kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa. Kesalahan dibenarkan secara klasikal, sedangkan kesalahan perorangan dibenarkan secara perorangan. Latihan tidak boleh terlalu lama atau terlalu cepat. Lamanya latihan dan banyaknya bahan yang dilatihkan harus disesuaikan dengan keadaan, kemampuan, serta kesanggupan

siswa. Berdasarkan teori yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa
dalam pembelajaran Model Drill

Plagiarism detected: **0.21%** https://zaenudinierna.blogspot.com/... + 6 resources! id: **102**

dapat menambah kecepatan, ketetapan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat pula dipakai sebagai suatu cara mengulangi bahan latihan yang telah disajikan, juga dapat menambah

kecepatan. Penerapan model drills dengan menggunakan media BERDALAM (Video Sumber Daya Alam) pada pembelajaran menjelaskan upayapelestarian sumber daya alam yang dikutip dari Rusman (2012:290) adalah sebagai berikut.Menjelaskan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang akan ditempuh dalam pembelajaran menjelaskan upayapelestarian sumber daya alam.
Guru menjelaskan materi menjelaskan upayapelestarian sumber daya alam dengan menggunakan media BERDALAM (Video Sumber Daya Alam)Menentukan dan menjelaskan

Plagiarism detected: **0.25%** https://zaenudinierna.blogspot.com/... + 3 resources! id: **103**

kebiasaan, ucapan, kecekatan, gerak tertentu, dan lain sebagainya yang akan dilatihkan, sehingga siswa mengetahui dengan jelas apa yang harus dijelaskan.
Memusatkan perhatian siswa terhadap bahan yang akan atau sedang

dibahas, misalnya menggunakan animasi yang menarik yang ditampilkan melalui media pembelajaran multimedia interaktif. Menggunakan selingan latihan agar siswa tidak bosan dan lelah, dapat menggunakan permainan yang ditampilkan melalui media pembelajaran multimedia interaktif. Guru hendaknya juga memerhatikan kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa, serta menganalisis kesulitan-kesulitan yang mungkin dialami oleh siswa. Kesalahan dibenarkan secara klasikan, sedangkan kesalahan perseorangan dibenarkan secara perorangan.

Plagiarism detected: **0.2%** https://zaenudinierna.blogspot.com/... + 3 resources! id: **104**

Latihan tidak boleh terlalu lama atau terlalu cepat. Lamanya latihan dan banyaknya bahan yang dilatihkan harus disesuaikan dengan keadaan, kemampuan, serta kesanggupan para

siswa. Setelah latihan selesai, guru menunjukkan hasilnya. Dari penjelasan di atas dapat diketahui langkah penerapan model drills. Agar memperjelas proses penerapan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran disajikan bagian alur (flow chart) dari model drills. Penelitian Terdahulu Penelitian multimedia interaktif maupun pembelajaran KD 3.8 menjelaskan upayapelestarian sumber daya alam telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu terkait tentang penelitian di atas, antara lain sebagai berikut. Judul Penelitian
:Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V
Di
teliti oleh:Muhammad Basori
Tujuan Penelitian
Mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi dan mengetahui kelayakan produk dari aspek materi, aspek tampilan, dan aspek kemenarikan. Hasil Penelitian Hasil penelitian ini mendapat penilaian para ahli materi sangat baik (4,26), penilaian dari para ahli media mendapatkan hasil sangat baik (4,25), Judul Penelitian
:

Plagiarism detected: **0.21%** https://docplayer.info/54676423-Pow... id: **105**

Pengembangan
Bahan Ajar Multimedia Interaktif pada Pembelajaran PKN Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai.Di
teliti oleh:Kukuh Andri Aka dan Sutrisno Sahari

Tujuan Penelitian
Mengembangkan

Plagiarism detected: **0.39%** https://docplayer.info/54676423-Pow... + 2 resources! id: **106**

multimedia interaktif dipilih untuk memaksimalkan fasilitas teknologi yang sudah tersedia, menginovasikan pembelajaran dan meningkatkan daya kemenarikan pembelajaran. Teknik klarifikasi nilai digunakan untuk menginovasikan rangkaian langkah-
langkah pembelajaran pada multimedia interaktif dan dapat digunakan untuk melatih siswa menemukan, memilih, menganalisis, memutuskan, mengambil sikap sendiri nilai-nilai hidup yang

diperjuangkan .Hasil Penelitian Hasil penelitian ini mendapat penilaian para ahli materi (4
,62), penilaian dari para ahli media mendapatkan hasil (4,58), penilaian uji lapangan mendapatkan nilai (4,58).

Plagiarism detected: **0.29%** https://docplayer.info/54676423-Pow... id: **107**

Secara keseluruhan analisis data dari lembar validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna maka produk ini termasuk dalam criteria valid (4,60), praktis (4,53), dan menarik (4,31), serta efektif (85,2)

16.59 4G 0.00 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Plagiarism detected: **0.07%** http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: **109**

Rumah pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kabupaten

Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020?
Bagaimanakah kepraktisan produk Pengembangan (BERDALAM) Sumber Daya Alam pada pembelajatan Tema 3

Plagiarism detected: **0.06%** https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: **110**

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Plagiarism detected: **0.07%** http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: **111**

Rumah pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kabupaten

Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020?
TUJUAN PENELITIAN
Untuk mendeskripsikan validitas produk Pengembangan (BERDALAM) Sumber Daya Alam pada pembelajatan Tema 3

Plagiarism detected: **0.06%** https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: **112**

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Plagiarism detected: **0.07%** http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: **113**

Rumah pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kabupaten

Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020.
Untuk mendeskripsikan kepraktisan produk Pengembangan (BERDALAM) Sumber Daya Alam pada pembelajatan Tema 3

Plagiarism detected: **0.06%** https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: **114**

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Plagiarism detected: **0.07%** http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: **115**

Rumah pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kabupaten

Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020.
KAJIAN TEORI
Ragam Media Pembelajaran menurut Ega Rima Wati (2016:3)
IPA SD Kelas IV,V,VI menurut Eni Nurhayati (2006:125)

Plagiarism detected: **0.04%** https://www.pustakakita.com/sapu-be... + 3 resources! id: **116**

Sapu Bersih Ujian IPA SD/MI

menurut Agus Kamaludin (2017:291
)Model-model Pembelajaran menurut Rusman (2015:290)
KAJIAN TERDAHULU
Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. Yang diteliti oleh Muhamad BasoriPengembangan

Plagiarism detected: **0.21%** https://docplayer.info/54676423-Pow... id: **117**

Bahan Ajar Multimedia Interaktif pada Pembelajaran PKN Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai
..Yang diteliti oleh Kukuh Andri Aka dan Sutrisno Sahari

Langkah-Langkah Model Pengembangan
Analysis
(analisis) kebutuhanDesign
(desain) pembelajaran dan mediaDevelopment
(pengembangan) media pembelajaranEvaluation (evaluasi) media dan proses pembelajaran Gambar 2.1 gambar kerangka berfikir
BAB III
METODE PENGEMBANGAN
Model Pengembangan Penelitian ini menggunakan model

Plagiarism detected: **0.05%** https://docplayer.info/32214199-Pen... id: **118**

penelitian pengembangan berbasis multimedia interaktif pada

materi tentang menjelaskan

Plagiarism detected: **0.07%** https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: **119**

pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam

di lingkungannya. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitianini adalah

Plagiarism detected: **0.06%** https://docplayer.info/32214199-Pen... + 2 resources! id: **120**

metode penelitian dan pengembangan Research and Development

R&D. Metode ini merupakan penelitian yang dapat

Plagiarism detected: **0.08%** https://docplayer.info/131862713-Pe... + 2 resources! id: **121**

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk

tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017:297) yang mengatakan bahwa "Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan

16.59 4G 0.11 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

Gambar 3.1 Langkah Umum Model ADDIE Sumber: Benny A. Pribadi (2009:127) Prosedur Pengembangan
Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam membentuk produk. Prosedur pengembangan yang mengacu pada model ADDIE adalah sebagai berikut.
Analisis (Analysis)Pada tahapan

Plagiarism detected: 0.13% https://id.wikipedia.org/wiki/ADDIE... id: 124

analisis ini terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (nee

d analysis).Analisis kinerja yaitu bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran materi tentang menjelaskan

Plagiarism detected: 0.09% https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: 125

pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya

siswa kelas IV SD Negeri Menurut Pribadi (2009:128) "Analisis kinerja adalah kegiatan yang

Plagiarism detected: 0.15% https://id.wikipedia.org/wiki/ADDIE... + 2 resources! id: 126

dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau

perbaikan manajemen".
Pada tahap awal penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi dan wawancarabersama guru secara langsung, mengamati situasi lingkungan, danmengamatiproses belajar mengajar pada siswa kelas IV SD Negeri. Dari hasil wawancara dan pengamatan diketahui bahwa guru menggunakan media gambar untuk menjelaskan materi

Plagiarism detected: 0.06% https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: 127

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam

kepada siswa, media pembelajaran yang digunakan ini dirasa tidak bersifat interaktif. Hal tersebut mengakibatkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan guru kurang bisa dipahami yang berdampak pada nilai siswa yang masih kurang. Berdasarkan
permasalahan yang ditemukan, maka dihasilkan Analisis kebutuhanya itu bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan suatu media pembelajaran. Menurut Pribadi (2009:128) "

Plagiarism detected: 0.18% https://id.wikipedia.org/wiki/ADDIE... + 2 resources! id: 128

Ánalisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi

belajar".D
ibutuhkan solusi berupa perbaikan kualitas manajemen dalam proses pembelajaran. Salahsatu solusinya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dalam proses belajar mengajar misalnya dengan menggunakan multimedia interaktif untuk menjelaskan materi menjelaskan

Plagiarism detected: 0.05% https://www.scribd.com/document/319... id: 129

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam. Setelah memperoleh data kemudian dilakukan evaluasi guna mengatasi permasalahan tersebut, dari hasil evaluasi diberikan solusi berupa perbaikan kualitas cara mengajar untuk membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Perbaikannya berupa penggunaan media yang bersifat interaktif, media yang digunakanialah multimedia interaktif, setelah melalui tahap analisis tahap selanjutnya yaitu meracang desain multimedia interaktif yang akan dikembangkan untuk materi menjelaskan

Plagiarism detected: 0.05% https://www.scribd.com/document/319... id: 130

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam. Design
(Desain)Desain merupakan langkah kedua dari model desain pengembangan ADDIE.Desain ini merupakan kegiatan awal untuk merencanakan dan merancang suatu produk sesuai dengan kebutuhan sehingga

Plagiarism detected: 0.06% https://docobook.com/media-pembelaj... id: 131

dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

Media yang akan dikembangkan adalah media berbasis multimedia interaktif. Adapun desain multimedia interaktif yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.Gambar 3.2 Desain halaman intro multimedia interaktif Gambar 3.3 Desain halaman depan multimedia interaktif Gambar 3.4 Desain halaman kedua multimedia interaktif
Gambar 3.5 Desain halaman ketiga multimedia interaktif
Gambar 3.6 Desain halaman keempat multimedia interaktif
Gambar 3.
7 Desain halaman kelima multimedia interaktifDevelopment
(Pengembangan)Pengembanga
n merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain pembelajaran ADDIE. Tahap pengembangan berisi kegiatanrealisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka secara konseptual penerapan media pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi sebuah produk. Menurut Pribadi (2009:132) "langkah pengembangan merupakan kegiatan memodifikasi bahan ajar
atau learning materials

Plagiarism detected: 0.05% https://rairarinn13.blogspot.com/20... + 5 resources! id: 132

untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditentukan". Pengadaan bahan ajar perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik. Langkah pengembangan mencakup kegiatan memilih dan menentukan media pembelajaran yang digunakan untuk

16.59 4G 2.00 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

valid dan siap untuk digunakan. Subjek Penelitian Subyek penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah 10siswa kelas IV SD sebagai subyek uji coba terbatas, serta guru dan 31 siswa SD sebagai subyek uji coba luasValidasi Produk Validasi produk merupakan validasi isi yang diperoleh melalui penilaian, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli materi maupun ahli mediengan mengisi lembar validasi yang sudah dibuat, tang gapan tersebut akan digunakan untuk mengetahui apakah multimedia interaktif layak atau tidak untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya, yaitu pada uji coba terbatas dan uji coba luas serta apabila multimedia interaktif tersebut masih memiliki kekurangan dan kelemahan maka perlu dilakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan penilaian validator. Uji Coba Produk Uji coba produk dalam pengembangan ini , memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diinginkan. Desain Uji Coba Validasi ahli media pembelajaran dan ahli materi IPA dalam penelitian ini digunakan untuk pengumpulan data sebagai dasar untuk menetapkan kualitas multimedia interaktif. Desain uji coba pengembangan multimedia interaktif dapat dilakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut. Tabel 3.
1 Tahap Uji Coba Tahap
Hasil
Keterangan
Analysis
Observasi Mengembangkan media
Menentukan media yang tepat dan sesuai dengan kompetensi siswa.
Desain
Membuat desain
Desain rancangan produk
Menyesuaikan media dengan kebutuhan materi
Development
Validasi ahli materi dan media
Desain rancangan produk
Media dan perangkat pembelajaran di

Plagiarism detected: **0.06%** https://docplayer.info/32214199-Pen... + 2 resources! id: **134**

validasi oleh ahli media dan ahli materi

Revisi sesuai saran dari validatorDesain rancangan produk
Media dan perangkat pembelajaran di

Plagiarism detected: **0.05%** https://docplayer.info/32214199-Pen... id: **135**

validasi oleh ahli media dan ahli

materiUji coba terbatas
Produk media dan materi yang telah divalidasi
Uji coba terbatas dilakukan pada guru dan 10 siswa SDN Sukoanyarimplementaion
Revisi sesuai hasil dari uji coba terbatas
Produk media yang telah direvisi
Revisi didapat setelah melakukan uji coba terbatas dengan meilhat keefektifan media
Evaluation
Kevalidan produk yang dikembangkan
jika masih terdapat kekurangan maka dilakukan revisi hingga produk multimedia interaktif dapat dikatakan valid dan siap untuk digunakan.
Memberikan tanda ceklist pada lembar validasi yang dilakukan validator.
Instrumen Pengumpulan Data Instrument penelitian atau pengumpulan data yaitu alat yang digunakan untuk memperoleh data, menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan. Pada penelitian instrumen pengumpulan data yang digunakan yaituangket.Pengembangan Instrumen Angket Multimedia Interaktif Angket digunakan untuk mengukur kevalidan multimedia interaktif. Angket validasi ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif pada materi

Plagiarism detected: **0.05%** https://www.scribd.com/document/319... id: **136**

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam. Angket yang diajukan berupa angket validasi media. Angket Materi dalam Multimedia Interaktif Angket digunakan untuk mengukur kevalidan materi yang terdapat didalam multimedia interaktif. Angket validasi ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan materi sebelum diterapkan pada tahap uji coba. Angket digunakan untuk mengukur media pembelajaran multimedia interaktif.
Angket Respon Guru

Plagiarism detected: **0.05%** https://docplayer.info/54676423-Pow... id: **137**

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui

respon guru terhadap multimedia interaktif telah dikembangkan. Lembar angket respon guru ini berisikan penilaian yang berguna untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif pada materi

Plagiarism detected: **0.05%** https://www.scribd.com/document/319... id: **138**

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam. Validasi Instrumen Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu. Dalam penelitian ini yang akan dilakukan validasi adalah angket media dan materi, soal tes, angket respon siswa, dan angket respon guru. Lembar validasi media multimedia interaktif untuk ahli media Tabel 3
.2 Angket Validasi Media dalam Multimedia InteraktifAspek
Komponen
Indikator
Skor

16.59 4G 0.61 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

Kelengkapan petunjuk penggunaanTampilan petunjuk penggunaan
Navigasi dan Interactive LinkKetepatan penggunaan tombol navigasi
Ketepatan kinerja
Interactive LinkTotal Skor Tabel 3.
3 Angket Validasi Materi dalam Multimedia Interaktif No
Indikator
Skor
5
4
3
2
1
1.
Kesesuaian materi dengan SK dan KD

Plagiarism detected: 0.1% https://docplayer.info/64974431-Und... + 2 resources! id: 139

2.
Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran
3.
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
4.
Kejelasan contoh yang diberikan
Total Skor
Tabel 3
.4 Angket Respon Guru No
Indikator
Kriteria
5
4
3
2
1
1.
Materi yang terdapat dalam media sesuai dengan KD dan indikator 2.
Pembelajaran dengan menggunakakn multimedia interaktif menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. 3.
Multimedia interaktif mempermudah siswa memahami materi

Plagiarism detected: 0.05% https://www.scribd.com/document/319... id: 140

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya
alam.4.
Multimedia interaktif tidak memerlukan banyak waktu dalam penggunaannya
5.

Plagiarism detected: 0.06% https://docplayer.info/32214199-Pen... id: 141

Multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis
siswa 6.
Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami
7.
Gambar dan keterangan dalam media jelas dan mud
ah dipahami8.
Multimedia interaktif menarik perhatian siswa JUMLAH
Teknik Analisis Data
Jenis Analisis Data
J
enis analisis data yang dipergunakan untuk mengelola data dari hasil tinjauan ahli dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yaitu menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa kevalidan dan kepraktisan terhadap media. Kevalidan Produk dinyatakan valid menurut penelitian ahli media dan ahli materi berdasarkan kriteria validitas atau data kevalidan produk

Plagiarism detected: 0.05% https://docplayer.info/54676423-Pow... id: 142

diperoleh dari dua ahli yang artinya
ada dua data kevalidan dari ahli materi dan ahli media. dua data tersebut

Plagiarism detected: 0.15% https://docplayer.info/54676423-Pow... id: 143

dijumlahkan dan dibagi dua untuk memperoleh hasil akhir data kevalidan produk atau dengan kata lain dihitung rata-ratanya.
Peneliti akan menggunakan skala likert tersebut. Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli dengan kriteria penelitian menurut Riduwan (201
0:13) sebagai berikut Tabel 3.
5 Kriteria PenelitianKriteria Penelitian
Skor Sangat Baik
5
Baik

16.59 4G 0.00 KB/S
file:///storage/emulated/0/Wha...

0% - 20%
Sangat Lemah
Tidak dapat digunakan
21% - 40%
Lemah
Dapat digunakan dengan revisi besar 41% - 60%
Cukup Dapat digunakan dengan revisi sedang
61% - 80%
Kuat
Dapat digunakan dengan revisi kecil
81% - 100%
Sangat Kuat
Dapat digunakan tanpa revisi
Menganalisis kevalidan media pembelajaran berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih perlu
adanya revisi Kepraktisan
Produk dinyatakan kepraktisan akan

Plagiarism detected: 0.07% https://docplayer.info/54676423-Pow... id: 144

terbagi menjadi dua, yaitu data kepraktisan uji coba

terbatasdan uji coba luas.
Untuk uji coba yang dilakukan diperoleh dari guru.

Plagiarism detected: 0.07% https://docplayer.info/54676423-Pow... id: 145

Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik

ujicoba terbatas dan ujicoba luas dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan kriteria dalam tabel menggunakan rumus berikut. Data angket respon guru
Penelitian pada angket validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini validator diminta memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan untuk setiap pernyataan yang diberikan. Peneliti akan menggunakan skala Likert yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala Likert tersebut. Kemudia data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara:Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi dengan kriteria penilaian menurut Riduwan (201
0:13) Tabel 3.
7 Kriteria Penilaian Angket Respon Guru Kriteria Penilaian
Skor
Sangat Baik
5
Baik
4
Sedang
3
Buruk
2
Sangat Buruk
1
Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator meneurut Riduwan (201
0:15), dengan menggunakan rumus sebagai berikut.Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk deskriptif, mengacu pada kategori validitas menurut Riduwan (201
0:15), yaitu sebagai berikut.Tabel 3.
8 Kriteria Penilaian Angket Respon GuruNilai Kategori
Ketepatan 0% - 20%
Sangat Lemah
Tidak dapat digunakan
21% - 40%
Lemah
Dapat digunakan dengan revisi besar
41% - 60%
Cukup
Dapat digunakan dengan revisi sedang
61% - 80%
Kuat
Dapat digunakan dengan revisi kecil
81% - 100%
Sangat Kuat
Dapat digunakan tanpa revisi
Menganalisis kevalidan media pembelajaran berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih perlu adanya revisi.
Norma Pengujian Pengembangan multimedia interaktif ini dikatakan layak jika memenuhi validitas isi dan konstruk efektif jika multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi. Berhasil atau tuntas jika memenuhi kriteria hasil penelitian dari seluruh subyek penelitian. Multimedia interaktif dikatakan valid apabila memenuhi kriteria valid (61.00 - 80.00) Multimedia interaktif dikatakan praktis apabila memenuhi kriteria kepraktisan. Hitung bilang dikatakan praktis jika hasil angket guru menunjukkan persentase mencapai 61.00% - 80.00 % dengan kategori praktis yang artinya boleh digunakan. BAB IV

16.59 4G 0.05 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Khususnya pada kelas IV SD untuk materi

Plagiarism detected: **0.06%** https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: **148**

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam

adalah tidak terdapat media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran. Analisis kebutuhan Berdasarkan hasil observasi d
ibutuhkan solusi untuk masalah yang dihadapi guru maupun siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dalam proses belajar mengajar misalnya dengan menggunakan multimedia interaktif untuk menjelaskan materi menjelaskan

Plagiarism detected: **0.05%** https://www.scribd.com/document/319... id: **149**

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam. Interpretasi Hasil Analisi
s Studi Pendahuluan Berdasarkan hasil studi pendahuluan

Plagiarism detected: **0.05%** https://docplayer.info/64974431-Und... id: **150**

pada siswa kelas IV sekolah dasar

dapat diinterpretasikan bahwa dibutuhkan media pendukung dalam pembelajaran sehingga perlu adanya suatu pengembangan media.

Plagiarism detected: **0.05%** https://hanniyypurple.blogspot.com/... id: **151**

Salah satu media yang dapat digunakan

adalah multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif perlu dilakukan dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa, siswa mudah dalam memahami materi, dan mengajak siswa untuk berpikir kritis dengan mengamati apa yang ada di dalam multimedia interaktif. Harapannya dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi

Plagiarism detected: **0.05%** https://www.scribd.com/document/319... id: **152**

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam. Desain Awal Media Pada dasarnya multimedia interaktif dibuat untuk aplikasi belajar guru dan siswa. Berikut desain awal multimedia interaktif yang dikembangkan Gambar 4.1 Tampilan Multimedia Interaktif Gambar 4.2 Tampilan Multimedia InteraktifGambar 4.3 Tampilan Multimedia InteraktifGambar 4.4 Tampilan Multimedia InteraktifGambar 4.5 Tampilan Multimedia InteraktifGambar 4.6 Tampilan Multimedia InteraktifGambar 4.7 Tampilan Multimedia InteraktifMultimedia interaktif ini akan menampilkan penjelasan materi yang inovatif dengan visualisasi yang lebih berwarna serta dilengkapi dengan audio. Dengan adanya invoasi tersebut maka pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa.Hasil Validasi Model
Deskripsi Hasil Uji Validasi Sebelum diaplikasikan dalam pembelajaran, multimedia interaktif perlu divalidasi. Validasi dilakukan setelah produk awal terwujud. Validasi kepada ahli media dan materi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kritik dan saran yang sesuai dengan produk multimedia interaktif yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan dengan memberikan instrument angket validasi berupa lembar penilaian produk media kepada dua responden yaitu 1 validator ahli media dan 1 ahli materi IPA.Validasi Ahli Media Validasi ahli media dilakukan oleh Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd.
pada hari Jumat, 26 Juni 2020. Penyajian data hasil penilaian dari validator ahli pengembangan media dijelaskan pada tabel berikut. Tabel 4.1 Hasil Validasi Media untuk Mengukur Kevalidan Produk Aspek
Komponen
Indikator
Skor
5
4
3
2
1
Tampilan Desain Layout /Tata letak
Ketepatan pemilihan background dengan materi
√
Ketepatan proporsi layout
√
Teks/ tipografi
Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca
√
Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca
√
Ketepatan warna teks agar mudah dibaca
√
Gambar Komposisi gambar
√
Ukuran gambar
√
Kualitas tampilan gambar
√
Animasi Kesesuaian animasi dengan materi
√
Kemenarikan animasi
√

17.00 4G 0.05 KB/S
file:///storage/emulated/0/Wha...

Ketepatan kinerja
Interactive Link√
Total Skor 80
Nilai
80%
Rumus :
Keterangan: Jumalah skor yang diperolah = 80Jumlah skor total = 100Kriteria Nilai = = 80%
Validasi multimedia interaktif melalui ahli media memperoleh skor sebesar 80% artinya media dapat digunakan revisi kecil.
Validasi Ahli Materi
Validasi ahli materi
dilakukan oleh Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. pada hari Kamis, 25 Juni 2020. Penyajian data hasil penilaian dari validator ahli pengembangan materi dijelaskan pada tabel berikut. Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi
No
Indikator
Skor
5
4
3
2
1
1.
Kesesuaian materi dengan SK dan KD
√

Plagiarism detected: 0.1% https://docplayer.info/64974431-Und... + 2 resources! id: 153

2.
Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran
√
3.
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
√
4.
Kejelasan contoh yang diberikan
√
Total Skor
18
Nilai 90
Rumus :
Keterangan: Jumalah skor yang diperolah = 18Jumlah skor total = 20Kriteria Nilai = = 90
Berdasarkan table 4.2 diketahui hasil validasi materi memperoleh persentase skor sebesar 90% dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi yang ada didalam multimedia interaktif dapat digunakan tanpa memerlukan revisi.
Pernyataan tersebut sesuai dengan kriteria kevalidan yang telah ditentukan. Interpretasi Hasil Validasi Berdasarkan
hasil validasi media dalam multimedia interaktif diperoleh persentase skor sebesar 80% maka multimedia interaktif dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan revisi kecil. Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh persentase skor sebesar 90%, maka multimedia interaktif dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi. Berikut adalah tabel validitas menurut Riduwan (2010:15) sebagai berikut. Tabel 4.3 Kriteria Kevalidan Nilai Kategori
Ketepatan
0% - 20%
Sangat Lemah
Tidak dapat digunakan
21% - 40%
Lemah
Dapat digunakan dengan revisi besar 41% - 60%
Cukup Dapat digunakan dengan revisi sedang
61% - 80%
Kuat
Dapat digunakan dengan revisi kecil
81% - 100%
Sangat Kuat
Dapat digunakan tanpa revisi
Desain Akhir Media Setelah melalui tahap validasi, maka dilakukan beberapa perubahan pada desain multimedia interaktif sesuai dengan saran validator.
Tampilan akhir setelah di validasi dan mendapat saran dari ahli media adalah sebagai berikut. Tabel 4.4 Desain Akhir Multimedia Interaktif DESKRIPSI
SEBELUM REVISI
SESUDAH REVISI
Pengujian Hasil Respon Guru Respon guru perlu diukur untuk mengetahui kepraktisan oleh guru.
Dalam uji coba ini dapat diperoleh data hasil uji kepraktisan, sebagai berikut. Tabel 4.5 Hasil Uji Coba untuk Mengukur Kepraktisan Produk No.
Indikator
Kriteria

17.00 4G 0.05 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

Plagiarism detected: 0.06% https://docplayer.info/32214199-Pen... id: 154

Multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis

siswa √
6.
Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami
√
7.
Gambar dan keterangan dalam media jelas dan mud
ah dipahami√
8.
Multimedia interaktif menarik perhatian siswa √
Total skor
36
Nilai
90
Rumus :
Keterangan: Jumalah skor yang diperolah = 36Jumlah skor total = 40Kriteria Nilai = %= 90
%Berdasarkan hasil validasi, diperoleh persentase skor sebesar 90%. Pernyataan tersebut

Plagiarism detected: 0.05% https://journal.unnes.ac.id/nju/ind... + 2 resources! id: 155

didukung oleh respon yang baik dari

guru saat menggunakan multimedia interaktif. Pe
mbahasan Hasil Penelitian Spesifikasi Media Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif untuk materi

Plagiarism detected: 0.08% https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: 156

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya

kelas IV SD Negeri dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE. pendekatan ADDIE dalam Benny A. Pibadi (2009:127), terdapat lima langkah diantaranya: A)nalysis yaitu menganalisis, (D)esain yaitu merancang, (D)evelopment yaitu mengembangkan, (I)mplementation yaitu mengimplementasikan, Dan (E)valuation yaitu mengevaluasi. Berikut penjabaran hasil pengembangan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:Analisis Pada tahap pertama adalah analisis kinerja dan analisis kebutuhan.
Dari hasil analisis diperoleh data bahwa guru menggunakan media gambar untuk menjelaskan materi

Plagiarism detected: 0.06% https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: 157

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam

kepada siswa, media pembelajaran yang digunakan ini dirasa tidak bersifat interaktif. Hal tersebut mengakibatkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan guru kurang bisa dipahami yang berdampak pada nilai siswa yang masih kurang. Dari analisis tersebut, diberikan solusi berupa perbaikan kualitas cara mengajar ntuk membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Perbaikannya berupa penggunaan media yang bersifat interaktif, media yang digunakan ialah multimedia interaktif, setelah melalui tahap analisis tahap selanjutnya yaitu meracang desain multimedia interaktif yang akan dikembangkan untuk materi menjelaskan

Plagiarism detected: 0.05% https://www.scribd.com/document/319... id: 158

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam. Desain Setelah
melalui tahap analisis, selanjutnya yaitu mendesain / merancang media yang akan dibuat. Media yang akan dikembangkan adalah media berbasis multimedia interaktif. Pengembangan Tah
ap pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka secara konseptual penerapan media pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi sebuah produk. Implementasi Pada tahap ini, untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan, maka diimplementasikan dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SDN sebagai objek uji coba terbatas
. Akan tetapi, pada tahap ini tidak dilakukan karena keadaan yang tidak memungkinakan untuk mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan. Karena di Sekolah Dasar tidak melakukan pembelajaran tatap muka melainkan melakukan pembelajaran Daring karena dampak dari Wabah Covid-19 yang masih menyerang Indonesia. Evaluasi Pada tahap evaluasi dilakukan terhadap produk yang dikembangkan. Yang meliputi materi, tampilan, dan efek suara pada multimedia interaktif yang dikembangkan. Hasil validasi ahli media dan materi sangat menentukan kelayakan media yang akan digunakan. Setelah semua hasil dinyatakan layak maka media siap digunakan. Kevalidan
Multimedia Interaktif Kevalidan suatu media pembelajaran diperoleh melalui validasi ahli media dan validasi ahli materi, serta angket respon guru.
Dari hasil validasi media memperoleh persentase skor 80%, dari hasil perhitungan berada direntang skor kuantitatif 61% - 80% dengan keterangan data kualitatif valid dan harus dilakukan revisi kecil. Validasi materi memperoleh persentase skor 90% dari hasil perhitungan berada direntang skor kuantitatif 81% - 100% dengan keterangan data kualitatif valid dengan tanpa revisi dan sangat baik untuk digunakan. Angket respon guru pada tabel 3.4 maka multimedia interaktif dinyatakan valid dan layak digunakan tanpa memerlukan revisi. Prinsip-prinsip Kelebihan dan Kekurangan Media Berdasarkan hasil uji coba dan validasi, berikut prinsip-prinsip kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif.
Kelebihan multimedia interaktif Menggunakan tampilan yang menarik perhatian siswa Lebih inovatif dan interaktif dalam sebuah pembelajaran.
Menyajikan soal latihan yang dapat diulas secara langsung sehingga membuat siswa lebih paham akan materi yang sedang dipelajari. Mudah digunakan dan tidak mudah rusak.
Bisa digunakan untuk individu ataupun untuk kelompok. Menumbuhkan sikap antusias siswa saat belajar.

17.00 4G 0.05 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

Plagiarism detected: **0.09%** https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: **160**

pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya

kelas IV SD Negeri mendapat respon baik dari guru. Respon yang baik terhadap pengembangan multimedia interaktif dapat dilihat dari tanggapan guru kelas IV SD negeri. Tanggapan tersebut memperoleh hasil melalui presentase skor respon guru sebesar 90%. Berdasarkan prosentase tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif sangat baik dan layak digunakan. Implikasi Penggunaan Multimedia Interaktif Implikasi Teoretis Multimedia interaktif pada materi

Plagiarism detected: **0.09%** https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: **161**

pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya

kelas IV SD Negeri diharapkan mampu meningkatkan pemahaman, antusias, semangat belajar, serta hasil belajar siswa.Implikasi Praktis bagi Guru Multimedia interaktif pada materi

Plagiarism detected: **0.09%** https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: **162**

pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya

kelas IV SD Negeri dapat dijadikan perantara bagi guru dalam menyampaikan materi, sehingga guru dapat memiliki motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Saran Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut.
Jika ingin mengembangkan multimedia interaktif, akan lebih baik jika mempertimbangkan beberapa kelemahan yang ada dalam multimedia interaktif. Salah satunya memerlukan sarana pendukung, seperti komputer dan lcd. Oleh karena itu, sebagiknya merencakan terlebih dahulu SD Negeri yang digunakan memiliki sarana pendukung yang memadai atau tidak sebab tidak semua SD Negeri memiliki sarana penunjang yang baik. Memerlukan waktu yang lama dalam proses pembuatan, maka sebaiknya rencakan dengan baik waktu yang dibutuhkan untuk poses pembuatan media sebelum diterapkan. Produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis komputer pada kompetensi dasar

Plagiarism detected: **0.09%** https://www.scribd.com/document/319... + 2 resources! id: **163**

pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya

kelas IV SD Negeri. Pada penerapan multimedia interaktif guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik dan kondusif sehingga dapat menambah kualitas pembelajaran yang dilakukan. Lembar Angket Respon GuruJudul Penelitian : Pengembangan Multimedia Berdalam pada Pembelajaran Tema 3

Plagiarism detected: **0.06%** https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: **164**

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Plagiarism detected: **0.07%** http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: **165**

Rumah pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kabupaten

Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020
Tema :
Tema 3

Plagiarism detected: **0.06%** https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: **166**

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Rumah
Pokok Bahasan : Pelestarian Sumber Daya Alam Kelas :
IV
Satuan Pendidikan :
SD negeri No
Variabel
Sub Variabel
Jumlah Item
No. Item
Bentuk Instrumen
1.
Aspek Pendidikan
Kesesuaian dengan KD dan indiksto 8
1
Checklist Media mempermudah memahami materi
2
Checklist
2.
Ketepatan Materi Kesesuaian
media dengan tujuan pembelajaran 3,4,5,6
Checklist Media menggunakan waktu yang singkat, padat, dan jelas
7
Checklist
Kejelasan contoh yang diberikan8
Checklist RESPON GURU PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERDALAM PADA PEMBELAJARAN TEMA 3

Plagiarism detected: **0.06%** https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: **167**

SUBTEMA 1 HEWAN DAN TUMBUHAN DI LINGKUNGAN

Plagiarism detected: **0.07%** http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: **168**

17.00 4G 0.05 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

5 = Sangat Bagus
4 = Bagus 3 = Sedang 2 = Buruk 1 = Sangat Buruk Angket Penilaian Untuk Guru Tabel 3
.4 Angket Respon Guru No.
Indikator
Kriteria
keterangan
1
2
3
4
5
1.
Materi yang terdapat dalam media sesuai dengan KD dan indikator 2.
Multimedia interaktif mempermudah siswa memahami materi

Plagiarism detected: 0.05% https://www.scribd.com/document/319... id: 170

upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya

alam. 3.
Pembelajaran dengan menggunakakn multimedia interaktif menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.4.
Multimedia interaktif menarik perhatian siswa
5.

Plagiarism detected: 0.06% https://docplayer.info/32214199-Pen... id: 171

Multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis

siswa 6.
Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami
7.
Gambar dan keterangan dalam media jelas dan mudah dipahami8.
Multimedia interaktif tidak memerlukan banyak waktu dalam penggunaannya JUMLAH
SKOR NILAI Rumus: Kriteria validitas : Nilai Kategori
Ketepatan
Nilai 0% - 20%
Sangat Lemah
Tidak dapat digunakan
0% - 20%
21% - 40%
Lemah
Dapat digunakan dengan revisi besar 21% - 40%
41% - 60%
Cukup Dapat digunakan dengan revisi sedang
41% - 60%
61% - 80%
Kuat
Dapat digunakan dengan revisi kecil
61% - 80%
81% - 100%
Sangat Kuat
Dapat digunakan tanpa revisi
81% - 100%
Komentar dan Saran Umum
.....
.....Kesimpulan
.....
Kediri, 25 Juni 2020Guru Kelas
,Nur Aini, S.Pd
KISI-KISI INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Berdalam pada Pembelajaran Tema 3

Plagiarism detected: 0.06% https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: 172

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Plagiarism detected: 0.07% http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: 173

Rumah pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kabupaten

Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020
Tema :
Tema 3

Plagiarism detected: 0.06% https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: 174

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Rumah
Pokok Bahasan : Pelestarian Sumber Daya Alam Kelas :
IV
Satuan Pendidikan :
SD negeri No
Variabel

17.00 4G 4.00 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

SUBTEMA 1 HEWAN DAN TUMBUHAN DI LINGKUNGAN

Plagiarism detected: 0.07% http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: 176

RUMAH PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KABUPATEN

KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2019/2020UNTUK AHLI MATERI Nama

:

.....Jabatan :

.....Nama Instansi

:

.....Petunjuk Lembar validasi ini diisi oleh Dosen Ahli Materi.

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Dosen tentang materi didalam produk yang dibuat. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar yang diberikan

Plagiarism detected: 0.08% https://docplayer.info/64974431-Und... + 3 resources! id: 177

akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk

yang dikembangkan. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberikan tanda cek (√) pada pilihan jawaban yang sesuai Jika terdapat kesalahan atau kekurangan materi dalam produk yang dikembangkan ini mohon ditulis pada kolom yang disediakan dan mohon koreksinya untuk keperluan perbaikan.

Skala penilaian bobot:

5 = Sangat Bagus

4 = Bagus 3 = Sedang 2 = Buruk 1 = Sangat Buruk Angket Penilaian untuk Validator No Aspek yang dinilai kriteria

Keterangan 1

2

3

4

5

1

Kesesuaian materi dengan SK dan KD

Plagiarism detected: 0.08% https://docplayer.info/64974431-Und... id: 178

2

Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran

3

Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

4

Kejelasan contoh yang diberikan

Total Skor Nilai Rumus :

Kriteria validitas : Nilai Kategori

Ketepatan

Nilai 0% - 20%

Sangat Lemah

Tidak dapat digunakan

0% - 20%

21% - 40%

Lemah

Dapat digunakan dengan revisi besar 21% - 40%

41% - 60%

Cukup Dapat digunakan dengan revisi sedang

41% - 60%

61% - 80%

Kuat

Dapat digunakan dengan revisi kecil

61% - 80%

81% - 100%

Sangat Kuat

Dapat digunakan tanpa revisi

81% - 100%

Komentar dan Saran Umum

.....

Kesimpulan

.....

Kediri, Juni 2020Ahli Materi,

Bagus Amirul Mukmin, M.Pd

NIDN.

0710059001SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini, selaku ahli materi:

Nama : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.

NIDN

: 0710059001Jabatan

: Dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri

Benar-benar telah mengevaluasi dan menvalidasi Multimedia Interaktif BERDALAM (Sumber Daya Alam) untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, yang dikembangkan oleh:

Nama : Fitriyani Lailatul Zyahrok

17.00 4G 3.00 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Plagiarism detected: 0.07% http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: 180

Rumah pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kabupaten

Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020
Tema :
Tema 3

Plagiarism detected: 0.06% https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: 181

Subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Rumah
Pokok Bahasan : Pelestarian Sumber Daya Alam Kelas :
IV
Satuan Pendidikan :
SD negeri No
Variabel
Sub Variabel
Jumlah Item
No. Item
Bentuk Instrumen
1.
Tampilan
Ketepatan background / layout20
1,2 Checklist Ketepatan teks/ tipografi3,4,5
Checklist
Komposisi
, ukuran, dan kualitas gambar6,7,8
Checklist
Kesesuaian
dan kreativitas animasi9, 10
Checklist Ketepatan pemilihan suara dengan materi11,12
Checklist Ketepatan dan kualitas pilihan video 13,14
Checklist
2. pemrograman
Kesesuaian
, fleksibilitas petunjuk, dan kelengkapan penggunaan petunjuk15,16,17,18
Checklist
Ketepatan kinerja navigasi
19,20
Checklist
ANGKET MEDIA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERDALAM PADA PEMBELAJARAN TEMA 3

Plagiarism detected: 0.06% https://gretha.my.id/audiobuku/sd4-... id: 182

SUBTEMA 1 HEWAN DAN TUMBUHAN DI LINGKUNGAN

Plagiarism detected: 0.07% http://eprints.uns.ac.id/35977/ + 3 resources! id: 183

RUMAH PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI KABUPATEN

KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2019/2020UNTUK AHLI MATERI Nama
:
.....Jabatan :
.....Nama Instansi
:
.....Petunjuk Lembar validasi ini diisi oleh Dosen Ahli Media.
Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Dosen tentang produk yang dibuat.
Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar yang diberikan

Plagiarism detected: 0.08% https://docplayer.info/64974431-Und... + 3 resources! id: 184

akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk

yang dikembangkan. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberikan tanda cek (√) pada pilihan jawaban yang sesuai Jika terdapat kesalahan atau kekurangan dalam produk yang dikembangkan ini mohon ditulis pada kolom yang disediakan dan mohon koreksinya untuk keperluan perbaikan.
Skala penilaian bobot:
5 = Sangat Bagus
4 = Bagus 3 = Sedang 2 = Buruk 1 = Sangat Buruk Angket Penilaian untuk Validator Aspek
Komponen
Indikator
Skor
5
4
3
2
1
Tampilan Desain Layout /Tata letak
Ketepatan pemilihan background dengan materi
Ketepatan proporsi layout

17.00 4G 1.00 KB/S

file:///storage/emulated/0/Wha...

akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk
yang dikembangkan. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberikan tanda cek (√) pada pilihan jawaban yang sesuai Jika terdapat kesalahan atau kekurangan dalam produk yang dikembangkan ini mohon ditulis pada kolom yang disediakan dan mohon koreksinya untuk keperluan perbaikan.
Skala penilaian bobot:
5 = Sangat Bagus
4 = Bagus 3 = Sedang 2 = Buruk 1 = Sangat Buruk Angket Penilaian untuk Validator Aspek
Komponen
Indikator
Skor
5
4
3
2
1
Tampilan Desain Layout /Tata letak
Ketepatan pemilihan background dengan materi
Ketepatan proporsi layout
Teks/ tipografi
Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca
Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca
Ketepatan warna teks agar mudah dibacaGambar Komposisi gambar
Ukuran gambar
Kualitas tampilan gambar
Animasi Kesesuaian animasi dengan materi
Kemenarikan animasi
Audio Ketepatan pemilihan backsound dengan materi
Ketepatan sound effect dengan animasi
Video Ketepatan pilihan video dengan materi
Kualitas video Pemr
ograman Penggunaan Kesesuaian dengan pengguna
Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)
Kelengkapan petunjuk penggunaan
Tampilan petunjuk penggunaan
Navigasi dan Interactive LinkKetepatan penggunaan tombol navigasi
Ketepatan kinerja
Interactive LinkTotal Skor Nilai
Rumus :
Kriteria Validitas
Nilai Kategori
Ketepatan
Nilai 0% - 20%
Sangat Lemah
Tidak dapat digunakan
0% - 20%
21% - 40%
Lemah
Dapat digunakan dengan revisi besar 21% - 40%
41% - 60%
Cukup Dapat digunakan dengan revisi sedang
41% - 60%
61% - 80%
Kuat
Dapat digunakan dengan revisi kecil
61% - 80%
81% - 100%Sangat Kuat
Dapat digunakan tanpa revisi81% - 100%
Komentar dan Saran Umum
.....
Kesimpulan .....
Kediri, Juni 2020Ahli Media
,Sutrisno Sahari, S.Pd., M.PdNIDN.
0713037304SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA Yang bertanda tangan di bawah ini, selaku ahli media:
Nama : Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.
NIDN
: 0713037304
Jabatan
: Dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
Benar-benar telah mengevaluasi dan menvalidasi Multimedia Interaktif BERDALAM (Sumber Daya Alam) untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, yang dikembangkan oleh:
Nama : Fitriyani Lailatul Zyahrok
NPM
: 16.1.01.10.0027
Jurusan