

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MACROMEDIA FLASH 8 PADA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh :

**AGNA BELLA AMANDA
NPM: 18.1.01.10.0032**

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

2022

Skripsi oleh:

AGNA BELLA AMANDA
NPM: 18.1.01.10.0032

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MACROMEDIA FLASH 8 PADA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM KELAS V SEKOLAH DASAR**

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

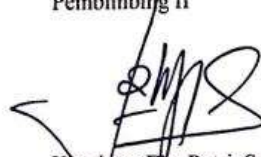
Tanggal: 20 Juli 2022

Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
NIDN. 0710059001

Pembimbing II



Kharisma Eka Putri, S.Pd.M.Pd
NIDN. 0719109101

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Agna Bella Amanda
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri / 22 April 2000
NPM : 18.1.01.10.0032
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri, 26 Juli 2022

Yang Menyatakan



Agna Bella Amanda
NPM: 18.1.01.10.0032

Skripsi oleh:

AGNA BELLA AMANDA
NPM: 18.1.01.10.0032

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MACROMEDIA FLASH 8 PADA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 26 Juli 2022

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd

2. Penguji I : Abdul Aziz Hunaifi, M.A

3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmillawati, M.Pd
NIDN: 0006096801

Motto:

Aku tahu usahaku tidak sekeras yang lain, sujudku tak selama yang lain, tapi aku harap ditahun ini bisa selesai. Jika dosaku menjadi penghambat, maka kabulkanlah doa orang tuaku.

Kupersembahkan karya ini buat:

1. Ayah dan Mamaku tercinta (Bapak Agus Wiratmo dan Ibu Trianawati), dan orang yang selalu menyemangati saya, memotivasi saya, menemani saya mengerjakan skripsi M. Fathur Kurniawan
2. Temanku yang selalu ada (Wahyu Ciptaningtyas, beserta seluruh Kru Bu Tejo)
3. Mas print yang selalu siap untuk mencetak tugas dan skripsi saya.

ABSTRAK

AGNA BELLA : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Macromedia

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi dan pengalaman peneliti, bahwa tingkat belajar siswa rendah sebanyak 48,38% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Masalah tersebut disebabkan karena media yang digunakan guru masih berupa media visual. Sedangkan pada analisis kebutuhan peserta didik yaitu masih minimnya media pembelajaran berbasis IT pada Macromedia Flash 8 untuk siswa SDN Mrican 2. Sebanyak 96% peserta didik lebih menyukai materi pembelajaran dengan menggunakan gambar, suara, dan animasi dan kuis. Sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa. Permasalahan meliputi (1) Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar? (2) Bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar? (3) Bagaimana kepraktisan pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar? (4) Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan model ADDIE. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Proses pengembangan multimedia interaktif menggunakan model *ADDIE* melalui tahap analisis, tahap perencanaan atau desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) Kevalidan dari validator memperoleh rata – rata hasil validasi sebesar 90,5%. (3) Kepraktisan dari respon guru dan siswa memperoleh rata – rata hasil kepraktisan sebesar 90,15%. (4) Keefektifan diperoleh dari ketuntasan klasikal dengan presentase sebesar 88%. Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena anugerah-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS V SEKOLAH DASAR ”** ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd, selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd, selaku Ketua Prodi PGSD;
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku dosen pembimbing I atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini;
5. Kharisma Eka Putri, M.Pd, selaku dosen pembimbing II atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini;
6. Abdul Aziz Hunaifi, M.A, selaku penguji I sidang skripsi;
7. Segenap Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah dasar, yang telah memberikan banyak bekal ilmu pengetahuan serta pengalaman berharga yang tentunya sangat berguna bagi saya nanti;

8. Dra. Elmi Kurniatun, M. M.Pd, selaku Kepala SDN Mrican 2 Kota Kediri yang telah memberikan izin penelitian di sekolah yang bersangkutan;
9. Ken Zuraida Zamrud Dina, S.Pd, selaku guru kelas V SDN Mrican 2 Kota Kediri yang telah meluangkan waktu untuk penelitian;
10. Siswa – siswi SDN Mrican 2 Kota Kediri, terima kasih atas kerja sama selama penelitian berlangsung;
11. Sahabat saya yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini; dan
12. Pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.
13. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work.*

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, tegur, sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya dunia pendidikan.

Kediri, 26 Juli 2022



AGNA BELLA AMANDA
NPM. 18.1.01.10.0032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Media Pembelajaran	8
2. Hakikat Macromedia Flash 8	15
3. Psikologi Perkembangan Anak Usia 6 – 12 Tahun.....	19
4. Kompetensi Dasar IPA di Kelas V SD	24
5. Hakikat Sistem Pencernaan Pada Manusia	25
B. Penelitian Terdahulu	31
C. Kerangka Berpikir.....	32

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan.....	33
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	38
D. Uji Coba Produk.....	38
E. Validasi Produk.....	39
F. Instrumen Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif	52
B. Validasi Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash	56
C. Kepraktisan Multimedia Interaktif berbasis Macromedia Flash	62
D. Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash.....	65

E. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia.....	66
F. Pembahasan.....	67

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan	70
B. Implikasi.....	72
C. Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA	74
----------------------	----

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pengelompokan Media Pembelajaran	14
Tabel 2.2	KI dan KD IPA Kelas V	25
Tabel 3.1	Pedoman Wawancara	41
Tabel 3.2	Skala Likert	42
Tabel 3.3	Angket Validasi Multimedia Interaktif	43
Tabel 3.4	Angket Validasi Materi Multimedia Interaktif	44
Tabel 3.5	Angket Kepraktisan Guru	44
Tabel 3.6	Angket Kepraktisan Siswa	45
Tabel 3.7	Kriteria Validitas	48
Tabel 3.8	Kriteria Angket Kepraktisan Guru	49
Tabel 3.9	Kriteria Angket Kepraktisan Siswa	50
Tabel 4.1	Hasil Angket Validasi Multimedia Interaktif	58
Tabel 4.2	Hasil Angket Validasi Materi Multimedia Interaktif	61
Tabel 4.3	Hasil Angket Kepraktisan Guru	63
Tabel 4.4	Hasil Angket Kepraktisan Siswa	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Mulut	26
Gambar 2.2	Kerongkongan	27
Gambar 2.3	Lambung.....	28
Gambar 2.4	Usus Halus	29
Gambar 2.5	Usus Besar.....	30
Gambar 2.6	Anus	30
Gambar 2.7	Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1	Model ADDIE	33
Gambar 4.1	Desain Awal	53
Gambar 4.2	Halaman Pembuka.....	54
Gambar 4.3	Halaman Menu	54
Gambar 4.4	Halaman KI dan KD.....	54
Gambar 4.5	Halaman Tujuan Pembelajaran dan Indikator	54
Gambar 4.6	Halaman Petunjuk	55
Gambar 4.7	Halaman Menu Materi	55
Gambar 4.8	Halaman Materi.....	55
Gambar 4.9	Halaman Materi.....	55
Gambar 4.10	Halaman Menu Sebelum Revisi.....	57
Gambar 4.11	Halaman Menu Sesudah Revisi.....	57
Gambar 4.12	Profil.....	58
Gambar 4.13	Kuis Interaktif	58
Gambar 4.14	Tujuan Pembelajaran Sebelum Revisi.....	60
Gambar 4.15	Tujuan Pembelajaran Sesudah Revisi	60
Gambar 4.16	Diagram Hasil Tes Evaluasi	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Perangkat Pembelajaran	76
Lampiran 2	Angket Validasi Ahli Media.....	77
Lampiran 3	Angket Validasi Ahli Materi	78
Lampiran 4	Angket Respon Guru	79
Lampiran 5	Angket Respon Siswa.....	80
Lampiran 6	Hasil Tes Evaluasi	81
Lampiran 7	Lembar Validasi Silabus.....	82
Lampiran 8	Lembar Validasi RPP	83
Lampiran 9	Lembar Validasi Handout.....	84
Lampiran 10	Lembar Pengajuan Judul	85
Lampiran 11	Surat Izin Penelitian.....	86
Lampiran 12	Surat Keterangan Penelitian	87
Lampiran 13	Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	88
Lampiran 14	Lembar Observasi/wawancara.....	89
Lampiran 15	Dokumentasi Kegiatan Penelitian	90
Lampiran 16	Hasil Uji Plagiasi	91
Lampiran 17	Buku Penggunaan Media.....	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan proses pembelajaran sebagai proses pendidikan di suatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor yang dimaksud misalnya guru, siswa, kurikulum, media pembelajaran, dan lain lain.

Keberhasilan merupakan suatu pencapaian terhadap keinginan yang telah kita niatkan untuk kita capai atau kemampuan untuk melewati dan mengatasi diri dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat (Helmet, 2012) dalam (Izzaty , 2015).

Dari faktor-faktor tersebut, banyak sekali ditemukan fakta dilapangan bahwa tujuan pembelajaran belum dapat tercapai secara maksimal, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Salah satu faktor penghambat yaitu kurangnya media pembelajaran yang kurang menarik minat serta motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Miarso, 2004) dalam (Muyaroah, 2017).

Melalui penggunaan media pembelajaran siswa dapat terlibat langsung dengan materi yang akan disampaikan sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi juga dapat mengatasi sikap pasif anak seperti meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kreativitas, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan

minatny. Dalam penggunaan media ini, guru menggunakan media pembelajaran sebagai variasi penyampaian materi atau bahan ajar.

Media pembelajaran yaitu menjadi sesuatu yang penting dikarenakan media pembelajaran merupakan suatu media belajar yang sangat diperlukan oleh guru agar pembelajaran efektif dan efisien (Sutjino, 2005). Ketidakjelasan bahan ajar juga dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai penjelas. Siswa lebih memahami suatu materi jika dihadapkan langsung dengan benda konkrit. Bahkan media pembelajaran dapat membantu atau mewakili kekurangan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran saat ini juga tidak jauh dari pengaruh teknologi. Menurut (Seels dan Richey, 1994) mengatakan bahwa “Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar”. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah semakin banyaknya variasi media pembelajaran berkat perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dengan pesatnya perkembangan teknologi tersebut, peserta didik perlu dibekali dengan pengalaman belajar yang berasal dari sumber belajar yang bervariasi agar mampu mengikuti atau mengantisipasi pesatnya perkembangan jaman.

Pada bulan Maret tahun 2020, Indonesia terkena wabah penyakit yaitu COVID-19 yang mengharuskan seluruh masyarakat untuk tidak berada pada satu kerumunan. Pada saat pandemi Covid-19, semua aktifitas dilakukan di rumah, termasuk kegiatan belajar mengajar. Pandemi Covid-19 mengakibatkan terhambatnya kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan dengan sistem tatap muka yang dilaksanakan di sekolah. Maka dari itu, guru harus bisa melakukan cara agar pembelajaran tetap berjalan meskipun dilakukan dari rumah masing-masing. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan tetap mengikuti perkembangan IPTEK sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Salah satu media pembelajaran yang tepat yang dapat digunakan pada pembelajaran adalah multimedia interaktif.

Menurut (Newby, 2006) Media pembelajaran sebagai saluran dari komunikasi yang membawa pesan dengan tujuan yang berkaitan dengan pembelajaran yang dapat berupa cara atau alat lain yang dengannya informasi dapat disampaikan atau dialami siswa.

.Berdasarkan kutipan tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat penyampaian materi kepada siswa agar materi pelajaran lebih mudah dipahami, menarik, dan lebih menyenangkan. Media yang mampu untuk memenuhi kebutuhan siswa dan dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi organ pencernaan dan fungsinya pada manusia di kelas V SD yaitu media pembelajaran multimedia interaktif.

Menurut Surjono (2017) dalam (Dewi et al., 2021) menyebutkan bahwa “Media pembelajaran multimedia interaktif merupakan program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi dan lain-lain, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif.

Pembelajaran dengan media interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif sangat efisien digunakan guru dalam proses belajar mengajar, karena media kreatif dan inovatif sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan dengan wawancara terhadap guru di Sekolah Dasar pada kelas V, peneliti menemukan permasalahan yaitu media yang digunakan guru dalam mengajarkan materi sistem pencernaan manusia kurang menarik sehingga menyebabkan tingkat belajar peserta didik menurun. Masalah tersebut disebabkan karena media yang digunakan guru masih berupa media visual. Sedangkan pada analisis kebutuhan peserta didik yaitu masih minimnya media pembelajaran berbasis IT pada Macromedia Flash 8, peserta didik mudah memahami dan mudah menerima materi apabila menggunakan gambar atau animasi pada media pembelajaran dan peserta didik lebih tertarik apabila media menggunakan audio dan kuis. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang diperoleh pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas V memperoleh nilai di bawah KKM (75)

sebanyak 15 anak dari 31 Siswa (Referensi: Nilai Ulangan Harian Siswa SDN Mrican 2 Tahun Ajaran 2020/2021).

Dari uraian di atas guru sangat berperan penting dalam memahami kondisi peserta didik serta lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat membantu dalam permasalahan yang ada. Selain itu, multimedia interaktif yang digunakan yaitu *Macromedia Flash 8* karena jika media menggunakan aplikasi tersebut akan sangat lebih kreatif dan inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diajukan penelitian dengan judul :
“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Guru belum pernah mengembangkan media IT berbasis Macromedia Flash 8 pada pembelajaran sistem pencernaan pada manusia.
2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya pada materi sistem pencernaan pada manusia. Sehingga berdampak pada hasil siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.
3. Siswa membutuhkan media interaktif untuk membantu memahami materi sistem pencernaan pada manusia.

C. Rumusan Masalah :

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat didefinisikan masalah-masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kevalidan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar?

D. Tujuan Pengembangan :

Dari penelitian pengembangan, dapat dituliskannya tujuan penelitian ialah untuk mendeskripsikan serta menganalisisnya yakni sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V SD
2. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas V SD

3. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam Kelas V SD
4. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif terhadap pemahaman siswa pada Pembelajaran ilmu pengetahuan alam Kelas V SD.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi pengembangan ini meliputi Bab I Pendahuluan, Latar Belakang masalah, Identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teori, menguraikan konsep dan teori yang berkaitan dengan pengembangan Multimedia Interaktif. Bab III Metode Pengembangan menguraikan model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk, validasi model/prodek, instrumen pengumpulan data, dan teknis analisis data. Bab IV Hasil Pengembangan menguraikan hasil dari produk yang dikembangkan, validasi produk, kepraktisan, dan keefektifan. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Saran menguraikan simpulan dari pengembangan produk, implikasi untuk produk yang dikembangkan, dan saran untuk kelanjutan produk yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreini, E., Zulkarnain, & Ariawan, R. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Di Kelas X Smk Yabri Terpadu Pekanbaru Erna Anggreini. *Aksiomatik*, 7(1), 34–40.
- Atmajaya, Y. T. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. In *Jurnal Aktual Medika* (Vol. 3, Issue 1, P. 70).
- Badariah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *Al-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019a). *Pengertian Media Pembelajaran*. 6–27.
- Dewi, L. K., Mustaji, & Fatirul, A. N. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 11(2), 72–80.
- Faizah, N., Roza, Y. & Kartini. (2017). Development Of Mathematics Learning Instrument Based On Discovery Learning To Social Arithmetic Matematika Berbasis Discovery Learning Untuk Materi Aritmatika Sosial Smp / Mts. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pengetahuan*, 4(2), 1–13.
- Haryanto, K. (2016). *Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Ulangan Akhir Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Sd Di Kecamatan Depok*. 2016.
- Herdiana. (2018). Bab Ii Kajian Teoritis. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699. [Http://Repository.Unpas.Ac.Id/11490/4/Bab Ii.Pdf](http://Repository.Unpas.Ac.Id/11490/4/Bab%20Ii.Pdf)
- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (1967). Pengertian Ipa. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (2015). Keberhasilan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2014). Konsep Dasar Gastritis. *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*, 8–17.
- Meilinda, N. V, Nuraisyah, L. F., & Senjayawati, E. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Journal On Education*, [Http://Www.Jonedu.Org/Index.Php/Joe/Article/View/197](http://Www.Jonedu.Org/Index.Php/Joe/Article/View/197)
- Muyaroah, S. (2017). Efektifitas Mobile Learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 46(1), 23–27.

- Nuryanto, A. (2004). Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan. *Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan*, 1–39.
- Rahmawati, G. (2010). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Media Komputer Dan Media Gambar Pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Bajeng*.
- Royani, A. (2017). Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif Nht Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Bumi Bagian Dari Alam Semesta. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(3), 294. <https://doi.org/10.28926/Briliant.V2i3.67>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100. <https://jurnaldidaktika.org>
- Sakarya, T. H. E., & Of, J. (2018). *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Di Sdn Puren*. 7(2), 44–68.
- Sappaile, B. I. (2007). *356-Article Text-1142-1-10-20160929.Pdf*.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Sari, S. Amelia. (2017). *Media Pembelajaran* 549, 40–42.
- Savira, Fitria, Suharsono, & Yudi. (2018). Pembelajaran Mengelompokkan Bahan Tekstil Di Smk Karya Rini Yogyakarta Kurang Terarah Kurangnya. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 01, 1689–1699.
- Siti Aisyah. (2014). *Dasar Elektronika Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Elektronika Oleh :Susanto*. (2015). *Ta141593*. 79–110.
- Syaodih, E. (N.D.). *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Menengah*.
- Ulfa, L., Friansyah, D., & Hajani, T. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Peredaran Darah Kelas V Sdn Rejosari. *Journal Of Elementary School (Joes)*, 4(2), 106–117.
- Utami, I. W., & Rosyidi, A. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Materi Dimensi Tiga Sub Materi Proyeksi Untuk Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5), 38–45.
- Winarti. (2013). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak. *Dinamika Pendidikan*, 8(2), 123–132.