

Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 6/28/2022 2:22:24 PM

Analyzed document: SKRIPSI BAB 1-5 RENI OKTAFIANA_UJI PLAGIASI.pdf Licensed to: Bagus Amirul

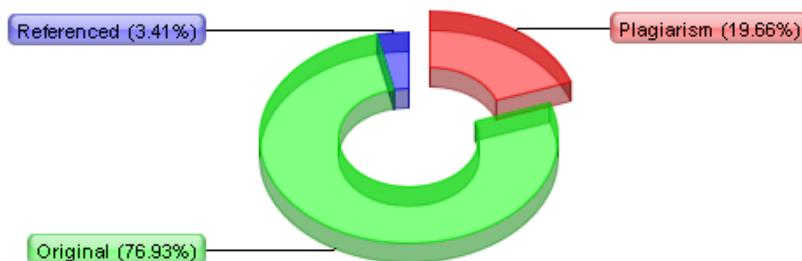
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 84

10%	1086	1. http://eprints.uny.ac.id/28105/1/Priyo Dwi Prayogo_10105241016.pdf
7%	720	2. http://repository.uinjambi.ac.id/4282/1/TPG161926 (PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI MI NURUL ITTIHAD KOTA JKAMBI).pdf
7%	668	3. http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/

Processed resources details: 244 - Ok / 49 - Failed

Important notes:

Wikipedia:



Wiki Detected!

Google Books:



[not detected]

Ghostwriting services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

- Status: Analyzer [On] Normalizer [On] character similarity set to [100%]
- Detected UniCode contamination percent: [0% with limit of: 4%]
- Document not normalized: percent not reached [5%]

4. All suspicious symbols will be marked in purple color: Abcd...

5. Invisible symbols found: [0]

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

[uace_abc_stats_header]

[uace_abc_stats_html_table]

② Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

③ Excluded Urls:

No URLs detected

④ Included Urls:

No URLs detected

?

 Detailed document analysis:

1 BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Masalah Satu tahun lebih pandemi Covid-19 ada di Indonesia dan telah menyebabkan berbagai dampak bagi kehidupan masyarakat. Penyebaran virus yang begitu cepat telah mengakibatkan berbagai masalah yang terjadi hampir di seluruh dunia, termasuk di Negara Indonesia. Dampak yang sangat dirasakan oleh masyarakat adalah pergerakan yang biasanya dilakukan harus terhenti dan hanya bisa beraktivitas di rumah saja. Berkaitan dengan hal tersebut, dunia pendidikan juga ikut terdampak. Pendidikan adalah hal yang penting dalam kehidupan, tanpa pendidikan kita tidak akan memperoleh ilmu pengetahuan. Sekolah merupakan salah satu tempat untuk memperoleh suatu pendidikan. Namun bagaimana jika sekolah sebagai tempat menimba ilmu, tidak dapat lagi kita kunjungi untuk memperoleh pendidikan yang kita butuhkan?. Berkaitan dengan hal tersebut, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan baru yaitu:

Plagiarism detected: 0.21% <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/do...> + 5 resources!

id: 1

Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat

Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dan dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Dewi, 2020:56). Pendidikan tidak hanya dilakukan di sekolah secara tatap muka, sebagaimana yang diungkapkan oleh Suryadi (2020:22)

Quotes detected: 0.08%

id: 2

"belajar itu tidak hanya berlangsung dalam lingkup persekolahan atau pelatihan".

Selanjutnya Sahari dan Wahyudi (2020:175) menyatakan bahwa pendidikan itu dapat 2 dilakukan secara tatap muka, maupun dengan teknologi dalam jaringan atau disebut dengan DARING. Menurut Yuliani dan Janer (2020:21) pembelajaran daring merupakan singkatan dari pembelajaran dalam jaringan, yang mana pembelajarannya harus mengandalkan internet. Berdasarkan pernyataan tersebut, belajar tidak lagi mengenal istilah ruang dan waktu, kapanpun dan dimanapun belajar dapat dilakukan oleh setiap orang, walaupun terhalang berbagai bentuk permasalahan seperti halnya ketika pandemi datang. Namun, bukan berarti masalah seperti ini dapat

Plagiarism detected: 0.07% <https://ns3.peradaban.ac.id/index.php/dfkip/arti...> + 3 resources!

id: 3

dijadikan penghalang dalam belajar, pembelajaran harus tetap berlangsung.

Selama pandemi ini, pembelajaran daring telah diterapkan pada sistem pendidikan di Indonesia, dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada guru di SDN 1 Watudandang selama masa pandemi terkait dengan kondisi pembelajaran yang dilakukan selama daring, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran untuk daring hanya melalui video Youtube dan grub Whatsapp serta Googleform untuk keperluan evaluasi siswa. Sebenarnya untuk media pembelajaran berupa media visual sudah tersedia di SDN 1 Watudandang. Tapi faktanya, karena pandemi dimana pembelajaran secara tatap muka tidak bisa dilaksanakan, membuat media pembelajaran visual tersebut tidak bisa dimanfaatkan dengan baik oleh guru. Hal ini, menyebabkan pembelajaran yang ada selama daring tidak lagi memanfaatkan media pembelajaran visual sehingga pembelajaran terkesan monoton karena seringnya penyampaian materi pembelajaran hanya melalui video Youtube dan grub Whatsapp saja. 3 Peran media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi saja akan tetapi juga diharapkan mampu menarik minat siswa untuk mau memahami lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar. Menurut Yuliani dan Janer (2020:2) penggunaan media pembelajaran dapat menyalurkan pesan dan informasi belajar dimana jika media pembelajaran dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran menjadikan pembelajaran kurang menarik dan tidak bermakna. Seharusnya, media yang digunakan bisa lebih bervariasi. Hal ini dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran terkesan menarik dan tidak membuat siswa jemu. Apalagi pada masa pandemi dimana siswa harus belajar dari rumah yang pasti membuat siswa jemu sehingga membutuhkan kegiatan belajar yang menarik.

Plagiarism detected: 0.21% <https://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pe...> + 3 resources!

id: 4

Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan maka diperlukan sebuah media yang menarik semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran selama pandemi. Salah satu alternatif media yang sesuai dengan era digital sekarang ini, dimana teknologi sedang berkembang dengan pesatnya yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif. Multimedia adalah salah satu jenis media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi saat ini, karena di dalamnya berisi mengenai kombinasi dari berbagai fitur-fitur yaitu mulai dari teks, gambar, suara, video, animasi dan lain-lain yang digunakan untuk menyajikan informasi 4 pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Danang dalam Lestari (2020:4) yang menyatakan bahwa

Quotes detected: **0.11%**

id: 5

"multimedia adalah gabungan berbagai media (format file) dari teks, suara, citra, maupun video."

Menurut Hernaningtyas (2016:258),

Plagiarism detected: **0.25%** <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article...> + 2 resources!

id: 6

multimedia memiliki kelebihan yaitu membuat siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media, menghilangkan kebosanan karena media yang digunakan lebih variasi, dan media ini sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.

Secara lebih lanjut Kumalasari (2018:2) menjelaskan bahwa

Plagiarism detected: **0.18%** <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 3 resources!

id: 7

multimedia interaktif memiliki karakteristik yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pengoperasiannya pada proses pembelajaran sehingga membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

Multimedia interaktif ini cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar dikarenakan mereka masih memiliki pola pikir yang konkret (Hernaningtyas, 2016:259). Multimedia interaktif ini didesain dengan berbasis tematik integratif, sesuai dengan kurikulum 2013 yang ditetapkan oleh Mendikbud saat ini. Dengan demikian multimedia ini diarahkan untuk dapat menjadi media dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Pembelajaran tematik adalah sebuah pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema/topik pembelajaran. Sejalan dengan Mamat SB, dkk. dalam Prastowo (2019:3), pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. 5

Plagiarism detected: **0.07%** <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article...> + 2 resources!

id: 8

Materi yang dikembangkan dalam multimedia interaktif merupakan materi yang

memerlukan visualisasi konkret yang menarik sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini juga sesuai dengan usia siswa kelas IV SD yang masih dalam tahap operasional konkret, dimana siswa membutuhkan sesuatu yang nyata untuk memahami, terutama materi yang ada pada Tema 3:

Plagiarism detected: **0.1%** <https://trianasektitik.blogspot.com>

id: 9

Peduli terhadap Makhluk Hidup, Subtema 1: Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku,

Pembelajaran 3 yang berisi penjelasan tentang materi variasi gerak dasar lempar (PJOK), bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (IPA), dan daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara (B. Indonesia). Penyajian materi tematik integratif ini dikemas dengan visualisasi dan animasi yang menarik minat,

Plagiarism detected: **0.29%** <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article...>

id: 10

membangkitkan motivasi serta semangat siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran sampai usai. Maka dari itu, berangkat dari beberapa permasalahan diatas, mendorong peneliti untuk mengatasi masalah dengan mengembangkan produk media pembelajaran yang menarik bagi siswa, yaitu dengan

mengangkat masalah penelitian dengan judul

Quotes detected: **0.16%**

id: 11

"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS TEMATIK INTEGRATIF SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR".

6 B. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut: 1. Pandemi Covid-19 menyebabkan kegiatan belajar mengajar terhalang dan harus dilakukan secara daring. 2. Pembelajaran selama daring hanya menggunakan media Whatsapp dan Video Youtube saja sehingga menimbulkan kejemuhan bagi siswa karena kegiatan pembelajaran yang monoton. 3. Media pembelajaran visual yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan dengan maksimal oleh guru dalam pembelajaran daring. 4.

Plagiarism detected: **0.18%** <https://www.slideshare.net/MonaLuki/kriteria-pe...> + 2 resources!

id: 12

Media pembelajaran yang digunakan ketika daring tidak bervariasi sehingga minat belajar siswa menurun. 5.

Minimnya keterampilan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang

inovatif membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna. C.

Plagiarism detected: **0.12%** <https://komputermultimediainteraktif.blogspot.c...> + 2 resources!

id: 13

Rumusan Masalah Dari latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis tematik integratif sebagai inovasi media pembelajaran di masa pandemi

Plagiarism detected: 0.41% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 5 resources!

id: 14

untuk siswa kelas IV sekolah dasar? 2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis tematik integratif sebagai inovasi media pembelajaran di masa pandemi untuk siswa kelas IV sekolah dasar? 3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis tematik integratif sebagai inovasi media pembelajaran di masa pandemi untuk siswa kelas IV sekolah dasar?

- D. Tujuan Pengembangan Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan: 1. Kevalidan multimedia interaktif berbasis tematik integratif sebagai inovasi media pembelajaran di masa pandemi

Plagiarism detected: 0.38% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 5 resources!

id: 15

untuk siswa kelas IV sekolah dasar. 2. Kepraktisan multimedia interaktif berbasis tematik integratif sebagai inovasi media pembelajaran di masa pandemi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. 3. Keefektifan multimedia interaktif berbasis tematik integratif sebagai inovasi media pembelajaran di masa pandemi untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

- 8 BAB II LANDASAN TEORI A. Kajian Teori 1. Hakikat Pembelajaran Hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20,

Quotes detected: 0.12%

id: 16

"pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Interaksi disini terjadi saat peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima yang pasif, tetapi juga turut aktif menanggapi dengan memberikan aksi terhadap materi pembelajaran yang disajikan (Lestari, 2020:5). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik agar terjadi proses belajar pada peserta didik (Suryadi, 2020:27). Dalam kegiatan pembelajaran, harus ada tujuan pembelajaran yang perlu dicapai oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pernyataan berikut: Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan tujuan kurikulum ialah terpenuhinya semua target tujuan yang ada dalam dokumen tertulis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Kustandi & Darmawan, 2020:2). Dengan adanya pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa adanya tujuan pembelajaran yang jelas, dapat membantu pendidik mengukur dan mengevaluasi siswa serta mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan sebagai bahan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya. 2. Tematik Integratif a. Pengertian Tematik Integratif Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi terbaru dalam Prastowo (2019:1),

Quotes detected: 0.01%

id: 17

"tematik"

dapat diartikan sebagai

Quotes detected: 0.02%

id: 18

"berkenaan dengan tema"

; dan

Quotes detected: 0.01%

id: 19

"tema"

sendiri berarti

Quotes detected: 0.12%

id: 20

"pokok pikiran; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya)."

Tidak jauh berbeda dalam Darmawan (2011:710) mengartikan

Quotes detected: 0.01%

id: 21

"tematik"

sebagai

Quotes detected: **0.06%**

id: 22

"mengenai tema; yang pokok; mengenai lagu pokok".

Artinya tema adalah gagasan yang menjadi pokok pembicaraan. Berkaitan dengan pembelajaran maka tema yang dimaksud adalah inti yang dibahas dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah sebuah pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema/topik pembelajaran. Tidak jauh berbeda dengan Mamat SB, dkk. dalam Prastowo (2019:3) yang mengartikan pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik integratif adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis 10 tema yang

Plagiarism detected: **0.37%** <http://hanaarsyad.blogs.uny.ac.id/wp-content/u...> + 2 resources!

id: 23

menekankan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan, yaitu tidak hanya semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui (learning to know), tetapi juga belajar melakukan (learning to do), belajar untuk menjadi (learning to be), dan belajar untuk hidup bersama (learning to live together), sehingga aktivitas pembelajaran

semakin relevan dengan kehidupan nyata yang penuh makna bagi peserta didik (Prastowo, 2019:4-5). b. Manfaat Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Dengan adanya pembelajaran berbasis tematik ini tidak hanya mengarahkan siswa untuk dapat menguasai konsep-konsep, akan tetapi juga memahami keterkaitannya dengan konsep dari mata pelajaran lainnya. Trianto dalam Prastowo (2019:6) menjelaskan bahwa ada 7 manfaat yang didapat dari pembelajaran tematik, yaitu sebagai berikut: "pertama, siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu; kedua, siswa dapat

Plagiarism detected: **0.17%** <http://repository.uinjambi.ac.id/4282/1/TPG161...>

id: 24

mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar-mata pelajaran dalam tema yang sama; ketiga, pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam

dan berkesan; keempat, kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa; kelima, siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas; keenam, siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain; dan ketujuh, guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan dapat diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, pengayaan". Materi yang Dikembangkan 11 Materi yang dikembangkan yaitu berbasis tematik (K-13), terletak pada Tema 3, Subtema 1, Pembelajaran 3 dengan muatan mata pelajaran PJOK, IPA, dan B. Indonesia. Berdasarkan Buku Pedoman Guru Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV (2017:24), berikut ini KD dan Indikator yang dikembangkan: Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi Dasar Indikator PJOK 3.2 Memahami prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional 4.2 Mempraktikkan prosedur variasi pola gerak dasar lokomotor, non- lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional 3.2.1 Memahami variasi gerak dasar lempar 4.2.1 Mempraktikkan variasi pola gerak dasar lempar IPA 12 3.8 Memahami

Plagiarism detected: **0.19%** <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/186079...>

id: 25

pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya

3.8.1 Mengidentifikasi bagian-

Plagiarism detected: **0.11%** <https://bobo.grid.id/read/082442508/mengenal...>

id: 26

bagian tumbuhan dan fungsinya. 4.8.1 Menulis laporan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

Bahasa Indonesia 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis 3.3.1 Mengidentifikasi daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara 4.3.1 Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara. Berdasarkan Buku Siswa Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) terdapat materi pembelajaran yang dikembangkan yaitu sebagai berikut: a. PJOK 13 Materi: variasi gerak dasar

lempar. Bola Zig Zag Perlengkapan: 2 Bola kecil Aturan bermain: 1) Kelas dibagi menjadi dua kelompok, kelompok A dan B. 2) Setiap kelompok berbaris menghadap ke depan dan berhitung 1, 2, 3, 4, dan seterusnya. 3) Kelompok A dan B saling berhadapan. 4) Perhatikan siapa anggota kelompok di depanmu yang memiliki angka 1, 2, 3 dan seterusnya. Mereka adalah timmu. 5) Anggota nomor 1 melempar bola ke anggota di hadapannya yang memiliki nomor 2. Nomor 2 harus menangkapnya dan melemparkannya ke anggota no 3. 6) Kelompok yang menyelesaikan lempar tangkap tanpa menjatuhkan bola adalah pemenangnya. 1 2 3 4 5 6 7 8 1 2 3 4 5 6 7 8 Gambar 2.1 Pola Zig-zag dahulu menggunakan dua bola. Satu bola dimulai dari ujung sebelah kiri dan bola yang lain dari ujung sebelah kanan dan secara bersamaan sehingga permainan lebih menarik. b. IPA Materi: bagian 1) Akar tanah. Untuk beberapa jenis atas tanah bahkan menggantung. Akar berfungsi sebagai b yang mengkokohkan tumbuhan Sebelum bermain, harus melakukan pemanasan terlebih dahulu. Permainan bola zigzag ini dapat divariasikan dengan menggunakan dua bola. Satu bola dimulai dari ujung sebelah kiri dan bola yang lain dari ujung sebelah kanan dan secara bersamaan sehingga permainan lebih menarik. Materi: bagian-

Plagiarism detected: 0.19% <https://bobo.grid.id/read/082442508/mengenal...> + 4 resources! id: 27

bagian tumbuhan dan fungsinya. Gambar 2.2 Bagian-bagian Tumbuhan Akar Gambar 2.3 Akar Akar adalah bagian tumbuhan yang berada di dalam tanah.

Untuk beberapa jenis tumbuhan, akar juga terdapat di atas tanah bahkan menggantung. Akar berfungsi sebagai b yang mengkokohkan tumbuhan. Zat-zat mineral dan air 14 lakukan pemanasan terlebih Permainan bola zigzag ini dapat divariasikan dengan menggunakan dua bola. Satu bola dimulai dari ujung sebelah kiri dan bola yang lain dari ujung sebelah kanan dan dilemparkan secara bersamaan sehingga permainan lebih menarik. Tumbuhan Akar adalah bagian tumbuhan yang berada di dalam tumbuhan, akar juga terdapat di atas tanah bahkan menggantung. Akar berfungsi sebagai bagian zat mineral dan air diserap oleh akar dari dalam tanah. Namun, pada beberapa tumbuhan yang akarnya makanan, misalnya pada tumbuhan umbi 2) Batang tanah bunga, dan buah, menyokong mineral fotosintesis ke seluruh bagian tubuh 3) Daun berlangsungnya fotosintesis adalah daun. memiliki fungsi untuk penguapan air dan alat pernapasan tumbuhan. disebut klorofil. Daun terdiri atas tangkai oleh akar dari dalam tanah. Namun, pada beberapa tumbuhan yang akarnya berfungsi sebagai tempat penyimpanan makanan, misalnya pada tumbuhan umbi-umbian. Batang Gambar 2.4 Batang Batang merupakan bagian tumbuhan yang berada di atas tanah. Batang berfungsi sebagai tempat me bunga, dan buah, menyokong tubuh tumbuhan, mineral dan air yang diserap akar, serta zat makanan hasil fotosintesis ke seluruh bagian tubuh-tumbuhan. Daun Gambar 2.5 Daun Bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis adalah daun. Selain itu, daun juga memiliki fungsi untuk penguapan air dan alat pernapasan tumbuhan. Daun banyak mengandung zat warna hijau yang disebut klorofil. Daun terdiri atas tangkai daun, dan helai daun. 15 oleh akar dari dalam tanah. Namun, pada beberapa tumbuhan penyimpanan cadangan umbian. agian tumbuhan yang berada di atas . Batang berfungsi sebagai tempat melekatnya daun, tubuh tumbuhan, mengedarkan dan air yang diserap akar, serta zat makanan hasil tumbuhan. Bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai tempat Selain itu, daun juga memiliki fungsi untuk penguapan air dan alat pernapasan Daun banyak mengandung zat warna hijau yang daun, dan helai daun. 4) Bunga karena memiliki berbagai warna. perkembangbiakan 5) Buah biji.. Buah terdiri atas daging buah dan biji. Bagian yang kita makan 6) Biji penyerbukan. Jika biji ditanam akan tumbuh menjadi tumbuhan baru. Biji terjaga keseimbangannya Bunga Gambar 2.6 Bunga Bunga adalah bagian tumbuhan yang karena memiliki berbagai warna. Bunga berfungsi sebagai alat perkembangbiakan pada tumbuhan. Buah Gambar 2.7 Buah Buah adalah bagian tumbuhan yang berfungsi melindungi biji.. Buah terdiri atas daging buah dan biji. Bagian yang kita makan biasanya daging buahnya. Biji Gambar 2.8 Biji Biji merupakan hasil dari pembuahan yang terjadi akibat penyerbukan. Jika biji ditanam akan tumbuh menjadi tumbuhan baru. Biji berfungsi untuk membuat tumbuhan lest terjaga keseimbangannya. 16 paling menarik berfungsi sebagai alat bagian tumbuhan yang berfungsi melindungi biji.. Buah terdiri atas daging buah dan biji. Bagian yang kita Biji merupakan hasil dari pembuahan yang terjadi akibat penyerbukan. Jika biji ditanam akan tumbuh menjadi tumbuhan untuk membuat tumbuhan lestari dan 17 c. B. Indonesia Materi: daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara.

Plagiarism detected: 0.27% <https://text-id.123dok.com/document/oy8rnem2...> + 2 resources! id: 28

Wawancara adalah tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat tentang suatu hal. Pewawancara adalah orang yang mengajukan pertanyaan. Sedangkan narasumber adalah orang yang memberikan

jawaban atau pendapat atas pertanyaan pewawancara. Sebelum wawancara, kita harus membuat daftar pertanyaan dahulu dengan memperhatikan hal-hal berikut: 1) Menentukan tema/pokok bahasan dalam wawancara. 2) Daftar pertanyaan harus mengandung unsur 5W+1H (Apa, Siapa, Kapan, Dimana, Mengapa, Bagaimana). 3) Menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. 4) Daftar pertanyaan sebelumnya harus diurutkan dahulu agar ketika wawancara kita tidak kebingungan. Ketika wawancara, kita harus memperhatikan

hal-hal berikut: 1) Jangan mengajukan pertanyaan yang berbelit-belit. 2) Jangan memotong jawaban dari narasumber ataupun meminta narasumber untuk mengulangi jawabannya. 3) Catatlah jawaban narasumber di buku tulis. 4) Diakhir, setelah wawancara selesai ucapkan terimakasih dan permohonan maaf kepada narasumber. 18.3. Media Pembelajaran a. Pengertian Media Pembelajaran Kata

Quotes detected: 0.01%

id: 29

"media"

berasal dari bahasa Latin

Quotes detected: 0.01%

id: 30

"medium"

yang artinya

Quotes detected: 0.01%

id: 31

"perantara"

atau

Quotes detected: 0.01%

id: 32

"pengantar".

Lebih lanjut media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Yuliani dan Janer, 2020:1). Menurut Wati (2016:2)

Quotes detected: 0.11%

id: 33

"media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi".

Media pembelajaran juga didefinisikan sebagai berikut: 1) Heinich, dkk. (1985) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan

Plagiarism detected: 0.08% <http://repository.radenintan.ac.id/7739/1/SKRIPTUM.pdf> + 2 resources!

id: 34

pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. 2) H. Malik (1994) mengemukakan bahwa media

Plagiarism detected: 0.42% <http://repository.radenintan.ac.id/7739/1/SKRIPTUM.pdf> + 8 resources!

id: 35

belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Riyana, 2012: 9-10). Berdasarkan beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran

kepada peserta didik agar dapat diterima dan dipahami dengan mudah. b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Menurut R.M. Soelarko dalam Riyana (2012:10), fungsi media pembelajaran adalah untuk memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar untuk dilihat agar nampak jelas sehingga menimbulkan pengertian atau presepsi individu. Artinya, media 19 digunakan untuk memberikan gambaran secara jelas dan konkret terhadap sesuatu yang masih abstrak bagi siswa sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan sempurna dan akan terus diingatnya. Berdasarkan Riyana (2012: 15-16), media pembelajaran memiliki beberapa manfaat sebagai berikut: 1) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak.

Plagiarism detected: 0.23% <https://text-id.123dok.com/document/4zp2g02r...>

id: 36

2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Selanjutnya Sudjana dan Riva'l dalam Kustandi (2020:19)

Plagiarism detected: 0.53% <https://core.ac.uk/download/pdf/267023797.pdf> + 3 resources!

id: 37

mengemukakan manfaat media pembelajaran antara lain: 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa dan memungkinkan menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran, 3) Metode mengajar lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar

karena tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain: mengamati, melakukan,

mendemonstrasikan, dan memerankan. c. Jenis Media Pembelajaran 20 Berdasarkan karakteristik masing-masing, media pembelajaran dibagi ke dalam beberapa jenis. Dari karakteristik tersebut guru dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan situasi pembelajaran. Menurut Wati (2016:5-8) terdapat 6 jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya

Plagiarism detected: 0.25% <http://repository.radenintan.ac.id/7739/1/SKRIPT...> + 5 resources! id: 38

sebagai berikut: 1) Media Visual Media visual memiliki unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk. Pertama, media yang menampilkan gambar diam,

dan yang kedua media yang menampilkan gambar bergerak.

Plagiarism detected: 0.85% <http://repository.radenintan.ac.id/7739/1/SKRIPT...> + 2 resources! id: 39

2) Audio Visual Media audio visual menampilkan unsur gambar dengan suara secara bersamaan saat mengkomunikasikan pesan atau informasi, sehingga dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Media audio visual dapat ditampilkan dengan mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual. 3) Komputer Media komputer menggunakan software atau perangkat lunak untuk berinteraksi selama proses pembelajaran. Media komputer dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di rumah. Komputer memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. 4) Microsoft Power Point 21 Microsoft Power Point merupakan aplikasi atau perangkat lunak untuk membuat presentasi grafis dengan mudah dan cepat.

Media ini dapat menjadi alternatif untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu dalam beberapa slide yang menarik sehingga mempermudah untuk memahami penjelasan. 5) Internet Media internet sangat membantu proses pembelajaran karena membantu

Plagiarism detected: 0.08% <https://e-journal.unair.ac.id/ETNO/article/view/1...> + 2 resources! id: 40

menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Disamping itu, media internet dapat membuka wawasan dan pengetahuan siswa karena memiliki jangkauan luas, yaitu mulai dari antar kota sampai lintas negara. 6) Multimedia Multimedia merupakan jenis media yang memadukan berbagai bentuk elemen untuk menyampaikan tujuan tertentu. Media ini dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa. Media ini memiliki kemampuan interaktif sehingga dapat menjadi alternatif dalam membantu pembelajaran. 4.

Plagiarism detected: 0.3% <http://repository.uinjambi.ac.id/4282/1/TPG161...> + 2 resources! id: 41

Multimedia Interaktif a. Pengertian Multimedia Interaktif Secara etimologis, multimedia interaktif berasal dari kata multi (bahasa latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam dan medium (bahasa latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

Selanjutnya, Lestari (2020:4) mengemukakan bahwa: Multimedia adalah gabungan dari berbagai media mulai dari teks, suara, citra, maupun video yang diintegrasikan ke dalam komputer untuk disimpan kemudian diolah dan disajikan secara bersamaan. Sedangkan interaktif sendiri merupakan komunikasi dua

Plagiarism detected: 0.09% <https://duniapendidikan.co.id/media-interaktif/#...> + 3 resources! id: 42

arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi yaitu antara manusia (sebagai user) dan komputer (software). Dengan adanya multimedia interaktif ini memungkinkan suatu pembelajaran yang aktif (active learning) karena terjadi interaksi didalamnya. Peserta didik tidak hanya melihat atau mendengar saja melainkan juga melakukan. Lebih lanjut dikemukakan oleh Lestari (2020:5)

Quotes detected: 0.12% id: 43

"pembelajaran selalu memerlukan interaksi agar materi pelajaran lebih mudah diserap dan dimengerti serta menghindari kebosanan".

b.

Plagiarism detected: 0.07% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 7 resources! id: 44

Manfaat Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Manfaat multimedia interaktif adalah menjadikan

Plagiarism detected: 1.04% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 11 resources! id: 45

pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga meninggalkan kesan yang bermakna dan pembelajaranpun menjadi menyenangkan. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Lestari (2020:5) bahwa

proses pembelajaran dengan multimedia interaktif lebih menarik dan interaktif, ceramah dapat dikurangi, kualitas belajar siswa lebih baik dan belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun dan kapan saja (fleksibel), serta sikap dan perhatian siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan. Selain itu, Daryanto dalam Kumalasari (2018:3) menjelaskan apabila multimedia dipilih, dikembangkan dan digunakan 23 secara tepat dan baik, maka akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para siswa diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, jumlah mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia

Interaktif 1) Kelebihan Multimedia Interaktif Kelebihan dari multimedia interaktif yang diimplementasikan dalam pembelajaran diantaranya adalah pembelajaran menjadi lebih interaktif, mampu menvisualisasikan

Plagiarism detected: 0.13% <http://repository.uinjambi.ac.id/4282/1/TPG161...>

id: 46

materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional,

memotivasi peserta didik, dan mampu memfasilitasi belajar secara mandiri dalam memperoleh pengetahuan (Andresen & Brink dalam Diputra, 2016:127). 2) Kekurangan Multimedia Interaktif Kekurangan multimedia interaktif yaitu

Plagiarism detected: 0.1% <http://repository.usd.ac.id/14273/2/131334084...>

id: 47

pengembangannya memerlukan adanya tim yang professional serta memerlukan waktu yang cukup lama.

Selain itu, dalam pembuatan multimedia interaktif memerlukan banyak rumus-rumus atau kode dalam computer sehingga menimbulkan kesulitan bagi guru apabila ingin mengembangkannya. Kekurangan yang lain adalah pada penggunaan produk, dimana tidak semua peserta didik yang memiliki smartphone. 24 5. Macromedia Flash a. Pengertian Macromedia Flash Macromedia Flash merupakan salah satu software untuk membuat berbagai bentuk sajian visual dari berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. Sehingga program ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik. Macromedia flash dapat membuat multimedia interaktif untuk program pembelajaran dalam pendidikan. Macromedia

Plagiarism detected: 0.45% <http://repository.usd.ac.id/14273/2/131334084... + 4 resources!>

id: 48

Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Macromedia yang kemudian dibeli dan dikembangkan oleh Adobe Incorporated sehingga berubah nama menjadi Adobe Flash. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2D (dua dimensi) yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD interaktif dan yang lainnya.

Tampilan Macromedia Flash 8 dapat dilihat pada gambar. Gambar 2.9 Macromedia Flash 8 25 b. Kelebihan dan Kekurangan Macromedia Flash 1) Kelebihan Macromedia Flash a. Hasil akhir dari Flash akan memiliki ukuran yang lebih kecil setelah di export. b. Flash dapat mengimpor hampir semua gambar dan file-file audio sehingga dapat hidup. c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol d. Gambar flash tidak dapat pecah meskipun dízoom beberapa kali karena gambar flash bersifat gambar vektor 13. e. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai bentuk seperti *avi, *gif, *miv, maupun file dengan format lain. f. Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak. g. Kebutuhan hardware yang tinggi. 2) Kekurangan Macromedia Flash a) Programnya lumayan sulit untuk dipelajari bila dibandingkan dengan menggunakan media lain. b) Komputer harus memiliki instalasi dari software flash apabila ingin memainkannya. c) Waktu belajar sangat lama apalagi bagi pemula. d) Menunya tidak user friendly. e) Perlu banyak referensi tutorial. f) Bahasa pemogramannya sangat susah. 26 c. Mengenal Bagian Macromedia Flash Bagian-bagian penting dalam area kerja Macromedia Flash diantaranya: Menu, Toolbox, Timeline, Stage dan Panel. 1) Menu Gambar 2.10 Menu Menu pada Macromedia Flash Pro 8 terdiri dari: File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Commands, Control, Window dan Help. Submenu terdapat pada masing-masing menu dengan mengeklik satu kali pada menu yang ingin dipilih. 2) Toolbox Gambar 2.11 Tool Box 27 Dalam toolbox terdapat komponen-komponen penting diantaranya: Tools, View, Colors dan Options. Toolbox memiliki peran untuk memanipulasi atau memodifikasi objek dalam stage. Berikut adalah tampilan dari Tool Box. 3) Time Line Gambar 2.12 Time Line Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. Timeline terdiri dari beberapa layer. Layer digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap layer terdiri dari frame-frame yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang frame dalam layer, maka semakin lama animasi akan berjalan. 4) Panel Beberapa panel penting dalam Macromedia Flash Pro 8 diantaranya panel Properties, Filters, Parameters, Actions, Library, Color, Align, Info dan Transform. 28 a) Panel Properties, Filters, Parameters Panel ini terdapat di bawah stage. Panel ini digunakan untuk mengatur ukuran background, warna background, kecepatan animasi dan lain-lain. b) Panel Actions Panel Actions ini digunakan untuk menuliskan bahasa

pemrograman pada flash atau biasa disebut sebagai script (ActionScript). c) Panel Library Library merupakan panel yang digunakan untuk menyimpan objek-objek berupa graphic atau gambar, button atau tombol, movie dan suara baik yang dibuat langsung pada stage ataupun hasil proses impor dari luar stage. d) Panel Color Panel Color merupakan digunakan untuk memilih warna yang digunakan dalam pembuatan objek-objek pada stage. Ada dua jenis subpanel, yaitu: Color Mixer dan Swatches. e) Panel Align, Info, Transform Panel Align, Info, Transform digunakan untuk mengatur posisi objek, ingin diletakkan pada tengah 19 stage, sebelah kiri atau kanan dan lain-lain. Panel ini juga dapat memutar objek dengan Transform. 29 B. Hasil Penelitian yang Relevan Beberapa penelitian untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif telah dilakukan sebelumnya dengan mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi produk tersebut. Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut: Diputra (2016) melakukan penelitian pengembangan yang berjudul

Quotes detected: 0.09%

id: 49

"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

Plagiarism detected: 1.05% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 10 resources!

id: 50

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil perancangan multimedia pembelajaran tematik Kurikulum 2013 untuk siswa Sekolah Dasar Kelas IV yang berkualitas dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan (R&D). Data dikumpulkan melalui instrumen penilaian pakar media pembelajaran, pakar desain multimedia, dan pakar pembelajaran tematik. Multimedia diujicobakan secara perorangan dan kelompok kecil untuk memperoleh respon user. Data dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian oleh pakar media pembelajaran, pakar desain multimedia, dan pakar pembelajaran tematik, menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan sudah berkualifikasi baik. Hasil uji perorangan yang dilakukan oleh Guru Kelas IV SD Laboratorium Undiksha menunjukkan bahwa multimedia berkualifikasi sangat baik, dan hasil uji kelompok kecil diperoleh bahwa multimedia berkualifikasi baik. Hal itu berarti multimedia yang dikembangkan sudah siap untuk digunakan.

30 Mukmin dan Primasatyta (2020) melakukan penelitian pengembangan yang berjudul

Quotes detected: 0.12%

id: 51

"Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar".

Plagiarism detected: 0.07% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 6 resources!

id: 52

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif

berbasis K-13 sebagai inovasi pembelajaran tematik di sekolah dasar yang valid.

Plagiarism detected: 0.07% <http://eprints.uny.ac.id/28105/1/Priyo%20Dwi%...>

id: 53

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan (R&D)

) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang berhenti pada tahapan development.

Plagiarism detected: 0.17% <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/art...>

id: 54

Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan angket sedangkan analisis data dalam penelitian ini yaitu diskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Validitas produk berdasarkan ahli desain grafis mendapatkan skor 87 dengan kriteria valid. Sedangkan menurut ahli materi IPA produk ini mendapatkan skor 86 dengan kriteria valid, untuk ahli MTK mendapatkan skor 86, ahli materi bahasa Indonesia mendapatkan skor 90, dan pada materi PKN mendapatkan skor 89 dengan keterangan valid. Pada penilaian ahli materi PJOK mendapatkan skor 93 dengan kategori sangat valid. Dari segi kebahasaan multimedia ini mendapatkan penilaian sangat valid dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak dengan nilai kevalidan 92. Dengan

Plagiarism detected: 0.13% <http://eprints.uny.ac.id/28105/1/Priyo%20Dwi%...> + 2 resources!

id: 55

demikian produk multimedia interaktif berbasis K-13 ini dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk

sekolah dasar. Sahari dan Wahyudi (2020) melakukan penelitian pengembangan yang berjudul

Quotes detected: 0.12%

id: 56

"Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING Untuk

Siswa SD".

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan valid digunakan untuk siswa.

Plagiarism detected: 0.15% <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/EDUC...> + 3 resources! id: 57

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation)

). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tata surya layak digunakan untuk siswa sekolah dasar dibuktikan dengan hasil validitas ahli media dengan nilai kevalidan mencapai 90% dengan kategori layak. Validitas kelayakan media berdasarkan kesesuaian gambar, warna, font, tata letak tulisan, gambar, animasi, dan suara. Sedangkan ahli materi validitas mencapai 83% berdasarkan kompetensi inti (KI), indikator, kesesuaian dengan perkembangan kognitif anak. Sedangkan ahli bahasa sebesar 87% dengan kategori layak berdasarkan titik perkembangan bahasa siswa. Dengan demikian produk media tata surya valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dari ketiga penelitian terdahulu, maka peneliti akan melakukan sebuah

Plagiarism detected: 0.4% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 10 resources! id: 58

penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis tematik integratif sebagai inovasi media pembelajaran di masa pandemi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Dari ketiga penelitian diatas terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu terletak pada pengembangan multimedia interaktif untuk siswa kelas IV SD.

Sedangkan perbedaannya yaitu pada penyajian materi dan menu game puzzle serta tidak semua penelitian sebelumnya sampai pada tahap implementasi produk multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Plagiarism detected: 0.42% <http://repository.usd.ac.id/14273/2/131334084...> + 7 resources! id: 59

32 BAB III METODE PENGEMBANGAN A. Model Pengembangan Jenis metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya adalah Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2007:407). Seals dan Richey (dalam Hamzah, 2019:1)

Quotes detected: 0.22% id: 60

"menganggap penelitian dan pengembangan merupakan prosedur pengkajian secara sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif".

Metode

Plagiarism detected: 0.23% <http://repository.usd.ac.id/14273/2/131334084...> + 12 resources! id: 61

penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran yaitu multimedia interaktif berbasis tematik integratif untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini

merujuk pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (Mukmin dan Primasaty 2020:214). Model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan dengan proses yang sistematis dan kerangka kerja yang jelas dengan tujuan menghasilkan produk yang kreatif, efektif, dan efisien. Dalam penelitian ini, model pengembangan ADDIE digunakan karena relatif sederhana, mudah untuk diimplementasikan, serta inovatif. 33 B. Prosedur Pengembangan Berikut adalah prosedur pengembangan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Gambar 3.1 Prosedur Model ADDIE Sumber: ilmu.ipkn.id Model pengembangan ADDIE memberikan peluang bagi peneliti untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap untuk meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk yang dihasilkan pada tiap akhir model ini (Tegeh, dkk dalam Nugroho, 2019:33). Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu sebagai berikut: 1. Analyze (Analisis) Pada tahap ini dilakukan analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisa tugas (Hamzah, 2019:39). Menurut Pribadi dalam Nugroho (2019:33) tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya suatu pengembangan dan kelayakan syarat-syarat pengembangan. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan teknik wawancara dan observasi kepada guru dan siswa kelas IV Evaluation Analyze Develop Design Implement 34 SDN 1 Watudandang guna memperoleh informasi terkait masalah (kebutuhan), kurikulum yang digunakan, serta kondisi pembelajaran selama daring dilaksanakan. Setelah mendapatkan data dan hasil analisis, peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui masalah yang menjadi kendala utama dalam pembelajaran. 2. Design (Perancangan) Pada tahap ini dilakukan perancangan dan pembuatan desain dari multimedia interaktif dengan menggunakan sumber maupun software pendukung.

Peneliti melakukan perancangan dengan langkah: menentukan jenis multimedia interaktif, menentukan bahan isi materi, membuat kerangka dasar menu yang harus ada dalam multimedia, menyusun soal evaluasi, serta menentukan tema yang digunakan pada produk multimedia. Tabel 3.1 Storyboard Multimedia Interaktif Identitas Produk Produk Multimedia Interaktif Berbasis Tematik Integratif sebagai Inovasi Media Pembelajaran di Masa Pandemi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Software Macromedia Flash 8 Jenis Multimedia Dapat digunakan di dalam kelas oleh guru maupun media belajar mandiri siswa. Sehingga penggunaan produk tidak terbatas di dalam kelas saja. Komponen Multimedia Background dan Warna 1) Pemilihan background dan warna didominasi dengan tema pemandangan yang menampilkan berbagai macam tumbuhan dengan efek animasi sehingga tampilan tampak menarik. 2) Pemilihan warna tombol dan komponen lainnya menyesuaikan, dan cenderung penuh warna. Hal ini juga disesuaikan dengan psikologi siswa kelas 4 SD yang lebih menyukai warna-warna terang 35 yang dapat memberikan efek ceria. Jenis Huruf 1) Forte 2) Berlin Sans FB Demi 3) Tw Cen MT Condensed 4) Tw Cen MT Condensed Extra Bold 5) Simplified Arabic 6) Stencil 7) Bauhaus 93 Jenis huruf di atas dipilih dengan mempertimbangkan kemenarikan dan juga kesesuaian dengan kognitif siswa kelas 4 sekolah dasar. Tombol Tombol dipilih dengan berbagai bentuk dan warna yang bervariasi, hal ini dilakukan untuk mendukung tampilan dan berjalannya multimedia interaktif. Audio Tombol dilengkapi dengan sound sehingga ketika menekan tombol akan muncul efek suara, selain itu ada efek suara lain untuk animasi penilaian dan game. Perancangan Multimedia Interaktif Pembukaan Menu Petunjuk Penggunaan KD/Tujuan 36 Materi Soal Game Profil 37 3. Development (Pengembangan) Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan storyboard, alias desain sebelumnya menjadi kenyataan. Pada intinya, tahap pengembangan berusaha untuk menerjemahkan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik multimedia interaktif. Artinya segala hal yang ada pada tahap perancangan yang digambarkan dalam storyboard, pada tahap ini peneliti harus sudah menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis tematik integratif. Menurut Hamzah (2019:40) dalam tahap ini produk juga diuji coba sebelum diimplementasikan. Hal ini berguna untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk. Tabel 3.2 Tampilan Awal Multimedia Interaktif Tampilan Awal Pembukaan Menu Petunjuk Penggunaan Profil 38 Kompetensi Dasar Tujuan Pembelajaran Materi 39 Game 4. Implementation (Implementasi) Pada tahap implementasi, produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif diimplementasikan pada siswa dalam pembelajaran dengan harapan media tersebut dapat berdampak pada siswa dan 40 memberikan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan pengembangan.

Plagiarism detected: 0.12% <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/p...>

id: 62

Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya sehingga dapat diimplementasikan pada pembelajaran. Tahap implementasi produk dalam pembelajaran dilakukan untuk mengetahui pengaruh produk pada siswa, selain itu untuk memperoleh gambaran konkret tentang tingkat keefektifan dari media yang dikembangkan. Keefektifan dapat ditinjau dari sejauh mana ketercapaian indikator atau tujuan yang diharapkan. 5. Evaluation (Evaluasi) Menurut Nugroho (2019:37) tahap evaluasi merupakan

Quotes detected: 0.08%

id: 63

"sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran".

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi secara

Plagiarism detected: 0.21% <https://online-journal.unja.ac.id/edumatica/artic...>

id: 64

formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan mengumpulkan data pada setiap tahapan ADDIE guna kebutuhan revisi dan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada tahap akhir untuk mengetahui pengaruh produk terhadap hasil belajar siswa dan kualitas dari kegiatan pembelajaran. Setelah produk selesai, dilakukan tahap validasi dimana peneliti meminta masukan dan penilaian kepada para ahli terkait produk yang telah dikembangkan meliputi validasi ahli materi dan ahli media. Setelah tahapan validasi, peneliti melakukan tahapan revisi. Pada tahap revisi, dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan dan

Plagiarism detected: 0.28% <https://core.ac.uk/download/pdf/230721799.pd...>

id: 65

saran dari para ahli. 41 Setelah produk selesai di revisi dan diperbaiki maka dilakukan validasi kedua. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli

dan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Apabila sudah sesuai dan mendapatkan hasil yang sesuai kelayakan dari para ahli maka produk baru bisa dikatakan valid dan layak untuk digunakan. Kemudian dilakukan evaluasi tahap akhir yang diperoleh dari respon guru dan implementasi pada siswa. Data evaluasi tersebut berupa nilai, komentar dan saran yang terdapat pada lembar angket respon guru dan lembar evaluasi

yaitu pre-test dan post-test yang diberikan pada siswa. C. Lokasi dan Subyek Penelitian 1. Lokasi

Plagiarism detected: 0.19% <http://repository.radenintan.ac.id/7739/1/SKRIP...> + 4 resources!

id: 66

Penelitian Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Watudandang yang terletak di Kecamatan Prambon, Kabupaten Nganjuk. 2. Subyek Penelitian Subyek dalam penelitian ini adalah

guru kelas IV dan 18 siswa kelas IV SDN 1 Watudandang Tahun Ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Guru untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media dan siswa untuk mengetahui efektifitas dari media. D. Uji Coba Produk Uji produk dilaksanakan guna mengumpulkan data sebagai acuan atau dasar dalam menetapkan kepraktisan dari media atau produk yang dikembangkan. 42 1. Desain Uji Coba Pada desain uji coba produk, penelitian dilakukan guna mendapatkan data dari kepraktisan produk pengembangan media yang digunakan siswa pada proses pembelajaran. Pada tahap uji coba, kepraktisan diukur dari penggunaan media dalam pembelajaran. Dari uji coba tersebut, maka dapat dilihat kendala ataupun kesulitan yang ada selama

Plagiarism detected: 0.27% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 17 resources!

id: 67

penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Berikut tahap desain uji coba produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif untuk siswa kelas IV sekolah dasar meliputi : a) Menyiapkan perlengkapan yang digunakan dalam proses pembelajaran

kelompok kecil dengan media ajar berupa multimedia interaktif. b) Guru diberi angket oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana respon guru pada multimedia interaktif yang digunakan pada pembelajaran. c) Memulai pembelajaran dengan memperkenalkan multimedia interaktif kepada siswa, kemudian menjelaskan materi dengan multimedia interaktif untuk mempermudah pemahaman siswa. d) Melakukan tanya jawab dengan siswa, terkait materi dan penggunaan multimedia interaktif berbasis tematik integratif. e) Siswa menjawab soal evaluasi dalam multimedia interaktif untuk mengetahui apakah media berdampak baik pada

Plagiarism detected: 0.07% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 4 resources!

id: 68

siswa setelah menggunakan multimedia interaktif pada proses pembelajaran.

43 2. Subyek Uji Coba Subjek uji coba pada penelitian ini adalah guru dan siswa. Uji coba dilakukan pada sekelompok kecil siswa yaitu sebanyak 6 siswa dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV di SDN 1 Watudandang. E. Validasi Produk Validasi produk merupakan rangkaian proses kegiatan untuk menilai tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Validasi produk membutuhkan beberapa ahli untuk mengetahui tingkat kevalidan produk dan mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan kepada siswa. Validasi produk pada penelitian ini ditinjau dari segi materi dan media. a. Validasi Materi Validasi materi pembelajaran bertujuan untuk melihat valid tidaknya materi pembelajaran yang dijabarkan. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi, meliputi ahli materi PJOK, IPA, dan Bahasa Indonesia dengan kriteria validator sebagai berikut: 1) Dosen dengan jenjang pendidikan minimal S2 dan mengampu mata perkuliahan di bidang PJOK yaitu Dr. Abdian Asgi Sukmana, M.Or. 2) Dosen dengan jenjang pendidikan minimal S2 dan mengampu mata perkuliahan di bidang IPA yaitu Kharisma Eka Putri,

Plagiarism detected: 0.38% <http://repository.usd.ac.id/14273/2/131334084...>

id: 69

S.Pd., M.Pd. 3) Dosen dengan jenjang pendidikan minimal S2 dan mengampu mata perkuliahan di bidang B. Indonesia yaitu Rian Damariswara, M.Pd. 44 b. Validasi Media Validasis media pembelajaran bertujuan untuk melihat valid tidaknya media pembelajaran yang dibuat. Validasi media dilakukan oleh ahli media

dengan kriteria validator sebagai berikut: 1) Dosen PGSD yang memiliki jenjang pendidikan minimal S2 dan mengampu mata perkuliahan di bidang media pembelajaran/ahli dibidang pembelajaran pada siswa sekolah dasar yaitu Nurita Primasatyta, M.Pd. F. Instrumen Pengumpulan Data 1. Pengembangan Instrumen Instrumen pengumpulan data pada pengembangan multimedia interaktif menggunakan angket untuk mengevaluasi media yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pedoman penskoran skala Likert dengan rentang skala lima. Angket ini terbagi dalam tiga kelompok besar, yaitu angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon guru. 2. Instrumen Validasi a. Lembar Validasi untuk Ahli Materi Instrumen validasi ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk yang ditinjau dari kualitas isi dan tujuan, serta kualitas pembelajaran. Kisi-kisi angket untuk ahli materi meliputi 3 ahli materi yaitu PJOK, IPA, dan B. Indonesia yang merujuk pada Putri (2014). 45 Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi No Aspek Penilaian Skala Penilaian 5 4 3 2 1 Kualitas Isi dan Tujuan 1 Penerapan konsep pembelajaran tematik integratif 2 Kesesuaian konsep materi dengan KD/tujuan pembelajaran 3 Kebenaran konsep materi yang disajikan 4 Kelengkapan materi yang disajikan 5 Keseimbangan dalam memberikan materi 6 Tampilan menarik

Plagiarism detected: 0.11% <https://files.osf.io/v1/resources/9wun2/provide...>

id: 70

minat dan perhatian siswa 7 Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat kemampuan siswa 8 Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa 9 Ketepatan ilustrasi dengan materi yang disajikan Kualitas Pembelajaran 10 Kualitas soal dan penilaiananya 11 Kualitas memotivasi siswa 12 Membantu siswa mempelajari konsep materi 46 b. Lembar Validasi untuk Ahli Media Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media yang ditinjau dari aspek tampilan dan aspek pemrograman. Kisikisi angket untuk ahli media merujuk pada Putri (2014). Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media No Aspek Penilaian Skala Penilaian 5 4 3 2 1 Aspek Desain/Tampilan 1 Daya tarik/ opening 2 Ketajaman gambar 3 Kesesuaian ilustrasi dengan materi 4 Keterbacaan tulisan (jenis, ukuran, dan warna huruf yang digunakan) 5 Penggunaan bahasa 6 Ketepatan dalam penggunaan warna 7 Penataan atau penyusunan layout 8 Ketepatan pemilihan efek suara/sound effect 9 Ketepatan penggunaan tombol Aspek Pemrograman 10 Kemudahan dalam mengoperasikan media 11 Kesederhanaan desain visual 12 Kejelasan petunjuk/instruksi penggunaan 13 Kesesuaian dengan kemampuan guru/ siswa dalam menggunakan 14 Menarik keingintahuan siswa 15 Meningkatkan motivasi belajar siswa 47 3. Instrumen Kepraktisan Instrumen kepraktisan berupa angket respon guru yang digunakan untuk memperoleh data kualitas media dalam pembelajaran. Kisi-kisi angket untuk respon guru merujuk pada Putri (2014). Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru No Aspek Penilaian Skala Penilaian Aspek isi/ materi 5 4 3 2 1 1 Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 2 Kesesuaian topik dengan uraian 3 Kelengkapan materi yang disajikan 4 Kejelasan contoh 5

Plagiarism detected: 0.11% http://repository.usd.ac.id/14273/2/131334084_...

id: 71

Kesesuaian gambar dengan materi 6 Kecukupan dalam evaluasi 7 Kesesuaian soal evaluasi dengan materi 8 Efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi 9 Motivasi belajar 10 Kesesuaian dengan karakteristik siswa Aspek media pembelajaran 11 Kecepatan dalam membuka media/ loading 12 Kemudahan dalam mengoperasikan media 13 Kesederhanaan desain visual 14 Kejelasan petunjuk/instruksi penggunaan 15 Kesesuaian kemampuan siswa dalam menggunakan 16 Pemilihan bahasa 17 Interaksi dengan siswa 18 Keterbacaan tulisan 48 G. Teknik Analisis Data Teknik analisis data yang digunakan yaitu berupa analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa angket validasi yang berupa respon dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media, serta respon dari pengguna yakni siswa dan guru saran, dan masukan untuk perbaikan produk multimedia interaktif. Sedangkan deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa hasil dari angket validasi apakah multimedia interaktif layak digunakan. 1. Analisis Data Hasil Validasi Media Pembelajaran Lembar validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media yang dikembangkan yaitu multimedia interaktif berbasis tematik integratif. Lembar validasi terdiri dari validasi ahli materi dan validasi ahli media. Lembar validasi dinilai oleh para validator melalui skor penilaian dengan ketentuan pemberian skor sebagai berikut: Tabel 3.6 Ketentuan Pemberian Skor Lembar Validasi Kriteria Skor Sangat Baik 5 Baik 4 Cukup 3 Kurang 2 Sangat Kurang 1 (Sugiyono:2016) Data yang terkumpul kemudian dibuat acuan pada taraf keberhasilan media yang dikembangkan dengan memakai rumus: $P(\%) = 100\% \cdot \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Max}}$ Perhitungan data validasi meliputi tiga ahli materi dan ahli media. Hasil perhitungan data tersebut, menentukan tingkat kevalidan dari media yang dikembangkan dengan tolak ukur seperti berikut: Tabel 3.7 Kriteria Presentase Hasil Validasi Persentase Kriteria 81% - 100% Sangat Valid 61% - 80% Valid 41% - 60% Cukup Valid 21% - 40% Kurang Valid 0% - 20% Tidak Valid (Sugiyono:2016) Tabel tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dikatakan valid jika persentase yang diperoleh $\geq 61\%$. 2. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Lembar angket kepraktisan dinilai oleh guru melalui skor penilaian dengan ketentuan pemberian skor sebagai berikut: Tabel 3.8 Ketentuan Pemberian Skor Angket Guru Kriteria Skor Sangat Baik 5 Baik 4 Cukup 3 Kurang 2 Sangat Kurang 1 (Sugiyono:2016) Data yang terkumpul kemudian dibuat acuan pada taraf keberhasilan media yang dikembangkan dengan memakai rumus: $P(\%) = 100\% \cdot \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Max}}$ Hasil perhitungan tersebut, menentukan tingkat kepraktisan dari 50 media yang dikembangkan dengan tolak ukur sebagai berikut: Tabel 3.9 Kriteria Presentase Hasil Angket Respon Guru Persentase Kriteria 81% - 100% Sangat Praktis 61% - 80% Praktis 41% - 60% Cukup Praktis 21% - 40% Kurang Praktis 0% - 20% Tidak Praktis . (Sugiyono:2016) Tabel tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dikatakan praktis jika persentase yang diperoleh $\geq 61\%$. 3. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Analisis keefektifan diperoleh dari data hasil belajar siswa menggunakan One Group Pre-test and Post-test Design sehingga dapat diketahui dengan akurat hasilnya, karena membandingkan keadaan sebelum dan sesudah penerapan multimedia interaktif. Menurut Ma'aniyah dan Mintohari (2019:2752) untuk mengetahui peningkatan nilai pretest dan posttest yaitu menggunakan analisis N-Gain dengan rumus: $g = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Posttest}} \cdot 100\%$ Dengan dianalisis dengan tabel interpretasi N-Gain ternormalisasi sebagai berikut: Tabel 3.10 Interpretasi N-Gain Ternormalisasi N-Gain Ternormalisasi Interpretasi $-1,00 \leq g < 0,00$ Terjadi penurunan $g = 0,00$ Tidak terjadi peningkatan $0,0 \leq g < 0,30$ Rendah $0,30 \leq g < 0,70$ Sedang $0,70 \leq g < 1,00$ Tinggi 51 Menurut Yuni Yumasari (dalam Ardiyanti, 2021:1972) terdapat dua kriteria pada media pembelajaran dikatakan tuntas dan efektif, yaitu sebagai berikut: a. Efektif, jika rata-rata tes hasil belajar dari seluruh siswa melaksanakan tes menetapi KKM atau lebih. b. Tuntas, jika presentase dari hasil tes seluruh siswa menetapi

KKM atau lebih sebesar $\geq 80\%$ dari seluruh siswa yang tes. Dari kriteria tersebut dapat menjadi acuan dari tolak ukur ketuntasan hasil belajar siswa dengan memakai rumus : $P(\%) = 100\%$ Dengan rincian ketuntasan belajar sebagai berikut: Tabel 3.11 Kriteria Ketuntasan Belajar Persentase Kriteria 81%-100% Sangat Baik 61%-80% Baik 41%-60% Cukup Baik 21%-40% Kurang Baik 0%-20% Sangat Kurang Baik (Arikunto, 2009) Tabel tersebut menunjukkan bahwa media dikatakan efektif jika persentase yang diperoleh $\geq 61\%$. 52 BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN A. Hasil Studi Pendahuluan 1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan Kegiatan penelitian diawali dengan mengumpulkan informasi melalui kegiatan wawancara guru dan observasi. Kegiatan observasi dilakukan saat proses pembelajaran daring, yaitu pada siswa kelas IV SDN 1 Watudandang pada bulan Mei 2021. Kegiatan yang dilakukan selama studi lapangan yaitu dengan melakukan analisis masalah/kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini, analisis masalah/kebutuhan siswa bertujuan untuk mengetahui masalah atau kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa ketika masa pembelajaran daring di SDN 1 Watudandang. Dari hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa selama pembelajaran daring, guru hanya menggunakan metode penugasan. Guru tidak bisa memanfaatkan media pembelajaran visual yang tersedia di sekolah, sehingga guru hanya menerangkan materi ajar dengan video pembelajaran. Video pembelajaran yang digunakan bukan buatan guru sendiri melainkan berasal dari Youtube yang dibagikan ke grub WhatsApp kelas, kemudian siswa diberi tugas yang dikumpulkan pada hari yang sama. Dalam keperluan evaluasi guru telah menggunakan Googleform untuk memudahkan dalam penilaian siswa. Selama masa pembelajaran daring, guru juga terkendala oleh kuota internet, sinyal yang kurang maksimal. serta siswa yang bermalas-malasan dalam belajar. 53 Kurangnya kemampuan guru dalam membuat inovasi dan mengembangkan media pembelajaran menjadikan pembelajaran kurang menarik dan bermakna. Seharusnya, media yang digunakan bisa lebih bervariasi. Hal ini dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran daring terkesan menarik dan tidak membuat siswa jenuh ketika harus belajar dari rumah. Sehingga siswa tidak akan merasa malas ketika harus melakukan kegiatan pembelajaran daring. 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Berdasarkan hasil studi lapangan dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran selama daring, penggunaan media pembelajaran hanya melalui video pembelajaran dari Youtube, dan grub Whatsapp saja, sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran daring kurang efektif dan terkesan monoton. Dengan pembelajaran yang kurang bervariatif, maka menyebabkan siswa menjadi jemu dan bermalas-malasan dalam belajar ketika pembelajaran daring dilaksanakan.

Plagiarism detected: 0.22% <https://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pe...> + 4 resources! id: 72

Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan. maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran selama pandemi.

Plagiarism detected: 0.24% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 9 resources! id: 73

Salah satu alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan era digital seperti saat ini adalah dengan menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang dikembangkan berbasis tematik integratif yang sesuai dengan kurikulum

yang dilaksanakan yaitu K-13. 54 Materi yang dikembangkan merupakan materi yang memerlukan visualisasi konkret yang menarik sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini juga sesuai dengan usia siswa kelas IV SD yang masih dalam tahap operasional konkret, dimana siswa membutuhkan sesuatu yang nyata untuk memahami, terutama materi yang ada pada Tema 3, Subtema 2, Pembelajaran 3. 3. Desain Awal (draft) Model Pada desain awal ini, media yang dikembangkan sudah jadi dan merupakan bentuk awal tampilan multimedia interaktif sebelum divalidasi oleh para ahli untuk perbaikan atau revisi media. Adapun desain awal multimedia interaktif sebagai berikut: Tabel 4.1 Desain Awal Multimedia Interaktif Desain Awal (Draft) Multimedia Interaktif Pembukaan Menu Petunjuk Penggunaan Profil 55 Kompetensi Dasar Tujuan Pembelajaran Materi 56 Game B. Validasi Model 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Uji validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan, apakah sudah layak untuk 57 digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau memerlukan revisi terlebih dahulu. Uji validasi terdiri atas validasi 3 ahli materi yaitu PJOK, IPA, dan B. Indonesia serta validasi ahli media. a. Validasi Ahli Materi Validasi materi bertujuan untuk melihat valid tidaknya materi yang disajikan dalam multimedia interaktif. Validasi ahli materi dilakukan oleh 3 dosen ahli dengan jenjang pendidikan minimal S2 yaitu sebagai berikut: 1) Ahli materi PJOK yaitu Bapak Dr. Abdian Asgi Sukmana, M.Or. 2) Ahli materi IPA yaitu Ibu Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd. 3) Ahli materi B. Indonesia yaitu Bapak Rian Damariswara, M.Pd. Validasi produk multimedia interaktif berdasarkan ahli materi PJOK mendapatkan skor 95% dengan kriteria sangat valid, menurut ahli materi IPA produk ini mendapatkan skor 83% dengan kriteria sangat valid, dan ahli materi B. Indonesia mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian materi dalam multimedia interaktif ini dapat dikatakan valid untuk diajarkan dalam

pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi PJOK No Aspek Penilaian Skala Penilaian 5 4 3 2 1 Kualitas Isi dan Tujuan 1 Penerapan konsep pembelajaran tematik integratif 2 Kesesuaian konsep materi dengan KD/tujuan pembelajaran 58 3 Kebenaran konsep materi yang disajikan 4 Kelengkapan materi yang disajikan 5 Keseimbangan dalam memberikan materi 6 Tampilan menarik

Plagiarism detected: 0.11% <https://files.osf.io/v1/resources/9wun2/provide...>

id: 74

minat dan perhatian siswa 7 Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat kemampuan siswa

8 Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa 9 Ketepatan ilustrasi dengan materi yang disajikan Kualitas Pembelajaran 10 Kualitas soal dan penilaianya 11 Kualitas memotivasi siswa 12 Membantu siswa mempelajari konsep materi TOTAL SKOR 57 SKOR MAKSIMAL 60 PRESENTASE SKOR 95% Berdasarkan

Plagiarism detected: 0.19% <http://repository.radenintan.ac.id/7739/1/SKRIPT...>

id: 75

tabel 4.2 hasil validasi dapat dihitung dengan rumus: $P(\%) = \times 100\% P(\%) = \times 100\% = 95\%$ Tabel 4.3 Hasil

Validasi Ahli Materi IPA No Aspek Penilaian Skala Penilaian 5 4 3 2 1 Kualitas Isi dan Tujuan 1 Penerapan konsep pembelajaran tematik integratif 2 Kesesuaian konsep materi dengan KD/tujuan pembelajaran 3 Kebenaran konsep materi yang 59 disajikan 4 Kelengkapan materi yang disajikan 5 Keseimbangan dalam memberikan materi 6 Tampilan menarik

Plagiarism detected: 0.11% <https://files.osf.io/v1/resources/9wun2/provide...>

id: 76

minat dan perhatian siswa 7 Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat kemampuan siswa

8 Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa 9 Ketepatan ilustrasi dengan materi yang disajikan Kualitas Pembelajaran 10 Kualitas soal dan penilaiannya 11 Kualitas memotivasi siswa 12 Membantu siswa mempelajari konsep materi TOTAL SKOR 50 SKOR MAKSIMAL 60 PRESENTASE SKOR 83% Berdasarkan

Plagiarism detected: 0.22% <http://repository.usd.ac.id/14273/2/131334084...>

id: 77

tabel 4.3 hasil validasi dapat dihitung dengan rumus: $P(\%) = \times 100\% P(\%) = \times 100\% = 83\%$ Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

B. Indonesia No Aspek Penilaian Skala Penilaian 5 4 3 2 1 Kualitas Isi dan Tujuan 1 Penerapan konsep pembelajaran tematik integratif 2 Kesesuaian konsep materi dengan KD/tujuan pembelajaran 3 Kebenaran konsep materi yang disajikan 60 4 Kelengkapan materi yang disajikan 5 Keseimbangan dalam memberikan materi 6 Tampilan menarik

Plagiarism detected: 0.11% <https://files.osf.io/v1/resources/9wun2/provide...>

id: 78

minat dan perhatian siswa 7 Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat kemampuan siswa

8 Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa 9 Ketepatan ilustrasi dengan materi yang disajikan Kualitas Pembelajaran 10 Kualitas soal dan penilaiannya 11 Kualitas memotivasi siswa 12 Membantu siswa mempelajari konsep materi TOTAL SKOR 54 SKOR MAKSIMAL 60 PRESENTASE SKOR 90% Berdasarkan tabel 4.4 hasil validasi dapat dihitung dengan rumus: $P(\%) = \times 100\% P(\%) = \times 100\% = 90\%$ b. Validasi Ahli Media Validasis media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari multimedia interaktif dan dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Nurita Primasaty, M.Pd. Pada penilaian ahli media mendapatkan skor 85% dengan kategori sangat valid dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Dengan

Plagiarism detected: 0.12% <https://osf.io/52qvt/download/?format=pdf + 3 resources!>

id: 79

demikian produk multimedia interaktif ini dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa

kelas IV sekolah dasar. 61 Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media No Aspek Penilaian Skala Penilaian 5 4 3 2 1 Aspek Desain/Tampilan 1 Daya tarik/ opening 2 Ketajaman gambar 3 Kesesuaian ilustrasi dengan materi 4 Keterbacaan tulisan (jenis, ukuran, dan warna huruf yang digunakan) 5 Penggunaan bahasa 6 Ketepatan dalam penggunaan warna 7 Penataan atau penyusunan layout 8 Ketepatan pemilihan efek suara/sound effect 9 Ketepatan penggunaan tombol Aspek Pemrograman 10 Kemudahan dalam mengoperasikan media 11 Kesederhanaan desain visual 12 Kejelasan petunjuk/instruksi penggunaan 13 Kesesuaian dengan kemampuan guru/ siswa dalam menggunakan 14 Menarik keingintahuan siswa 15 Meningkatkan motivasi belajar siswa TOTAL SKOR 64 SKOR MAKSIMAL 75 PERSENTASE SKOR 85 % Berdasarkan tabel 4.5 hasil validasi dapat dihitung dengan rumus: $P(\%) = \times 100\% P(\%) = \times 100\% = 85\%$ 62 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi Setelah melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media, multimedia interaktif yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dari segi materi maupun media. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi materi berdasarkan ahli materi PJOK mendapatkan skor 95% dengan kriteria sangat valid, menurut ahli materi IPA produk ini mendapatkan skor 83% dengan kriteria sangat valid, dan ahli materi B. Indonesia mendapatkan skor

90% dengan kriteria sangat valid. Pada penilaian ahli media mendapatkan skor 85% dengan kategori sangat valid. Dengan

Plagiarism detected: 0.16% <https://osf.io/52qvt/download/?format=pdf> + 3 resources!

id: 80

demikian produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif ini dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa

kelas IV sekolah dasar. 3. Desain Akhir Model Setelah dilakukan uji validasi kepada para ahli, produk multimedia interaktif mendapatkan penilaian dan saran-saran yang dapat digunakan untuk perbaikan sehingga menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan. Tabel 4.6 Desain Akhir Multimedia Interaktif Desain Akhir Saran: koreksi/cek tujuan pembelajaran, sesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 63 Saran: ubah kalimat menjadi

Quotes detected: 0.13%

id: 81

"permainan ini memerlukan keterampilan lempar tangkap bola, koordinasi mata-tangan yang memerlukan gerak koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan".

Saran: tambahkan variasi lemparan yaitu: lempar depan dada, lempar atas kepala, lempar samping, dan lempar bawah tangan. Saran: berikan keterangan atau petunjuk untuk mengeklik bagian-bagian tumbuhan kemudian untuk bunga pada pohon apel bisa disesuaikan supaya terlihat logis. Saran: tambahkan ilustrasi pada bagian biji agar sama dengan bagian tumbuhan lainnya. 64 Saran: kaitkan materi dengan membuat daftar pertanyaan.

Saran: materi fokus ke cara membuat daftar pertanyaan. Saran: kurangi tulisan dalam bentuk narasi, buat materi dalam poin-poin untuk memudahkan siswa dalam mengingat. C. Pengujian Model Terbatas 1. Deskripsi Uji Coba Terbatas Uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif ketika di uji coba dalam proses pembelajaran. Uji coba terbatas dilakukan pada kelompok kecil yaitu siswa kelas IV di SDN 1 Watudandang yang berjumlah 6 siswa. Berikut tahap uji coba produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif untuk siswa kelas IV sekolah dasar meliputi: 65 a) Menyiapkan perlengkapan yang digunakan dalam proses pembelajaran kelompok kecil dengan media ajar berupa multimedia interaktif. b) Guru diberi angket oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana respon guru pada multimedia interaktif yang digunakan pada pembelajaran. c) Memulai pembelajaran dengan memperkenalkan multimedia interaktif kepada siswa, kemudian menjelaskan materi dengan multimedia interaktif untuk mempermudah pemahaman siswa. d) Melakukan tanya jawab dengan siswa, terkait materi dan penggunaan multimedia interaktif berbasis tematik integratif. e) Siswa menjawab soal evaluasi dalam multimedia interaktif untuk mengetahui apakah media berdampak baik pada

Plagiarism detected: 0.07% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 4 resources!

id: 82

siswa setelah menggunakan multimedia interaktif pada proses pembelajaran. 2.

Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas

Plagiarism detected: 0.27% http://repository.usd.ac.id/14273/2/131334084_... + 4 resources!

id: 83

Dari hasil uji coba terbatas, memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 97% dan masuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, produk multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dikatakan praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran

tanpa memerlukan revisi. Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru No Aspek Penilaian Skala Penilaian 5 4 3 2 1 Aspek isi/ materi 1 Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 2 Kesesuaian topik dengan uraian 3 Kelengkapan materi yang disajikan 4 Kejelasan contoh 5

Plagiarism detected: 0.12% http://repository.usd.ac.id/14273/2/131334084_...

id: 84

Kesesuaian gambar dengan materi 66 6 Kecukupan dalam evaluasi 7 Kesesuaian soal evaluasi dengan materi 8 Efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi 9 Motivasi belajar 10 Kesesuaian dengan karakteristik siswa Aspek media pembelajaran 11 Kecepatan dalam membuka media/ loading 12 Kemudahan dalam mengoperasikan media 13 Kesederhanaan desain visual 14 Kejelasan petunjuk/instruksi penggunaan 15 Kesesuaian kemampuan siswa dalam menggunakan 16 Pemilihan bahasa 17 Interaksi dengan siswa 18 Keterbacaan tulisan TOTAL SKOR 87 SKOR MAKSIMAL 90 PERSENTASE SKOR 97% Berdasarkan tabel 4.7 hasil angket respon guru dihitung dengan rumus: $P(\%) = \times 100\% P(\%) = \times 100\% = 97\%$ 3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas Hasil dari uji coba terbatas diperoleh dari angket respon guru yang diberikan ketika pelaksanaan uji coba terbatas terhadap kelompok kecil. Uji coba terbatas dimaksudkan untuk mengetahui respon guru terkait kualitas penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran apakah berdampak baik pada siswa. Dari analisis angket respon guru, produk multimedia interaktif mendapatkan persentase kepraktisan sebesar 97% 67 yang masuk dalam kategori sangat praktis dengan pernyataan bahwa media pembelajaran sangat baik dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian,

produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif yang dikembangkan dapat dikatakan praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi. D. Pengujian Model Perluasan 1. Deskripsi Uji Coba Luas Uji coba luas digunakan untuk mengetahui keefektifan dari produk multimedia interaktif ketika diimplementasikan pada siswa dalam proses pembelajaran. Uji coba luas dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 1 Watudandang yang berjumlah 18 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Tahap implementasi produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif yaitu sebagai berikut: a) Menyiapkan perlengkapan

Plagiarism detected: 0.07% <https://core.ac.uk/download/pdf/230721799.pdf...> + 4 resources!

id: 85

yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan multimedia interaktif yang ditampilkan di LCD. b) Siswa diberikan pretest oleh peneliti sebelum pembelajaran untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa sebelum menggunakan media. c) Membagi kelas dalam 4 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa untuk menerapkan pembelajaran dengan model Cooperative Learning. d) Memulai pembelajaran dengan memperkenalkan multimedia interaktif kepada siswa, kemudian menjelaskan materi dengan multimedia interaktif untuk mempermudah pemahaman siswa. 68 e) Melakukan tanya jawab dan penguatan pada siswa, terkait materi yang ada dalam multimedia interaktif berbasis tematik integratif. f) Siswa diberikan posttest oleh peneliti untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajar dan mengetahui dampak penggunaan multimedia interaktif pada proses pembelajaran. 2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas Hasil kefeektifan produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif diperoleh dari nilai lembar soal evaluasi pretest dan posttest yang diberikan saat uji coba luas. Dari hasil uji coba luas, diperoleh data hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata pretest sebesar 49 dan rata-rata posttest sebesar 88. Untuk mengetahui peningkatan pretest dan posttest, data dianalisis dengan N-Gain dan memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 0,78 dengan kriteria peningkatan tinggi. Tabel 4.8 Hasil Pretest dan Posttest Siswa No Nama Siswa Nilai N-Gain Pre-test Post-test 1. Moh. Aditya P. 45 95 0,90 2. Aditya Angga Dwi P. 35 70 0,54 3. Mohammad Faiz M. 50 80 0,6 4. Yoga Saputra 30 75 0,64 5. Alifa Khoirun N. 60 100 1 6. Alvian Firstandy S. 55 95 0,89 7. Anggun Ragilya R. 75 80 0,2 8. Arya Putra P. 45 90 0,82 9. Ganesya Karenia P. 55 95 0,89 10. Endah Ermaningsih 50 100 1 69 11. Moh. Prayoga F. 35 90 0,85 12. Muhammad Wisnu T. A. 30 70 0,57 13. Putri Ramadhani 70 100 1 14. Quenna Nafiza N. 45 80 0,64 15. Rakha Azka Nugraha 25 75 0,67 16. Trissetya Ningsih 60 100 1 17. Vica Dian Nurfatih 45 95 0,90 18. Violla Endira A. 70 100 1 RATA-RATA 49 88 0,78 Berdasarkan tabel 4.8 ketuntasan belajar siswa (posttest) dapat dihitung dengan rumus: $P(\%) = \times 100\%$ $P(\%) = \times 100\% = 89\%$ Dari perhitungan di atas, diperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 89% yang menunjukkan taraf keberhasilan dengan kriteria sangat baik. 3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas Dari hasil uji coba luas, diperoleh data hasil belajar siswa yang terdiri dari nilai pretest dan nilai posttest. Dari perhitungan N-Gain diperoleh peningkatan yaitu 0,76 berada dalam rentang $0,70 \leq g \leq 1,00$ dengan kriteria interpretasi peningkatan tinggi. Rata-rata nilai posttest siswa adalah 88 dan telah melebihi KKM yang ditentukan yaitu 75. Sedangkan persentase ketuntasan belajar yang diperoleh sebesar 89% yang menunjukkan taraf keberhasilan 81%-100% dan masuk dalam kriteria sangat baik. Terdapat dua kriteria keefektifan pada media pembelajaran 70 yaitu efektif jika rata-rata tes hasil belajar dari seluruh siswa yang melaksanakan tes menetapi KKM atau lebih, dan tuntas jika presentase dari hasil tes seluruh siswa menetapi KKM atau lebih sebesar $\geq 80\%$ dari seluruh siswa yang tes. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat dinyatakan efektif, tuntas, dan berpengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. E. Pembahasan Hasil Penelitian 1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan a. Kevalidan multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh hasil validasi materi meliputi ahli materi PJOK mendapatkan skor 95% dengan kriteria sangat valid, ahli materi IPA mendapatkan skor 83% dengan kriteria sangat valid, dan ahli materi B. Indonesia mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat valid. Pada penilaian ahli media mendapatkan skor 85% dengan kriteria sangat valid. Dengan

Plagiarism detected: 0.52% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 5 resources!

id: 86

demikian produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif ini dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. b. Kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase kepraktisan sebesar 97% dan masuk dalam kriteria sangat praktis. Dengan demikian, produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif yang dikembangkan dapat dikatakan praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi. c. Keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh

rata-rata posttest adalah 88 dan telah melebihi KKM yang ditentukan 71 yaitu 75. Dari perhitungan N-Gain diperoleh peningkatan sebesar 0,76 dan masuk kriteria interpretasi peningkatan tinggi. Sedangkan persentase ketuntasan belajar sebesar 89% dan masuk kriteria sangat baik. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat dinyatakan efektif, tuntas, dan berpengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. 2. Spesifikasi Multimedia Interaktif Spesifikasi produk multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut: a. Multimedia interaktif

adalah aplikasi media pembelajaran yang didalamnya berisi konten materi dengan ilustrasi dan animasi yang menarik untuk menyampaikan maksud pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. b. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan bantuan aplikasi Macromedia Flash 8 untuk mendesain produk. c. Penggunaan multimedia interaktif tidak harus tersambung dengan internet dan bisa digunakan secara offline tanpa koneksi internet. d. Materi dan animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif disesuaikan dengan pembelajaran tematik K-13 yaitu Tema 3:

Plagiarism detected: 0.1% <https://trianasektitik.blogspot.com>

id: 87

Peduli terhadap Makhluk Hidup, Subtema 1: Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, Pembelajaran 3 yang berisi materi variasi gerak dasar lempar (PJOK), bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (IPA), dan daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara (B. Indonesia). e. Produk multimedia interaktif dapat disimpan pada laptop maupun disimpan dalam bentuk CD (Compact Disk). 72 f. Fitur-fitur yang ada dalam multimedia interaktif meliputi: 1) Petunjuk Penggunaan, berisi langkah-langkah penggunaan agar siswa dapat menggunakan multimedia interaktif secara mandiri. 2) KD/Tujuan Pembelajaran, berisi Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa setelah menggunakan multimedia interaktif. 3) Materi Pembelajaran, berisi materi-materi pembelajaran tematik yang diintegrasikan dalam multimedia interaktif. 4) Soal evaluasi, berisi soal-soal sebagai bentuk evaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. 5) Game puzzle, berisi permainan sederhana berbentuk penyusunan puzzle untuk menarik minat dan semangat belajar siswa dalam menggunakan multimedia interaktif. 6) Profil Pembuat, berisi tentang identitas singkat dari pembuat multimedia interaktif. 3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Multimedia Interaktif a. Prinsip-prinsip Multimedia Interaktif Multimedia interaktif didesain dengan menggabungkan beberapa fitur yaitu tulisan, gambar, animasi, sound, serta tombol yang interaktif dalam satu media pembelajaran. Multimedia interaktif digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar, baik pembelajaran secara daring maupun pembelajaran tatap muka di kelas. Dengan multimedia interaktif, diharapkan siswa dapat mencapai 73 tujuan pembelajaran yang ditetapkan pada Tema 3, Subtema 1, Pembelajaran 3 khususnya pada beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan dalam pembelajaran tematik yaitu materi gerak dasar lempar (PJOK), bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya (IPA), dan daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara (B. Indonesia). b. Keunggulan Multimedia Interaktif Keunggulan dari multimedia interaktif yang diimplementasikan dalam pembelajaran diantaranya adalah pembelajaran menjadi lebih interaktif, mampu menvisualisasikan

Plagiarism detected: 0.14% <http://repository.uinjambi.ac.id/4282/1/TPG161...>

id: 88

materi yang selama ini sulit untuk diterangkan jika hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

Multimedia interaktif juga dapat memotivasi peserta didik, dan mampu memfasilitasi belajar secara mandiri dalam memperoleh pengetahuan. c. Kelemahan Multimedia Interaktif Kelemahan multimedia interaktif yaitu pengembangannya memerlukan kemampuan yang mumpuni serta memerlukan waktu yang cukup lama untuk membuatnya. Selain itu, dalam pembuatan multimedia interaktif memerlukan banyak rumus-rumus atau kode dalam software komputer sehingga menimbulkan kesulitan bagi guru atau pihak lain apabila ingin mengembangkan multimedia interaktif. Kekurangan yang lain yaitu terletak pada penggunaan produk multimedia interaktif yang memerlukan LCD untuk digunakan dalam pembelajaran yang menjangkau seluruh kelas. 74 4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Multidia Interaktif a. Faktor Pendukung Implementasi Multimedia Interaktif Faktor pendukung dalam pengimplementasian multimedia interaktif yaitu adanya perlengkapan teknologi yang mendukung penggunaan multimedia interaktif seperti laptop dan LCD. Selain itu, siswa sangat antusias dan semangat selama mengikuti kegiatan

Plagiarism detected: 0.11% <http://repository.uinjambi.ac.id/4282/1/TPG161...>

id: 89

pembelajaran dengan multimedia interaktif. Siswa sangat senang dan tertarik dengan multimedia interaktif yang

ditampilkan, karena sebelumnya belum pernah ada yang menggunakan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran. b. Faktor Penghambat Implementasi Multimedia Interaktif Faktor penghambat dalam pengimplementasian multimedia interaktif yaitu penggunaan multimedia interaktif didukung oleh perangkat laptop dan LCD yang memerlukan stop kontak untuk memperoleh daya listrik, jika sewaktu-waktu listrik padam, maka multimedia interaktif tidak bisa ditampilkan. Selain itu media ini perlu menggunakan laptop untuk bisa digunakan sehingga ketika guru tidak memiliki laptop maka media tidak bisa ditampilkan di kelas. 75 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN A. Simpulan

Plagiarism detected: 0.4% <http://repository.usd.ac.id/14273/2/131334084...> + 7 resources!

id: 90

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa multimedia interaktif berbasis tematik

integratif sebagai inovasi media pembelajaran di masa pandemi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya, diperoleh kesimpulan sebagai berikut. 1. Kevalidan multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh hasil validasi materi berdasarkan ahli materi PJOK mendapatkan skor 95% dengan kriteria sangat valid, ahli materi IPA mendapatkan skor 83% dengan kriteria sangat valid, dan ahli materi B. Indonesia mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat valid. Pada penilaian ahli media mendapatkan skor 85% dengan kategori sangat valid. Dengan

Plagiarism detected: 0.52% <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/852/> + 5 resources!

id: 91

demikian produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif ini dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. 2. Kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase kepraktisan sebesar 97% dan masuk dalam kriteria sangat praktis. Dengan demikian, produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif yang dikembangkan dapat dikatakan praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi. 3. Keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh

ratarata posttest adalah 88 dan telah melebihi KKM yang ditentukan yaitu 75. 76 Dari perhitungan N-Gain diperoleh peningkatan sebesar 0,76 dan masuk kriteria interpretasi peningkatan tinggi. Sedangkan persentase ketuntasan belajar sebesar 89% dan masuk kriteria sangat baik. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat dinyatakan efektif, tuntas, dan berpengaruh besar dalam

Plagiarism detected: 0.62% <http://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/view...> + 4 resources!

id: 92

meningkatkan hasil belajar siswa. B. Implikasi Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut: 1. Implikasi Teoritis Penyampaian materi ajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis tematik integratif pada proses pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar telah memotivasi siswa, membantu siswa dalam memahami materi ajar dengan lebih mudah, membuat siswa aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Serta memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Implikasi Praktis Pengembangan produk multimedia interaktif berbasis tematik integratif digunakan sebagai masukan bagi instansi terkait dan guru kelas IV dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, serta membuat inovasi media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 77 C. Saran-saran Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan di dalam penulisan skripsi. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran untuk pertimbangan sebagai penyempurnaan sebagai berikut. 1. Produk penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD baik secara daring maupun tatap muka dikelas. saat menggunakan multimedia interaktif akan lebih jika guru menguasai teknologi dan peralatan pendukung dengan baik. 2. Penelitian lanjutan mengenai multimedia interaktif berbasis tematik integratif dapat dikembangkan lagi agar lebih banyak lagi media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang bisa dijadikan pilihan bagi guru maupun penelitian lain

Plagiarism detected: 0.2% <https://www.slideshare.net/MonaLuki/kriteria-pe...> + 4 resources!

id: 93

dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 78 DAFTAR PUSTAKA Ardiyanti, Wulan. Ulhaq Zuhdi. 2021.

Quotes detected: 0.15%

id: 94

"Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Materi Tata Surya Untuk Kelas VI Sekolah Dasar"

9 (3): 13. Darmawan, Hendro dkk. 2011. Kamus Ilmiah Populer Lengkap dengan EYD dan Pembentukan Istilah serta Akronim Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Bintang Cemerlang. Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020.

Quotes detected: 0.07%

id: 95

"Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar."

Plagiarism detected: 0.15% <https://journal.trunojoyo.ac.id/metalingua/article...> + 8 resources!

id: 96

Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 2 (1): 55-61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>. Diputra, K S. 2016.

Quotes detected: 0.09%

id: 97

"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF UNTUK SISWA KELAS IV

SEKOLAH DASAR."

Jurnal Pendidikan Indonesia 5 (2): 125-33. Hamzah, Amir. 2019. Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif. Malang: Literasi Nusantara. Hernaningtyas, Ikhtiar Septiya, Roro Eko Susetyarini, dan Rohmad Widodo. 2016.

Quotes detected: 0.08%

id: 98

"Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (Mic) Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar."

Plagiarism detected: 0.11%

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/22219>

id: 99

Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD) 1 (4): 256. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol1.no4.256>-266.

Plagiarism detected: 0.32%

<http://repository.uinjambi.ac.id/4282/1/TPG161.pdf>

id: 100

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku Pedoman Guru Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku Pedoman Siswa Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Kumalasari, Maharani Putri. 2018.

Quotes detected: 0.08%

id: 101

"Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD."

Plagiarism detected: 0.12%

<https://core.ac.uk/download/pdf/231317298.pdf> + 4 resources!

id: 102

Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) 2 (1): 1-11. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/2345>

/1726. Kustandi, Cecep & Darmawan, Daddy. 2020.

Quotes detected: 0.05%

id: 103

"Pengembangan Media Pembelajaran - Google Books."

Plagiarism detected: 0.11%

<https://jurnal.politap.ac.id/index.php/literasi/article/view/2345> + 2 resources!

id: 104

KENCANA. 2020. https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/IZgQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&printsec=fr ontcover. 79 Lestari, Novia. 2020.

Quotes detected: 0.07%

id: 105

"MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif - Google Books."

Penerbit Lakeisha. 2020. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Berbasis_MULTIMEDIA_I/Rsr5DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=media+interaktif&printsec=frontcover. Ma'aniyah, Siti, dan Mintohari. 2019.

Quotes detected: 0.12%

id: 106

"Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Make a Match Dalam Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah Dasar."

Jpgsd 7 (2): 2749-59. Mukmin, Bagus Amirul, dan Nurita Primasatya. 2020.

Quotes detected: 0.12%

id: 107

"Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar."

Plagiarism detected: 0.3%

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/22219> + 5 resources!

id: 108

Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara 5 (2): 211-26. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854>. Nugroho, Kristian Andi. 2019. Pengembangan Medi Pembelajaran Scratch Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Prastowo, Andi. 2019.

Quotes detected: 0.06%

id: 109

"Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu - Google Books."

KENCANA. 2019. https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Pembelajaran_Tematik_Te/IZgQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=analisis+pembelajaran+tematik+terpadu&printsec=fr ontcover.

rpadu/jecxDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+tematik+kelas+ tinggi&printsec=frontcover. Putri, Atikah Rahma. 2014.

Quotes detected: 0.2%

id: 110

"Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aurora 3D Presentation dalam Pembelajaran IPS SMP Kelas VII Materi Pokok Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia."

Universitas Negeri Yogyakarta. Riyana, Cepi. 2012.

Quotes detected: 0.04%

id: 111

"MEDIA PEMBELAJARAN - Google Books."

Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia. 2012. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/ku0_DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&kptab=overview. Sahari, Sutrisno, dan Wahyudi. 2020.

Quotes detected: 0.12%

id: 112

"Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING Untuk Siswa SD."

Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara 6 (1): 174-83. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14711>. Sugiyono, 2016.

Plagiarism detected: 0.17% <http://repository.radenintan.ac.id/7739/1/SKRIPT...> + 12 resources!

id: 113

Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

80 Suryadi, Ahmad. 2020.

Quotes detected: 0.07%

id: 114

"Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2 - Google Books."

CV Jejak, anggota IKAPI. 2020. https://www.google.co.id/books/edition/Teknologi_dan_Media_Pembelajaran_Jilid_2/xf30DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kelebihan+dan+kekurangan+media+video&pg=PA99&printsec=frontcover. Wati, Ega Rima. 2016. Ragam Media Pembelajaran: Visual-Audio VisualKomputer-Power Point-Internet-Interactive Video. Jakarta: Kata Pena. Yuliani, Meda, dan Simarmata Janer. 2020.

Quotes detected: 0.06%

id: 115

"Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Pendidikan."

Yayasan Kita Menulis. 2020. https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_Daring_untuk_Pendidikan_Teo/iuz4DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+daring+untuk+pendidikan&printsec=frontcover%0Ahttps://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=iuz4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA34&dq=pengertian.

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)

[Plagiarism Detector](#) - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC