

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGALI
PENGETAHUAN BARU YANG TERDAPAT
PADA TEKS NONFIKSI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

YURISKA DEVANTI

NPM. 18.1.01.10.0054

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

Skripsi oleh :

YURISKA DEVANTI
NPM. 18.1.01.10.0054

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGALI PENGETAHUAN BARU
YANG TERDAPAT PADA TEKS NONFIKSI**

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

Tanggal : 19 Juli 2022

Pembimbing 1



Alfi Laila, S.Pd.L.,M.Pd
NIDN. 0708087703

Pembimbing 2



Rian Damariswara, M.Pd
NIDN. 0728129001

Skripsi oleh :

YURISKA DEVANTI

NPM. 18.1.01.10.0054

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGALI PENGETAHUAN
BARU YANG TERDAPAT PADA TEKS NONFIKSI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 27 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.

2. Penguji I : Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

3. Penguji II : Rian Damariswara, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Yuriska Devanti
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/ 31 Mei 2000
NPM : 18.1.01.10.0054
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri, 18 Juli 2022

Yang Menyatakan



Yuriska Devanti

NPM. 18.1.01.10.0054

MOTTO

Semakin kuat saya bergantung pada Allah maka semakin tenang saya menjalani hidup ini karena, saya selalu percaya bahwasannya saya tidak berjuang sendirian tetapi ada pertolongan Allah yang begitu dekat dan nyata.

“ Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan “

(QS. Al-Insyirah: 5)

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah:286)

Kupersembahkan karya ini buat :

Seluruh keluargaku tercinta.

ABSTRAK

Yuriska Devanti : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggali Pengetahuan Baru Yang Terdapat Pada Teks Nonfiksi, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci : *multimedia interaktif, pengetahuan baru, teks nonfiksi.*

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi dari studi lapangan. Dari studi lapangan tersebut diketahui bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi dasar pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi diketahui nilai ketuntasan siswa hanya 3 siswa dari 10 siswa yang tuntas KKM, karena guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual, kebanyakan guru masih menggunakan media berbasis visual.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) bagaimana kevalidan pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi siswa kelas IV semester 2 SDN Mojoroto 4 Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku? (2) bagaimana kepraktisan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi siswa kelas IV semester 2 SDN Mojoroto 4 Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku? (3) bagaimana keefektifan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi siswa kelas IV semester 2 SDN Mojoroto 4 Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku?.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup 5 tahap. Tahapan-tahapan tersebut yaitu *Analisis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini menggunakan uji kevalidan berupa angket validasi yang meliputi validasi media, validasi materi dan validasi RPP, pengujian keefektifan menggunakan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan uji-T dan uji kepraktisan dengan menggunakan angket respon guru dan angket respon siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data kevalidan produk dengan skor 86% dari ahli media, 94% dari ahli materi, dan 94,5% dari ahli RPP. Dari ketiga hasil tersebut didapatkan skor akhir dengan persentase 91,5% dan masuk dalam kriteria sangat valid. Kemudian hasil keefektifan media multimedia interaktif yang diukur menggunakan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Hasil kepraktisan dari respon guru dan siswa mendapatkan hasil akhir 91% dan masuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil akhir rata-rata *post-test* adalah 86,1 dan masuk dalam kriteria sangat efektif dan uji-T menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttes*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGALI PENGETAHUAN BARU YANG TERDAPAT PADA TEKS NONFIKSI” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus – tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku kepala prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 Skripsi.
5. Rian Damariswara, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 Skripsi.
6. Bapak dan Ibu dosen UN PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
7. Ibu Nurita Primasatya, M.Pd. selaku validator media.
8. Bapak Abdul Aziz Hunafi, S.S.,M.A. selaku validator materi.
9. Bapak Pardi, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

10. Bapak/Ibu Guru SDN Mojoroto 4 yang telah membantu penelitian.
11. Orang tua yang saya sayangi yang sudah memberikan dukungan moral dan materi.
12. Keluarga besar dan juga saudara yang sudah memberikan motivasi untuk terus semangat.
13. Sahabat dan orang-orang yang saya cintai Arma, Mutik, Aulenia, Mahfud, Fadlan, Liza, Maudy, Faridatul, Adelia dan Shinta yang telah memberikan dukungan, motivasi, yang selalu menemani dalam setiap suka maupun duka. dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Pihak – pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini

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

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi semudra luas.

Kediri, 15 Juli 2022

Yuriska Devanti
NPM. 18.1.01.10.0054

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DATAR LAMPIRAN	xvi

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori dan Pustaka.....	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Macam-macam Media Pembelajaran	12
3. Multimedia Interaktif Berbasis Makromedia Flash.....	13
a. Pengertian Multmedia Interaktif.....	14
b. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	15
c. Pengertian Makromedia Flash	16

d. Kelebihan dan Kekurangan Makromedia Flash.....	17
e. Quiz	18
4. Pengembangan Karakteristik Siswa	18
5. Teori Konstruktivisme	20
6. Landasan Teori Pembelajaran di SD	21
7. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	23
B. Kajian Penelitian Terdahulu	25
C. Kerangka Berpikir	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	35
D. Uji Coba Produk.....	36
E. Validasi Produk.....	37
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	48

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan.....	56
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	56
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	57
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model	71
B. Pengujian Model Terbatas	76
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	76
2. Uji Coba Skala Terbatas	87
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	94
C. Pengujian Model Perluasan	95
1. Deskripsi Uji Coba Luas	95
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	95

3. Model Hipotetik.....	105
D. Validasi Produk.....	105
1. Deskripsi hasil Uji Validasi	105
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	107
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Produk	108
4. Desain Akhir Produk	117
E. Pembahasan Hasil Pengembangan.....	120
1. Spesifikasi Produk	120
2. Prinsip-prinsip, keunggulan, dan Kelemahan Produk	120
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk	122

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	123
B. Implikasi	123
C. Saran-saran	125

DAFTAR PUSTAKA	127
-----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kajian Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3.1	Desain <i>One Experimental Pretest Posttest Design</i>	36
Tabel 3.2	Desain <i>True Experimental Pretest Posttest Control Group Design</i>	37
Tabel 3.3	Jabaran Aspek Yang Dinilai Dalam Pengembangan Media...	43
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	44
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	45
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Validasi RPP Pembelajaran	46
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Angket Respon Guru	48
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	48
Tabel 3.9	Kategori Skor Kepla Sekolah dan Guru	49
Tabel 3.10	Kategori Skor Siswa	50
Tabel 3.11	Kriteria Analisis Kebutuhan	51
Tabel 3.12	Kategori Skor	52
Tabel 3.13	Kriteria Kevalidan Media dan Materi.....	52
Tabel 3.14	Kategori Skor Guru	53
Tabel 3.15	Kategori Skor Siswa	54
Tabel 3.16	Kriteria Kepraktisan Respon Guru dan Siswa	55
Tabel 3.17	Kriteria Tingkat Keefektifan.....	56
Tabel 4.1	Hasil Tanggapan Kepala Sekolah Tentang Deskripsi Media Pembelajaran.....	58
Tabel 4.2	Hasil Tanggapan Kepala Sekolah Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Saat pembelajaran.....	59
Tabel 4.3	Hasil Tanggapan Kepala Sekolah Tentang Formulasi Media Pembelajaran Yang Dibutuhkan Dalam Kemampuan Menggali Pengetahuan Baru Dalam Teks Non Fiksi.....	60
Tabel 4.4	Hasil Tanggapan Guru Tentang Deskripsi Media Pembelajaran.....	62

Tabel 4.5	Hasil Tanggapan Guru Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif.....	63
Tabel 4.6	Hasil Tanggapan Tentang Formulasi Media Pembelajaran Yang Dibutuhkan Dalam Kemampuan Menggali Pengetahuan Baru Dalam Teks NonFiksi.....	64
Tabel 4.7	Hasil Rekapitulasi Tanggapan Siswa Tentang Deskripsi Media Pembelajaran.....	66
Tabel 4.8	Hasil Rekapitulasi Tanggapan Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Saat Kegiatan Pembelajaran.....	67
Tabel 4.9	Hasil Rekapitulasi Tanggapan Siswa Tentang formulasi media pembelajaran yang dibutuhkan dalam Kemampuan Menggali Pengetahuan Baru Dalam teks Non Fiksi).....	68
Tabel 4.10	Aspek 1 Huruf dalam media	76
Tabel 4.11	Aspek 2 Pengoperasian Media	76
Tabel 4.12	Aspek 3 Keefektifan Media	77
Tabel 4.13	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	77
Tabel 4.14	Aspek 1 Kesesuaian Materi	78
Tabel 4.15	Aspek 2 Latihan Soal.....	79
Table 4.16	Aspek 3 Keefektifan Media	79
Tabel 4.17	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	80
Tabel 4.18	Aspek 1 Kesesuaian Materi	82
Tabel 4.19	Aspek 2 Latihan Soal.....	82
Tabel 4.20	Aspek 3 Keefektifan Materi.....	83
Tabel 4.21	Hasil Rekapitulasi Revisi Validasi Ahli Materi.....	83
Table 4.22	Aspek 1 Perumusan Tujuan Pembelajaran	84
Tabel 4.23	Aspek 2 Isi Yang Disajikan	84
Tabel 4.24	Aspek 3 Bahasa	85
Tabel 4.25	Aspek 4 Alokasi Waktu	85
Tabel 4.26	Hasil Rekapitulasi Validasi RPP.....	86
Tabel 4.27	Hasil Rekapitulasi Keseluruhan Validasi	86
Tabel 4.28	Aspek 1 Tampilan Media.....	89

Tabel 4.29	Aspek 2 Keefektifan Media	89
Tabel 4.30	Aspek 3 Isi Dalam Materi.....	90
Tabel 4.31	Hasil Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru (SDN Mojoroto 4 Kota Kediri)	90
Tabel 4.32	Aspek 1 Keefektifan Media	91
Tabel 4.33	Aspek 2 Latihan Soal.....	92
Tabel 4.34	Aspek 3 Materi Dalam Media (SDN Mojoroto 4 Kota Kediri).....	92
Tabel 4.35	Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas .	93
Tabel 4.36	Hasil Ujicoba Pre-test dan Post-test Ujicoba Skala Terbatas (SDN Mojoroto 4 Kota Kediri).....	94
Tabel 4.37	Aspek 1 Tampilan Media.....	96
Tabel 4.38	Aspek 2 Keefektifan Media	96
Table 4.39	Aspek 3 Isi Dalam Materi.....	97
Tabel 4.40	Hasil Rekapitulasi Angket Kepraktisan Guru (SDN Mojoroto 4 Kota Kediri)	97
Tabel 4.41	Aspek 1 Keefektifan Media	98
Tabel 4.42	Aspek 2 Latihan Soal.....	99
Tabel 4.43	Aspek 3 Materi Dalam Media.....	99
Tabel 4.44	Hasil Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa Uji Skala Luas Kelas IV A (SDN Mojoroto 4 Kota Kediri)	100
Tabel 4.45	Aspek 1 Keefektifan Media	100
Tabel 4.46	Aspek 2 Latihan Soal.....	101
Tabel 4.47	Aspek 3 Materi Dalam Media.....	101
Tabel 4.48	Hasil Rekapitulasi Angket Kepraktisan Siswa Uji Skala Luas Kelas IV B (SDN Mojoroto 4 Kota Kediri).....	102
Tabel 4.49	Hasil Rekapitulasi Keseluruhan Respon Siswa	102
Tabel 4.37	Hasil Ujicoba Pre-test dan Post-test Ujicoba Luas Kelas IV A dan IV B (SDN Mojoroto 4 Kota Kediri).....	94
Tabel 4.51	Desain Akhir Produk	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema Kerangka Berfikir.....	29
Gambar 3.1	Model Pengembangan ADDIE.....	30
Gambar 4.1	Baground awal.....	73
Gambar 4.2	Baground materi	73
Gambar 4.3	Baground quiz	74
Gambar 4.4	Tata letak tombol.....	74
Gambar 4.5	Gambar pada teks bacaan.....	75
Gambar 4.6	Quiz.....	75
Gambar 4.7	Komentar dan Saran Ahli Materi.....	78
Gambar 4.8	Saran revisi contoh soal	80
Gambar 4.9	Saran revisi cerita	81
Gambar 4.10	Saran revisi quiz	81
Gambar 4.11	Saran revisi quiz 3.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Lembar Pengajuan Judul Skripsi	128
Lampiran 2.	Kartu Berita Acara Bimbingan Skripsi	130
Lampiran 3.	Surat Pengantar Penelitian	132
Lampiran 4.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	133
Lampiran 5.	Analisis Kebutuhan Kepala Sekolah.....	134
Lampiran 6.	Analisis Kebutuhan Guru	137
Lampiran 7.	Analisis Kebutuhan Siswa.....	142
Lampiran 8.	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	145
Lampiran 9.	Lembar Validasi Media.....	146
Lampiran 10.	Lembar Validasi Materi	149
Lampiran 11.	Lembar Validasi RPP.....	153
Lampiran 12.	Silabus	155
Lampiran 13.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	160
Lampiran 14.	Lembar Pre-tes dan Post-test	165
Lampiran 15.	Instrumen Penilaian	169
Lampiran 16.	Data Keefektifan Siswa Skala Terbatas	174
Lampiran 17.	Data Keefektifan Siswa Skala Luas Kelas IV A	175
Lampiran 18.	Data Keefektifan Siswa Skala Luas Kelas IV B.....	177
Lampiran 19.	Lembar Kepraktisan Angket Respon Guru	179
Lampiran 20.	Lembar Kepraktisan Angket Respon Siswa.....	184
Lampiran 21.	Data Kepraktisan Siswa Skala Terbatas.....	185
Lampiran 22.	Data Kepraktisan Siswa Skala Luas Kelas IV A	187
Lampiran 23.	Data Kepraktisan Siswa Skala Luas Kelas IV B	189
Lampiran 24.	Dokumentasi.....	191

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar terdiri atas empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini ialah suatu kesatuan yang saling berkaitan satu samaa lain, sehingga tidak dapat dipisahkan. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan siswa memiliki keempat keterampilan secara utuh. Disetiap tema pasti memilik kompetensi inti dan kompetensi dasar, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat keterampilan bersastra yang meliputi beberapa aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Sedangkan penelitian ini berfokus pada keterampilan membaca dan menulis.

Pada Kompetensi Inti bagian aspek membaca di kelas IV yaitu menyajikan pengetahuan faktual pada bahasa yang jelas, logs dan sistematis, dalam karya estetis dalam gerakan mencerminkan anak sehat, serta tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman serta berakhlak mulia. Pemetaan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia terinci pada KD 3.7 Menggali pengetahuan baru yang didapat dari teks nonfiksi; 4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa pada bentuk lisan juga tulisan yang baik dan benar sesuai dengan tujuan serta fungsinya. Atmazaki (2013: 16) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia ialah memberikan

bimbingan perkembangan bahasa siswa secara berkelanjutan melalui proses mendengarkan, berbicara, membaca serta menulis. Melalui penggabungan kompetensi dasar dari pada setiap mata pelajaran ke mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk penguatan peran Bahasa Indonesia sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan luas pada siswa.

Hal ini didukung dengan data hasil evaluasi siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang menunjukkan nilai rata-rata hasil penilaian soal-soal yang diberikan terkait pengetahuan baru terkait dengan membaca pemahaman pada cerita non fiksi, menentukan pokok pikiran, menemukan kata sulit, serta menyusun kesimpulan dari bacaan yang ada pada cerita nonfiksi belum maksimal. Data hasil penilaian menunjukkan dari 10 siswa, terdapat 7 siswa yang belum memahami materi serta masih bingung menemukan pengetahuan baru dari cerita nonfiksi dengan hasil nilai di bawah KKM serta terdapat 3 siswa yang mampu memahami materi dengan baik dengan mendapat nilai di atas KKM yaitu 75.

Hasil *need assesment* yang dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam memahami suatu bacaan terlebih pada materi teks nonfiksi. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung juga belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif. Guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual, kebanyakan guru masih menggunakan media berbasis visual seperti gambar, poster dan koran. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang mengaplikasikan materi pengetahuan baru pada teks nonfiksi.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri maka dapat diketahui beberapa masalah yang ada yaitu selama proses pembelajaran di kelas guru kurang mengaplikasikan media pembelajaran pada materi pelajaran khususnya materi pengetahuan baru yang terdapat pada cerita nonfiksi sehingga siswa akhirnya merasa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa karena akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar dan dapat untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk materi pengetahuan baru tersebut adalah media *macromedia flash*.

Macromedia Flash merupakan *software* yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran berupa animasi maupun game yang memiliki kelebihan yaitu untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, menghemat waktu dan tenaga, membuat penggunaan menjadi praktis dari segi tempat dan waktu.

Media memiliki kata yang berarti bentuk jamak yaitu medium (*medius*) yang artinya “Tengah”, sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” yang berarti antara atau selang. Media memiliki arti sebagai pengantar atau meneruskan informasi antara sumber dan pemberi pesan (Sidik & Susilowati, 2013: 195). Media pembelajaran menurut Suryani dkk (2018: 5) menyatakan bahwa segala bentuk atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dapat digunakan sesuai teori pembelajaran, untuk

menyampaikan tujuan pembelajaran, untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa.

Media pembelajaran juga memiliki manfaat yang dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, siswa dapat memahami materi yang disampaikan, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dan membuat siswa aktif sehingga tidak mudah bosan. Hal ini sejalan dengan pendapat Agustiningsih (2015: 58) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan kehadirannya sebab bias dikatakan dapat membantu siswa dalam memahami materi, informasi yang disajikan lebih menarik dan terpercaya, memudahkan siswa, serta mendapatkan informasi. Dari pernyataan tersebut maka dapat di katakan bahwa media pembelajaran yang berbasis teknologi juga memiliki fungsi sebagai sarana dalam membantu proses mentransfer ilmu pengetahuan ataupun informasi pembelajaran kepada siswa.

Multimedia Interaktif menyediakan peluang bagi guru untuk dapat mengembangkan teknik pembelajaran sebagai agar hasil maksimal. Demikian juga bagi siswa, diharapkan dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif mereka akan lebih simpel untuk menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku namun lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia interaktif yang sudah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Multimedia Interaktif yaitu suatu media pembelajaran yang cara atau alatnya digunakan untuk mendidik siswa dan dapat menyenangkan. Alat yang dirancang khusus untuk pendidikan ini bisa dapat membantu dalam proses belajar mengajar disekolah. Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat membantu siswa lebih termotivasi, berpikir kreatif, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memahami materi dengan mudah. Mereka tidak hanya bermain tetapi bermain sambil belajar.

Hal ini sudah pernah dilakukan oleh penelitian-penelitian terdahulu yaitu penelitian oleh Dewi (2012) mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika UNY dalam skripsinya yang berjudul "*Pengembangan Game Edukasi Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media menurut ahli media dengan rata-rata skor 4,32 (Sangat Layak), dan ahli materi mendapat rata-rata skor 4,59 (Sangat Layak). Lalu berdasar tanggapan siswa mendapat rata-rata skor 3,07 (Baik). Dengan demikian media pembelajaran game edukasi mengenal hewan dalam bahasa inggris untuk kelas IV SD ini dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa paparan dari berbagai permasalahan tersebut maka perlu diadakan penelitian pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi untuk siswa kelas IV Semester genap SDN Mojojoto 4. Walaupun penelitian terdahulu tentang media *macromedia flash* sudah dilakukan namun

pada penelitian ini memiliki kelebihan-kelebihan yang belum dimiliki oleh penelitian terdahulu, adapun kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media yang dikembangkan ini antara lain yaitu dalam media ini nantinya akan ada materi-materi dan beberapa quiz yang menyediakan media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk lebih independen dalam belajar yang nantinya akan dijelaskan oleh guru dan media ini dikembangkan menggunakan *macromedia flash*.

B. Identifikasi Masalah

Dari ulasan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut :

1. Kurangnya keterampilan membaca pada siswa hal ini dibuktikan dengan adanya sebuah permasalahan dalam pembelajaran menggali pengetahuan baru pada teks nonfiksi.
2. Kurangnya pemahaman siswa tentang pengetahuan baru dari cerita nonfiksi hal ini dibuktikan dengan saat guru menyampaikan pertanyaan berkaitan dengan bacaan hanya 20% siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar, sebagian besar siswa masih kebingungan dalam menyusun kesimpulan dari bacaan.
3. Guru belum sepenuhnya membimbing siswa dalam memahami atau mencari pengetahuan baru dari cerita non fiksi hal ini dibuktikan dengan terdapat dari 24 siswa terdapat 5 siswa yang belum memahami materi serta masih bingung menemukan pengetahuan baru dari cerita nonfiksi.

4. Kurangnya pengaplikasian media pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kedalam materi pembelajaran hal ini dibuktikan dengan guru masih menggunakan metode ceramah untuk mengaplikasikan materi cerita nonfiksi.
5. Kurangnya pemilihan media pembelajaram yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga siswa sulit untuk menyerap informasi secara cepat.
6. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang masih jarang digunakan guru sebagai alternatif media pembelajaran hal ini dibuktikan dengan siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi siswa kelas IV semester 2 SDN Mojoroto 4 Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku menggunakan *Macromedia Flash*. Dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan bagaimana agar siswa dapat memahami materi dan pemahaman yang baik menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif yang berisi tentang teks nonfiksi keberagaman negeri khususnya di Kediri, beberapa *quiz* untuk menggali kemampuan memahami pengetahuan baru siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah tersebut, maka dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. bagaimana kevalidan pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi siswa kelas IV semester 2 SDN Mojoroto 4 Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku?
2. bagaimana kepraktisan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi siswa kelas IV semester 2 SDN Mojoroto 4 Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku?
3. bagaimana keefektifan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi siswa kelas IV semester 2 SDN Mojoroto 4 Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dirumuskan tujuan penelitian ini untuk :

1. mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi siswa kelas IV semester 2 SDN Mojoroto 4 Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku.
2. mengetahui kepraktisan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi

siswa kelas IV semester 2 SDN Mojoroto 4 Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku.

3. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi siswa kelas IV semester 2 SDN Mojoroto 4 Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diantaranya adalah:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai penambah wawasan ilmu pengetahuan, serta sebagai penerapan dari ilmu pengetahuan yang sudah diperoleh di perguruan tinggi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan masukan dan sumbangan dalam alternatif penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif sebagai upaya perbaikan kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran
- 2) Menjadi motivasi guru untuk memanfaatkan teknologi dengan menciptakan multimedia interaktif yang dapat membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran.

c. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan minat belajar pada siswa
- 2) Meningkatkan semangat belajar siswa sebab menggunakan multimedia interaktif.
- 3) Siswa lebih mudah untuk memahaminya karena materi dapat di ringkas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli. dkk. 2008. *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat pembelajaran*. Bandung: ROSDA.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standart Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Fakhri, Isa. 2018. *Penggunaan Media Pembelajaran animasi Berbantuan Macromedia Flash pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasa Momentum, Implus, dan Tumbukan Kelas X SMA*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, vol. 7 No. 3, September 2018, hal 271-277.
- Muslich, mansur. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: PT. Bumi Angkasa.
- M. Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Pri Palupi, Alfi Laila, & Novi Nitya santi. 2020. *Analisis Kemampuan Mencermati Gagasan Pokok Dan Gagasan Pendukung Dari Teks Tulis Melalui Model Pembelajaran Cooperative, Integrated, Reading, And Composition (CIRC)*. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Dasa 7(2)*, 119-134.
- Risma Desya, Alfi Laila & Karimatus Saidah. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. *Efektor 9 (1)*, hal 1-10.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: prendamedia Grup.
- Sudjana Nana, & rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made. Dkk. 2014. *Model penelitian Pengembangan*. Singaraja: Yogyakarta graha Ilmu
- Yori, A.T.A., Purwandari, dan Kartikawati,S. 2017. *Pengaruh Penerapan Media pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Problem Solving untuk Meningkatkan hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Proteksi Sistem tenaga Listrik. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 2(2). 1-6.
- Yusuf L.N., Syamsu dan Nani M. Sugandhi. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.