

Plagiarism Detector v. 1678 - Originality Report 7/23/2020 3:01:46 PM

Analyzed document: DINA ARINA_4B PGSD_SKRIPSI.docx Licensed to: Kukuh Andri Aka
Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:

Distribution graph:

Top sources of plagiarism:

- 3 wrds: <https://www.sekolahdasar.net/2019/04/buku-guru-dan-buku-siswa-matematika-kelas-5...>
- 1 wrds: <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id/rpp/bangun-ruang-1>
- 1 wrds: <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id/rpp/bangun-ruang-1/>

[Show other Sources:]

Processed resources details:
158 - Ok / 49 - Failed

[Show other Sources:]

Important notes:

Wikipedia: [not detected]	Google Books: [not detected]	Ghostwriting services: [not detected]	Anti-cheating: [not detected]
----------------------------------	-------------------------------------	--	--------------------------------------

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:
No URLs detected

Included Urls:
No URLs detected

Detailed document analysis:

Plagiarism detected: 0.04% <http://docplayer.info/54335813-Bab-...> id: 1

BAB I
PENDAHULUAN
Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di Sekolah Dasar. Hal itu dilakukan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Menurut James dan James dalam Suwangsih (2006:4), "Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenal bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya". Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir

James dan James dalam Suwangsih (2006:4), "Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenal bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya". Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, mengenal bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan. Tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 adalah sebagai berikut.

Plagiarism detected: 0.51% <https://mathc-edu.blogspot.com/2013...> + 4 resources! id: 2

Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika tersebut, salah satu yang terpenting dari pembelajaran matematika adalah kemampuan pemahaman konsep. Hal ini dikarenakan bahwa konsep-konsep yang dipelajari saling berkaitan, pemahaman siswa pada pelajaran tertentu akan menuntut pemahaman siswa pada pelajaran sebelumnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, garis besar materi pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar terdapat lima kelompok. Pertama, operasi hitung pecahan yang meliputi penjumlahan pecahan, pengurangan pecahan, perkalian pecahan, dan pembagian pecahan. Kedua, kecepatan dan debit. Ketiga, skala yang meliputi perbandingan dan skala. Keempat, bangun ruang. Kelima, pengumpulan dan penyajian data. Salah satu materi tersebut terdapat pada kompetensi dasar matematika kelas V Sekolah Dasar yaitu 3.5

Plagiarism detected: 0.2% <https://www.sekolahdasar.net/2019/0...> + 3 resources! id: 4

Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.
Indikator dari pembelajaran ini adalah 1) mendeskripsikan pengertian bangun ruang, 2) menyebutkan berbagai macam bangun ruang, 3) menyebutkan sifat-sifat bangun ruang (kubus, balok, prisma, kerucut, limas, tabung, dan bola), 4) menghitung volume bangun ruang (kubus, balok, prisma, kerucut, limas, tabung, dan bola), dan 5)

macam bangun ruang, 3) menyebutkan sifat-sifat bangun ruang (kubus, balok, prisma, kerucut, limas, tabung, dan bola), 4) menghitung volume bangun ruang (kubus, balok, prisma, kerucut, limas, tabung, dan bola), dan 5) menjelaskan hubungan

Plagiarism detected: 0.06% <https://www.sekolahdasar.net/2019/0...> id: 5

pangkat tiga dan akar pangkat tiga
dalam bangun ruang. Berdasarkan indikator-indikator tersebut diharapkan siswa mampu

Plagiarism detected: 0.2% <https://www.sekolahdasar.net/2019/0...> + 3 resources! id: 6

menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Damarwulan IV, diperoleh informasi bahwa kemampuan

Plagiarism detected: 0.06% <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id...> + 2 resources! id: 7

menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang
siswa umumnya masih rendah. Siswa belum mampu menguasai materi volume bangun ruang. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil ulangan harian yang diperoleh dari guru kelas V SDN Damarwulan IV, dari 38 siswa hanya 18 siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Hal ini disebabkan oleh ketidaktepatan guru dalam memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru hanya menjelaskan materi volume bangun ruang dengan media papan tulis. Media tersebut dirasa kurang interaktif untuk pembelajaran materi volume bangun ruang. Sehingga konsep volume bangun ruang tidak dapat dipahami oleh siswa secara maksimal. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi cara untuk mengatasi masalah tersebut. Menurut Daryanto (2015:4), "Media pembelajaran adalah sarana perantara dalam proses pembelajaran". Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang digunakan untuk menjelaskan suatu informasi agar lebih mudah untuk dipahami. Media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi volume bangun ruang adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan suatu integrasi dari beberapa komponen media (gambar, video, teks, animasi, dan suara) yang dipadukan menjadi satu untuk memberikan manfaat yang lebih baik bagi pengguna. Menurut Haffost dalam Munir (2012:110), multimedia interaktif dimaknai sebagai berikut. Suatu system computer

Plagiarism detected: 0.24% <https://dosen.perbanas.id/evaluasi...> + 2 resources! id: 8

yang terdiri dari hardware dan software yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program computer. Pemanfaatan media multimedia interaktif diharapkan mampu membuat siswa lebih tertarik dan

file:///C:/Users/User/Downloads/originality report 23.7.2020 15-1-51 - DINA ARINA

yang akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program computer. Penggunaan media multimedia interaktif diharapkan mampu membuat siswa lebih tertarik dan memudahkan siswa untuk memahami konsep yang abstrak, karena dapat membuat konsep yang abstrak menjadi konkret. Selanjutnya konsep yang sudah konkret tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih paham mengenai materi yang diajarkan yaitu materi volume bangun ruang. Multimedia interaktif juga dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Berdasarkan uraian di atas, diajukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Berbasis Multimedia Interaktif untuk

Plagiarism detected: 0.06% <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id...> + 2 resources! id: 9

Menjelaskan dan Menentukan Volume Bangun Ruang
Siswa Kelas V SDN Damarwulan IV Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2019-2020".

Identifikasi Masalah
Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah yang muncul sebagai berikut.
Materi Matematika kelas V semester II terdapat satu bahasan dengan ruang lingkup tentang volume bangun ruang. Materi ini diajarkan dengan tujuan agar siswa mampu mendeskripsikan pengertian bangun ruang, menyebutkan berbagai macam bangun ruang, menyebutkan sifat-sifat bangun ruang (kubus, balok, prisma, kerucut, limas, tabung, dan bola), menghitung volume bangun ruang (kubus, balok, prisma, kerucut, limas, tabung, dan bola), dan menjelaskan hubungan

Plagiarism detected: 0.06% <https://www.sekolahdasar.net/2019/0...> id: 10

pankat tiga dan akar pangkat tiga
dalam bangun ruang. Tujuan penyampaian materi tersebut dapat tercapai melalui penggunaan media pembelajaran.
Menurut Daryanto (2015:53) multimedia berbasis komputer dikelompokkan menjadi 2 kategori antara lain:
1)
multimedia linier, yaitu multimedia yang tidak

Plagiarism detected: 0.08% <https://dosen.perbanas.id/evaluasi-...> id: 11

dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna,
multimedia ini berjalan secara sekuensial (berurutan) seperti TV dan film 2)
multimedia interaktif, yaitu multimedia yang dilengkapi

Plagiarism detected: 0.15% <https://dosen.perbanas.id/evaluasi-...> + 2 resources! id: 12

alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses

file:///C:/Users/User/Downloads/originality report 23.7.2020 15-1-51 - DINA ARINA

alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses

selanjutnya, seperti media pembelajaran interaktif dan aplikasi game. Dari 2 kelompok kategori yang ada, dapat digunakan multimedia berbasis komputer berupa media pembelajaran multimedia interaktif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi volume bangun ruang dengan baik.
Multimedia interaktif memadukan berbagai komponen seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video. Hal itu digunakan dengan pengertian multimedia interaktif menurut Munir (2012: 111) sebagai berikut. Multimedia interaktif merupakan sebuah kombinasi teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang menjadi elemen-elemen yang saling berkaitan serta dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah multimedia interaktif.
Dalam hal ini, penggunaan multimedia interaktif dirasa akan menambah pemahaman siswa terkait materi volume bangun ruang. Teks yang ada dalam multimedia interaktif ini berupa uraian terkait pengertian serta konsep bangun ruang. Agar teks tersebut tidak terasa membosankan, maka multimedia interaktif ini didesain dengan teks yang cukup sederhana beserta gambar bangun ruang serta bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
Dalam multimedia interaktif ini juga terdapat video untuk menjelaskan berbagai rumus yang terdapat dalam volume bangun ruang. Video ini didesain dengan mengedepankan sebuah konsep. Jika siswa sudah memahami konsep volume bangun ruang, maka siswa akan lebih mudah dalam menyelesaikan masalah volume bangun ruang. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, media yang telah dikembangkan ini harus melalui tahap validasi ahli, untuk mengetahui kelayakan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.
Bagaimana prosedur pengembangan media berbasis multimedia interaktif untuk

Plagiarism detected: 0.06% <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id...> + 2 resources! id: 13

menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang
siswa kelas V SDN Damarwulan IV Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2019-2020?
Bagaimana kevalidan media berbasis multimedia interaktif untuk

Plagiarism detected: 0.06% <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id...> + 2 resources! id: 14

menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang
siswa kelas V SDN Damarwulan IV Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2019-2020?
Bagaimana kemampuan siswa kelas V SDN Damarwulan IV Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2019-2020 dalam materi bangun ruang sebelum menggunakan media berbasis multimedia interaktif?
Bagaimana kemampuan siswa kelas V SDN Damarwulan IV Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2019-2020 dalam materi volume bangun ruang setelah menggunakan media berbasis multimedia interaktif?
Rumusan Masalah

file:///C:/Users/User/Downloads/originality report 23.7.2020 15-1-51 - DINA ARINA ...

... materi volume bangun ruang setelah menggunakan media berbasis multimedia interaktif?
Rumusan Masalah
Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana kevalidan media berbasis multimedia interaktif untuk
Plagiarism detected: 0.06% <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id...> + 2 resources! id: 15

menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang
siswa kelas V SDN Damarwulan IV Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2019-2020?" Tujuan Pengembangan
Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan kevalidan media berbasis multimedia interaktif untuk
Plagiarism detected: 0.06% <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id...> + 2 resources! id: 16

menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang
siswa kelas V SDN Damarwulan IV Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2019-2020. Sistematika Penulisan
Adapun sistematika penulisan skripsi ini diuraikan sebagai berikut.
BAB I Pendahuluan
Pada BAB I terdapat lima sub bab yakni latar belakang yang mengungkapkan konteks pengembangan proyek dalam masalah yang hendak dipecahkan, identifikasi masalah yang membahas tentang masalah yang dihadapi dan alternative solusinya. Selanjutnya, rumusan masalah yang berupa pertanyaan yang harus di pecahkan, tujuan pengembangan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah dan sistematika penulisan yang memaparkan penulisan karya tulis ilmiah mulai bab I sampai bab terakhir. BAB II Landasan Teori
Bab ini berisi kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan.
BAB III Metode Pengembangan
Bab ini memaparkan model pengembangan, prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian. Lokasi dan subyek penelitian, uji coba, validasi produk juga terdapat dalam bab ini. Selanjutnya dipaparkan pula instrument pengumpulan data dan teknik analisis data yang berisi tahapan-tahapan analisis data dan norma pengujian. BAB IV Deskripsi, Interpretasi, dan Pembahasan
Deskripsi, Interpretasi dan pembahasan mengenai lima point penting yaitu hasil studi pendahuluan, pengujian produk terbatas, pengujian produk perluasan sebagai tindak lanjut dari point sebelumnya, validasi produk serta pembahasan hasil penelitian. BAB V Penutup
Pemaparan secara jelas pokok-pokok hasil penelitian sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian, implikasi teoritis dan praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Bab ini juga memaparkan saran sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan maupun yang terkait secara langsung. BAB II KAJIAN TEORI
Hakikat Media Pembelajaran

file:///C:/Users/User/Downloads/originality report 23.7.2020 15-1-51 - DINA ARINA ...

Simpulan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan maupun yang terkait secara langsung. BAB II KAJIAN TEORI
Hakikat Media Pembelajaran
Pada kajian teori ini dibahas tentang h
akikat media pembelajaran yang mencakup tentang pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, serta jenis-jenis media pembelajaran. Pengertian Media Pembelajaran
Kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki arti yang cukup penting karena dalam kegiatan pembelajaran sangat mungkin akan menimbulkan miskonsepsi. Hal tersebut dapat diminimalisir dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan konsep dari materi yang disampaikan guru dapat disederhanakan dengan media pembelajaran. Media dapat mewakili pesan yang disampaikan guru. Menurut Sadiman (2012: 6), Secara harfiah
Plagiarism detected: 0.11% <https://andikristanto.blog.uns.ac.i...> + 6 resources! id: 17

kata "media" berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata
medium, yang berarti "perantara atau pengantar" dapat diartikan bahwa, media pembelajaran merupakan sarana penyalur informasi dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian dapat dipahami bahwa, media adalah alat bantu yang berfungsi sebagai penyalur informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pengertian di atas, Briggs dalam Arief S. Sadiman dkk. (2012: 7) mengatakan bahwa, "Media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta menstimulus siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film, bingkai adalah contoh-contohnya". Pendapat tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat menstimulus dan memudahkan siswa untuk belajar. Pendapat lain dikemukakan oleh Wati (2016: 3) "Media Pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan
Plagiarism detected: 0.06% <https://timotius-sukarman.blogspot...> id: 18

dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan
audiens atau
Plagiarism detected: 0.06% <https://timotius-sukarman.blogspot...> id: 19

siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses
belajar pada siswa tersebut".
Dengan demikian, media pembelajaran
Plagiarism detected: 0.06% <https://dunia.pendidikan.co.id/pemb...> + 2 resources! id: 20

dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat
memperjelas pesan serta

file:///C:/Users/User/Downloads/originality report 23.7.2020 15-1-51 - DINA ARINA_ ...

Plagiarism detected: 0.06% <http://jasafadilahginting.blogspot...> + 3 resources! id 21

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Dari kedua ulasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah segala alat fisik

Plagiarism detected: 0.06% <https://www.kompasiana.com/vivichen...> id 22

yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari guru kepada

Plagiarism detected: 0.06% <https://timotius-sukarman.blogspot...> + 3 resources! id 23

siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam belajar. Fungsi Media Pembelajaran Dalam pembelajaran, media memiliki beberapa fungsi. Menurut Sadiman dalam Sundayana (2013:7), media mempunyai fungsi sebagai berikut Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas Mengatasi

Plagiarism detected: 0.12% <https://andikristanto.blog.uns.ac.i...> + 2 resources! id 24

keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar

Plagiarism detected: 0.08% <https://andikristanto.blog.uns.ac.i...> + 2 resources! id 25

Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandart Pembelajaran dapat lebih menarik

Plagiarism detected: 0.07% <https://andikristanto.blog.uns.ac.i...> + 3 resources! id 26

Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajarWaktu

Plagiarism detected: 0.24% <https://andikristanto.blog.uns.ac.i...> + 4 resources! id 27

pelaksanaan pembelajaran dapat dinpendek

file:///C:/Users/User/Downloads/originality report 23.7.2020 15-1-51 - DINA ARINA_ ...

Plagiarism detected: 0.24% <https://andikristanto.blog.uns.ac.i...> + 4 resources! id 27

pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Sedangkan fungsi media pembelajaran menurut Wati (2016:8), adalah sebagai berikut. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Ada beberapa jenis media pembelajaran. Menurut Anderson dalam Sadiman (2012: 95), jenis media pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut. Tabel 2.1 Klasifikasi Jenis MediaNo. Golongan Media

Contoh dalam pembelajaran 1. Audio

Plagiarism detected: 0.24% <https://andikristanto.blog.uns.ac.i...> + 4 resources! id 28

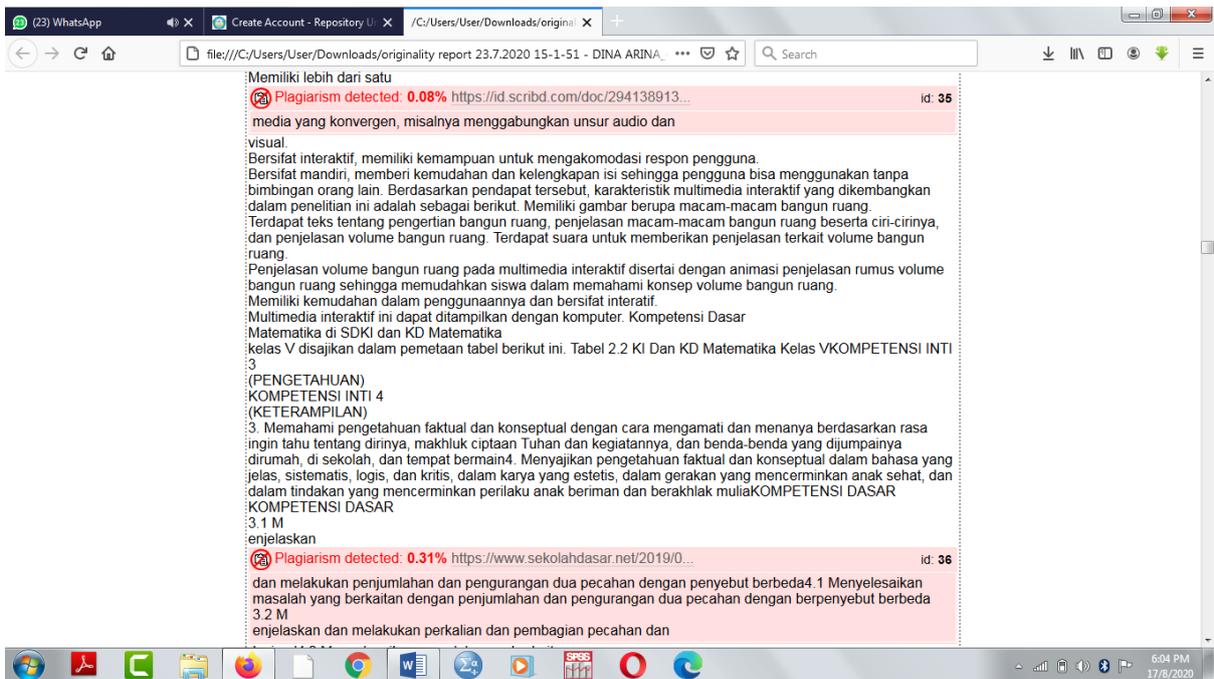
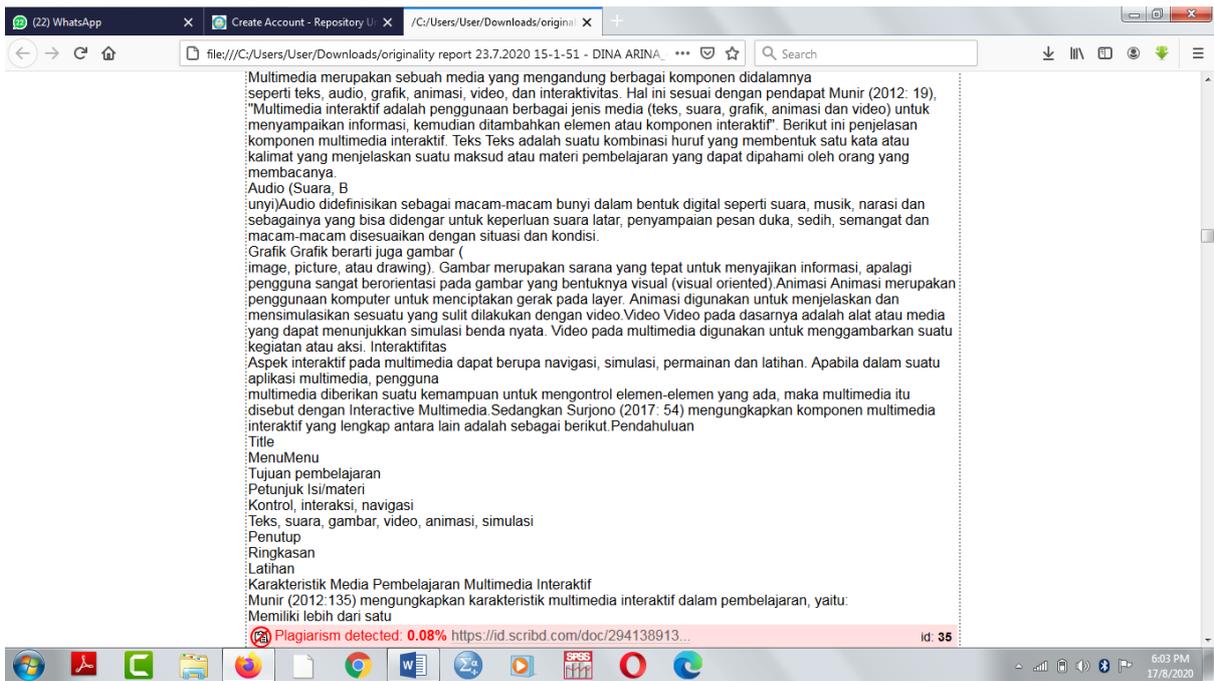
Pita Audio (rol atau kaset)
Piringan audio
Radio (rekaman siaran)
2. Cetak
Buku teks terprogram
Buku pegangan/ manual
Buku tugas
3.
A
udio cetak Buku latihan dilengkapi kaset atau pita audio
Pita, gambar bahan (dilengkapi) dengan suara pita audio
4.

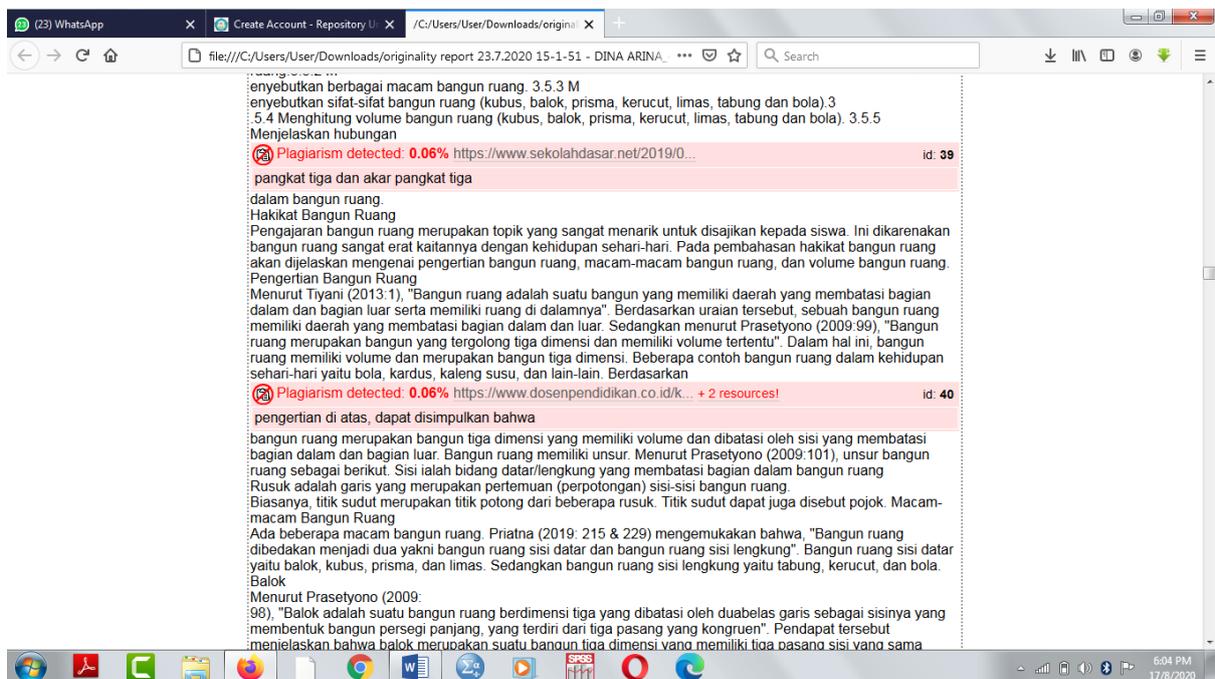
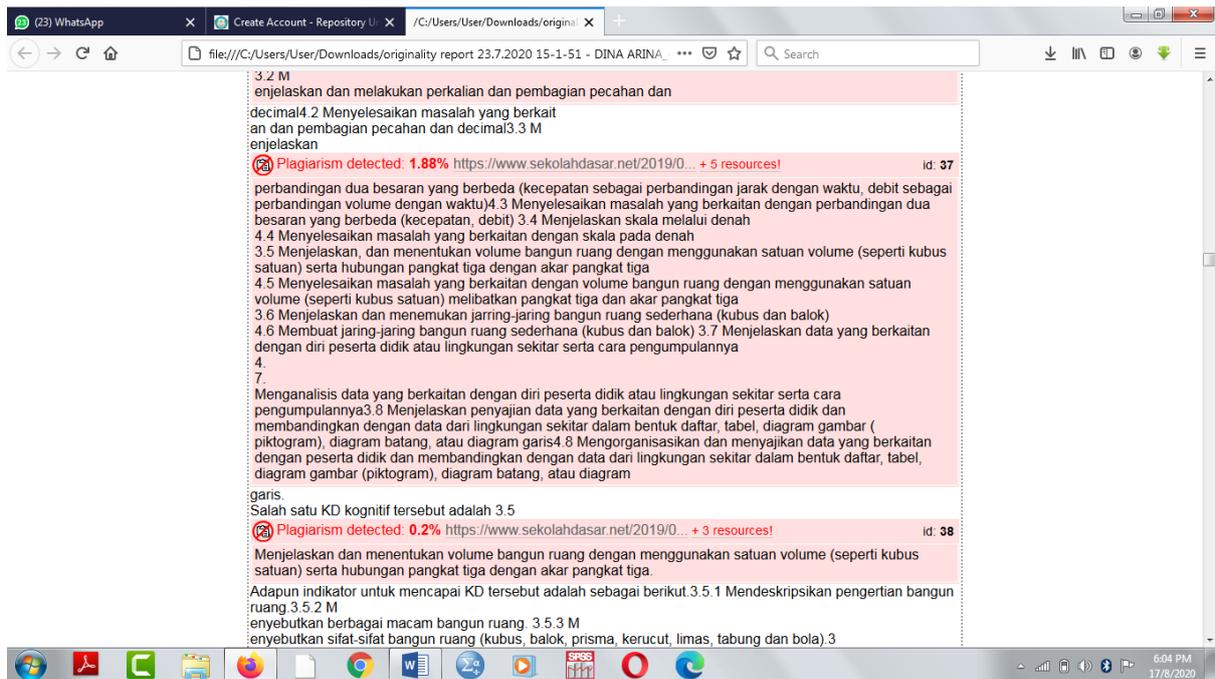
Plagiarism detected: 0.17% <https://andikristanto.blog.uns.ac.i...> + 4 resources! id 29

Proyeksi visual diam
Film bingkai (slide)
Film rangkai (berisi pesan verbal)
5.
3. Proyeksi visual diam dengan audio
Film bingkai (slide)

Proyeksi visual diam dengan audio
Film bingkai (slide)
) bersuara
Film rangkai suara
6
Visual gerak
Film Bisu
7
Plagiarism detected: 0.05% [https://andikristanto.blog.ums.ac.id/...](https://andikristanto.blog.ums.ac.id/) + 4 resources! id: 30
Visual gerak dengan audio
Film Suara
Video
8
Benda
Benda nyata
Model tiruan (mack-ups)
Manusia dan sumber belajar
Guru, Pustakawan, laboran
10
Komputer Program Intrinsecal terkomputer (CAI)
Sedangkan Arsyad (2014:
79), mengklasifikasikan media dalam lima jenis yaitu: 1)
Plagiarism detected: 0.07% <https://civitas.ums.ac.id/anggunyus...> + 2 resources! id: 31
Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main
peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain), 2) media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan
lembaran lepas), 3) media berbasis visual (buku, charts, grafik, peta, figure/gambar, transparansi, film bingkai
atau slide).
Plagiarism detected: 0.17% <https://civitas.ums.ac.id/anggunyus...> + 2 resources! id: 32
4) media berbasis audio-visual (video, film, slide bersama tape, televisi), dan 5) media berbasis komputer
(pengajaran dengan bantuan
komputer dan video interaktif). Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran
memiliki beberapa jenis. Salah satunya adalah media berbasis komputer. Media berbasis komputer merupakan
pembelajaran dengan bantuan komputer. Salah satu jenis media berbasis komputer adalah multimedia interaktif

komputer dan video interaktif). Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran
memiliki beberapa jenis. Salah satunya adalah media berbasis komputer. Media berbasis komputer merupakan
pembelajaran dengan bantuan komputer. Salah satu jenis media berbasis komputer adalah multimedia interaktif.
Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Teknologi pada zaman sekarang semakin berkembang, begitu juga
dengan inovasi media pembelajaran di sekolah dasar seperti media pembelajaran multimedia interaktif. Pada
pembahasan ini akan dibahas tentang media pembelajaran multimedia interaktif yang meliputi pengertian media
pembelajaran multimedia interaktif, komponen-komponen multimedia interaktif, dan karakteristik multimedia
interaktif. Pengertian Media Pembelajaran Multimedia Interaktif
Dari beberapa jenis media tersebut, salah satunya adalah media berbasis komputer. Yang dimaksud dengan
media berbasis komputer adalah pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif. Salah satu jenis
media berbasis komputer adalah multimedia interaktif. Menurut
Daryanto (2016:69), multimedia interaktif memiliki pengertian sebagai berikut: Multimedia
Plagiarism detected: 0.26% <https://dosen.perbanas.id/evaluasi-...> + 2 resources! id: 33
interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh
pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh
multimedia interaktif adalah
pembelajaran interaktif
, aplikasi game, dan lain-lain. Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa, multimedia interaktif
merupakan suatu multimedia yang dapat dioperasikan oleh pengguna yang dilengkapi oleh alat pengontrol.
Sedangkan menurut
Surjono (2017:41), pengertian multimedia interaktif yaitu sebagai berikut. Pengertian multimedia pembelajaran
interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi,
simulasi secara terpadu dan sin
ergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana
pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Dalam hal ini, k
omponen dalam multimedia interaktif ditandai dengan adanya teks, gambar, suara, animasi, dan video.
Berdasarkan pendapat di atas,
Plagiarism detected: 0.06% <https://dosen.perbanas.id/evaluasi-...> + 2 resources! id: 34
dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah
kombinasi antara berbagai media berupa teks, g
ambar, grafik, suara, animasi, video, dan lain-lain yang ditampilkan dalam bentuk digital (komputerisasi) yang
menimbulkan suatu interaksi timbal balik hubungan dua arah. Komponen-Komponen Multimedia Interaktif
Multimedia merupakan sebuah media yang mengandung berbagai komponen didalamnya
seperti teks, audio, grafik, animasi, video, dan interaktivitas. Hal ini sesuai dengan pendapat Munir (2012: 19),
"Multimedia interaktif adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk





file:///C:/Users/User/Downloads/originality report 23.7.2020 15-1-51 - DINA ARINA

...), Balok adalah suatu bangun ruang berdimensi tiga yang dibatasi oleh enam bidang garis sebagai sisinya yang membentuk bangun persegi panjang, yang terdiri dari tiga pasang yang kongruen". Pendapat tersebut menjelaskan bahwa balok merupakan suatu bangun tiga dimensi yang memiliki tiga pasang sisi yang sama besar. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Adjie dan Maulana (2006:346).

Plagiarism detected: 0.17% <https://noeruluul.blogspot.com/2014...> + 4 resources! id 41

Balok adalah bidang ruang yang mirip dengan kubus atau prisma segiempat, suatu balok terbentuk oleh tiga pasang bidang

segiempat". Dengan demikian, balok merupakan bangun yang hampir sama dengan prisma segi empat dan dibentuk dari tiga pasang bidang segiempat. Dari

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.dosenpendidikan.co.id/t...> + 2 resources! id 42

pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa

balok merupakan suatu bangun tiga dimensi yang mempunyai tiga pasang sisi segi empat dimana pada masing-masing sisinya yang berhadapan memiliki ukuran yang sama atau kongruen. Menurut Priatna (2019:201), balok memiliki sifat yaitu Balok memiliki 8 titik sudut Balok mempunyai 12 rusuk

Plagiarism detected: 0.08% <https://sumberbelajar.belajar.kemdi...> id 43

Balok mempunyai 6 buah sisi yang berbentuk persegi panjang

Gambar 2.1

BalokKubus

Adjie dan Maulana (2006:345) "

Plagiarism detected: 0.08% <https://ilmuhitung.com/pembahasan-l...> + 4 resources! id 44

Kubus adalah benda ruang yang memiliki enam bidang

persegi empat (bujursangkar) yang sama dan sebangun". Dengan demikian, kubus merupakan benda yang memiliki enam bidang yang kongruen dan berbentuk bujursangkar. Sedangkan Prasetyono (2009:110) mengungkapkan bahwa, "Kubus adalah suatu bangun ruang berdimensi tiga yang dibatasi oleh dua belas garis sebagai sisi-sisinya yang membentuk bangun persegi sama sisi". Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa, kubus merupakan bangun berdimensi tiga yang dibatasi oleh sisi-sisinya yang berbentuk bangun persegi sama sisi. Dari kedua pendapat di

atas, dapat disimpulkan bahwa bangun ruang kubus adalah bangun berdimensi tiga yang dibatasi oleh enam bangun persegi sama sisi (bujursangkar) yang kongruen. Menurut Priatna (2019: 199) Kubus memiliki sifat yaitu Kubus memiliki 8 titik sudut Kubus mempunyai 12 rusuk Kubus

file:///C:/Users/User/Downloads/originality report 23.7.2020 15-1-51 - DINA ARINA

bangun persegi sama sisi (bujursangkar) yang kongruen. Menurut Priatna (2019: 199) Kubus memiliki sifat yaitu Kubus memiliki 8 titik sudut Kubus mempunyai 12 rusuk Kubus

Plagiarism detected: 0.06% <https://sumberbelajar.belajar.kemdi...> id 45

mempunyai 6 buah sisi yang berbentuk

persegi.

Gambar 2.2

KubusPrisma

Menurut Windayana (2007: 186), "Prisma adalah bangun ruang bidang alas dan atas yang memiliki penutup sejajar berbentuk segibanyak beraturan atau tak beraturan serta sisi-sisi lain yang memotong kedua sisi berhadapan itu". Dalam hal ini, prisma merupakan bangun ruang yang memiliki bidang alas dan atas yang sejajar. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Heruman (2010:110) bahwa,

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.gurupendidikan.co.id/ru...> + 2 resources! id 46

Prisma adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua bidang

sejajar, serta beberapa bidang yang saling berpotongan menurut garis sejajar. Dua bidang sejajar tersebut dinamakan bidang alas dan bidang atas. Bidang-bidang lainnya disebut bidang tegak, sedangkan jarak antara kedua bidang (bidang alas dan bidang atas prisma tersebut) disebut tinggi prisma. Dengan demikian, prisma

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.gurupendidikan.co.id/ru...> + 2 resources! id 47

merupakan bangun ruang yang dibatasi oleh dua bidang

sejajar (bidang alas dan bidang atas). Sesuai dengan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bangun prisma yaitu bangun tiga dimensi yang dibatasi oleh alas dan tutup berbentuk segi-n yang sama (kongruen). Bangun yang termasuk prisma adalah kubus, balok, dan tabung. Menurut Priatna (2019:204)

"Prisma memiliki Sifat-sifat yaitu: 1) bidang atas prisma dapat berupa segi banyak, 2) bidang alas dan bidang atas prisma sejajar dan kongruen". Dengan demikian, bangun ruang prisma memiliki sifat sebagai berikut. Bidang atas dapat berupa segi banyak atau segi-n. Memiliki bidang alas dan bidang atas yang sejajar dan kongruen.

Gambar 2.3

PrismaLimas

Prasetyono (2009: 111) mengungkapkan bahwa "Limas

Plagiarism detected: 0.06% <https://www.gurupendidikan.co.id/ru...> + 2 resources! id 48

adalah bangun ruang yang dibatasi oleh

sebuah segitiga atau segi banyak sebagai alas, dan beberapa buah segitiga yang bertemu pada satu titik

adalah bangun ruang yang dibatasi oleh

sebuah segitiga atau segi banyak sebagai alas, dan beberapa buah segitiga yang bertemu pada satu titik puncak". Jadi, limas adalah suatu bangun ruang yang memiliki alas segi banyak dan beberapa buah segitiga yang puncaknya bertemu atau berhimpit pada sebuah titik. Nama-nama limas disesuaikan oleh bentuk sisi atasnya. Limas yang memiliki alas berupa segitiga dinamakan limas segitiga, limas yang memiliki alas berupa segi empat dinamakan limas segi empat, dan limas yang memiliki segi banyak dinamakan limas segi banyak atau bisa disebut limas segi-n. Berikut adalah contoh gambar limas. Limas segitiga

Limas segi empat
Limas segi banyak
Gambar 2.4

Limas Berdasarkan gambar di atas, sifat-sifat limas dapat dijabarkan sebagai berikut. Limas segitiga

Sifat-sifat limas segitiga dapat dijabarkan sebagai berikut. Bidang alas, yaitu ABC.
Sisi tegak, yaitu bidang DAB, DBC, DAC.
Rusuk tegak, yaitu DA, DB, DC.
Rusuk alas, yaitu AB, BC, AC.
Titik puncak, yaitu titik D.
Garis tinggi yaitu garis yang ditarik dari titik D dan tegak lurus bidang alas ABC.

Limas segi empat Sifat-sifat limas segi empat dapat dijabarkan sebagai berikut. Bidang alas, yaitu ABCD.
Sisi tegak, yaitu bidang EAB, EBC, ECD, EDA.
Rusuk tegak, yaitu EA, EB, EC, ED.
Rusuk alas, yaitu AB, BC, CD, CA.
Titik puncak, yaitu titik E.
Garis tinggi yaitu garis yang ditarik dari titik E dan tegak lurus bidang alas ABCD.

Limas segi banyak Sifat-sifat limas segi banyak atau segi-n dapat dijabarkan sebagai berikut. Bidang alas, yaitu ABCDE.
Sisi tegak, yaitu bidang FAB, FBC, FCD, FDE, FEA. Rusuk tegak, yaitu FA, FB, FC, FD, FE.
Rusuk alas, yaitu AB, BC, CD, CE, EA. Titik puncak, yaitu titik F.
Garis tinggi yaitu garis yang ditarik dari titik F dan tegak lurus bidang alas ABCDE.

Menurut Prasetyono (2009:112) "Tabung adalah sebuah bangun ruang berdimensi tiga berbentuk prisma tegak yang bidang atasnya berupa lingkaran". Dengan demikian, tabung merupakan bangun ruang prisma yang memiliki alas berbentuk lingkaran. Menurut Priatna (2019:230) "Tabung adalah bangun ruang berbentuk silinder yang memiliki tutup dan alas berbentuk lingkaran yang sama besar". Jadi, tabung merupakan bangun ruang

Menurut Prasetyono (2009:112) "Tabung adalah sebuah bangun ruang berdimensi tiga berbentuk prisma tegak yang bidang atasnya berupa lingkaran". Dengan demikian, tabung merupakan bangun ruang prisma yang memiliki alas berbentuk lingkaran. Menurut Priatna (2019:230) "Tabung adalah bangun ruang berbentuk silinder yang memiliki tutup dan alas berbentuk lingkaran yang sama besar". Jadi, tabung merupakan bangun ruang

Plagiarism detected: 0.08% <https://saintif.com/rumus-volume-tabung> id: 49

yang memiliki alas dan tutup berupa lingkaran yang identik dan sejajar. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa tabung adalah suatu bangun yang dibatasi oleh dua bidang sisi yang sejajar dan kongruen berbentuk lingkaran serta bidang sisi tegak berbentuk selongsong yang disebut selubung atau selimut. Tabung memiliki 2 sisi bundar berbentuk lingkaran dan memiliki 1 sisi berbentuk selimut tabung. Gambar 2.5

Tabung Kerucut

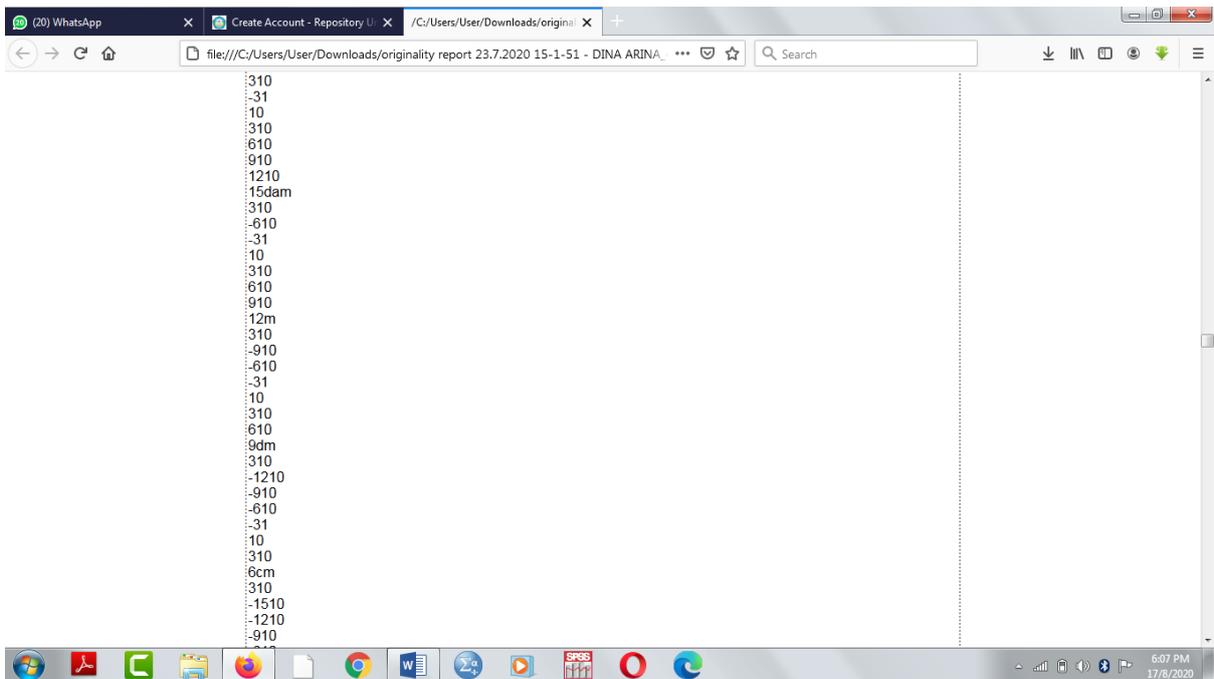
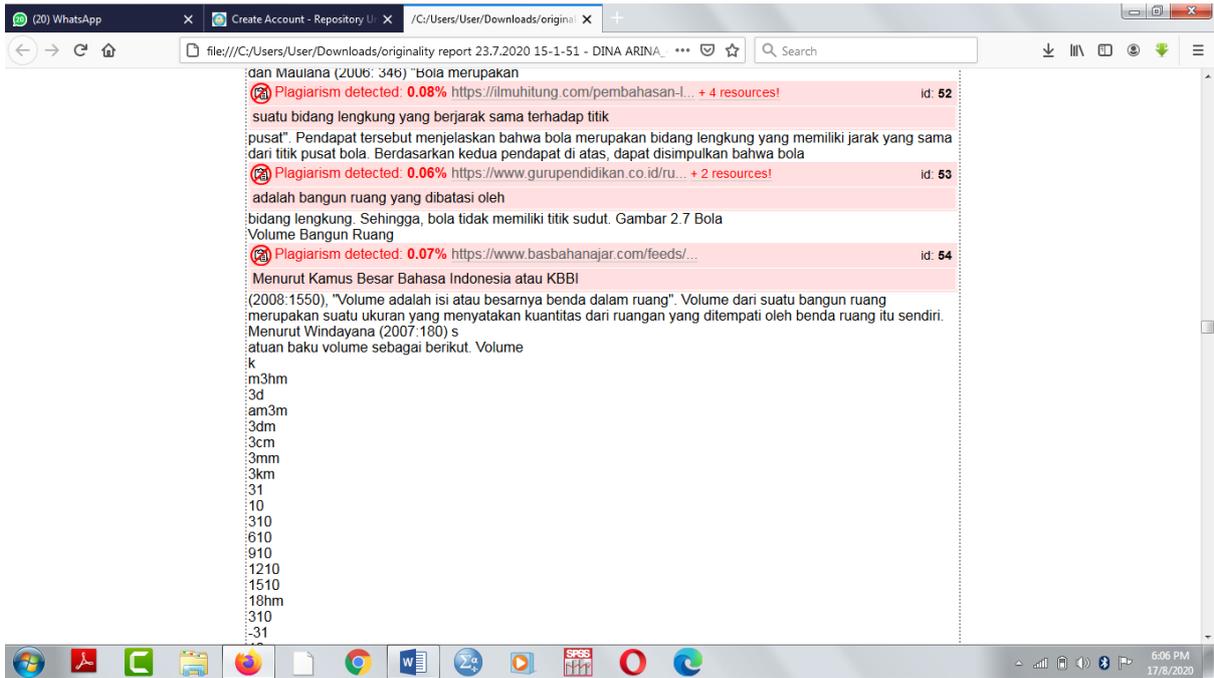
Menurut Priatna (2019: 233) "Kerucut adalah suatu bangun ruang yang merupakan suatu limas beraturan yang bidang atasnya berbentuk lingkaran". Dengan demikian, kerucut merupakan limas beraturan yang memiliki alas berbentuk lingkaran. Sedangkan Adjie dan Maulana (2006:344), "Kerucut merupakan bentuk limas dengan alasnya berbentuk lingkaran, atau merupakan benda putar dari bidang segitiga". Jadi, kerucut merupakan limas dengan alas berbentuk lingkaran. Sesuai dengan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kerucut adalah bangun tiga dimensi yang merupakan sebuah limas beraturan dengan alas berbentuk lingkaran. Kerucut memiliki 1 rusuk, memiliki 1 titik puncak, serta alas yang berbentuk lingkaran. Gambar 2.6

Kerucut Bola

Menurut Windayana (2007: 188) "Bola merupakan kumpulan titik dengan ruang yang mempunyai jarak yang sama dari suatu titik pusat dengan suatu titik tertentu yang disebut pusat bola". Dengan demikian, bola merupakan kumpulan titik yang memiliki jarak yang sama dari pusat bola. Sedangkan menurut Adjie dan Maulana (2006: 346) "Bola merupakan

Plagiarism detected: 0.13% <https://ilmu hitung.com/pembahasan-limasan-kerucut> id: 51

Plagiarism detected: 0.08% <https://ilmu hitung.com/pembahasan-limasan-kerucut> id: 52



adalah pangkat tiga kebalikan (invers) dari akar pangkat tiga. Prisma Gambar 2.14 Pembuktian Volume Prisma Menuru

Menurut Sundayana (2013: 810), untuk mencari volume prisma, caranya sama seperti menentukan volume balok. Volume prisma bergantung pada bentuk alasnya. Misalnya prisma segi empat, prisma segi lima, dan seterusnya hingga prisma segibanyak $V = p \times l \times t$ (luas alas) \times tinggi. Sebagai contoh, perhatikan gambar berikut.

Gambar 2.15 Contoh Prisma

Sebuah prisma segitiga dengan panjang alas 8 cm, tinggi segitiga 4 cm dan tinggi prisma adalah 15 cm. alas prisma tersebut berbentuk segitiga. Sehingga cara pengerjaannya adalah sebagai berikut.

Plagiarism detected: 0.05% [https://www.slideshare.net/rh_rini/...](https://www.slideshare.net/rh_rini/) id: 57

$V = \text{luas alas} \times \text{tinggi} = \left(\frac{1}{2} a \times t \right) \times t$

$= \left(\frac{1}{2} \times 8 \times 4 \right) \times 15 = (16) \times 15$

$= 240$ Jadi, volume prisma tersebut adalah 240 cm

3. Limas Menurut Sundayana (2013: 83) mengungkapkan pembuktian volume limas dapat dilakukan dengan bantuan bangun ruang kubus seperti gambar di bawah ini. Gambar 2.16 Pembuktian Volume Limas Sesuai gambar di atas

dapat dipahami bahwa sebuah kubus yang memiliki panjang a dapat dipotong menjadi enam buah limas yang kongruen dengan panjang sisi alas adalah a dan tinggi limas a . Jika satu buah kubus adalah enam buah limas, maka volume kubus adalah enam kali dari volume limas. Jadi, volume limas adalah dari volume kubus.

Penyederhanaan rumus tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut. Volume limas = volume kubus = $a \times a \times a = a^2 \times a = a^2 \times 2$ tinggi limas = $a^2 \times t$ Volume limas = $\text{luas alas} \times \text{tinggi}$ Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa volume limas sama dengan volume kubus, sehingga volume limas = $\frac{1}{6}$ volume kubus.

Sebagai contoh, perhatikan gambar berikut. Gambar 2.17 Contoh Limas

Rumus volume limas adalah $\text{luas alas} \times \text{tinggi}$. Alas limas tersebut berupa segiempat. Maka $V = \text{luas alas} \times \text{tinggi} = (10 \times 10) \times 15 = (100) \times 15 = (1500) = 500$

Jadi, volume limas tersebut adalah 500 cm

3. Cara lain yang dapat digunakan untuk membuktikan volume limas adalah dengan mengambil kubus dan limas yang memiliki panjang sisi alas yang kongruen, isi limas dengan air/pasir. Kemudian tuangkan pada kubus sampai kubus tersebut terisi penuh oleh air/pasir. Tabung

Menurut Sundayana (2013: 81) "Cara pembuktian volume tabung diidentikkan seperti mencari volume kubus, balok dan prisma, yaitu alas dikali tinggi, karena bentuk alas dan atasnya sama yaitu berbentuk lingkaran, sehingga pencarian volume tabung dilakukan dengan langkah berikut. Gambar 2.18 Pembuktian Volume

balok dan prisma, yaitu alas dikali tinggi, karena bentuk alas dan atasnya sama yaitu berbentuk lingkaran, sehingga pencarian volume tabung dilakukan dengan langkah berikut. Gambar 2.18 Pembuktian Volume Tabung

Volume tabung = $\text{luas alas} \times \text{tinggi} = (\text{daerah lingkaran}) \times \text{tinggi}$

Sebagai contoh, perhatikan gambar berikut.

Gambar 2.19 Contoh Tabung

Sebuah tabung memiliki tinggi 17 cm dengan diameter alas 14 cm. Untuk mencari volume bangun tersebut, cara penyelesaian adalah sebagai berikut. $V = \frac{22}{7} \times r^2 \times t$

$= \frac{22}{7} \times 7^2 \times 17 = \frac{22}{7} \times 49 \times 17$

$= 22 \times 7 \times 17 = 2.618$ Jadi, volume bangun tersebut adalah 2.618 cm

3. Kerucut

Menurut Sundayana (2013: 84) untuk pembuktian volume kerucut, dapat dilakukan dengan menyiapkan kerucut dan tabung yang memiliki diameter alas dan tinggi yang sama. Kemudian kerucut tersebut diisi air atau pasir sampai penuh dan tuangkan air atau pasir tersebut ke dalam tabung. Maka hasilnya air atau pasir tersebut akan mengisi $\frac{1}{3}$ dari volume tabung tersebut. Gambar 2.20 Pembuktian Volume Kerucut

Jadi, $V_{\text{kerucut}} = \frac{1}{3} V_{\text{tabung}}$ Sebagai contoh, perhatikan gambar berikut.

Gambar 2.21 Contoh Kerucut

Sebuah kerucut dengan tinggi 30 cm dan diameter alas 28 cm. penyelesaiannya adalah sebagai berikut.

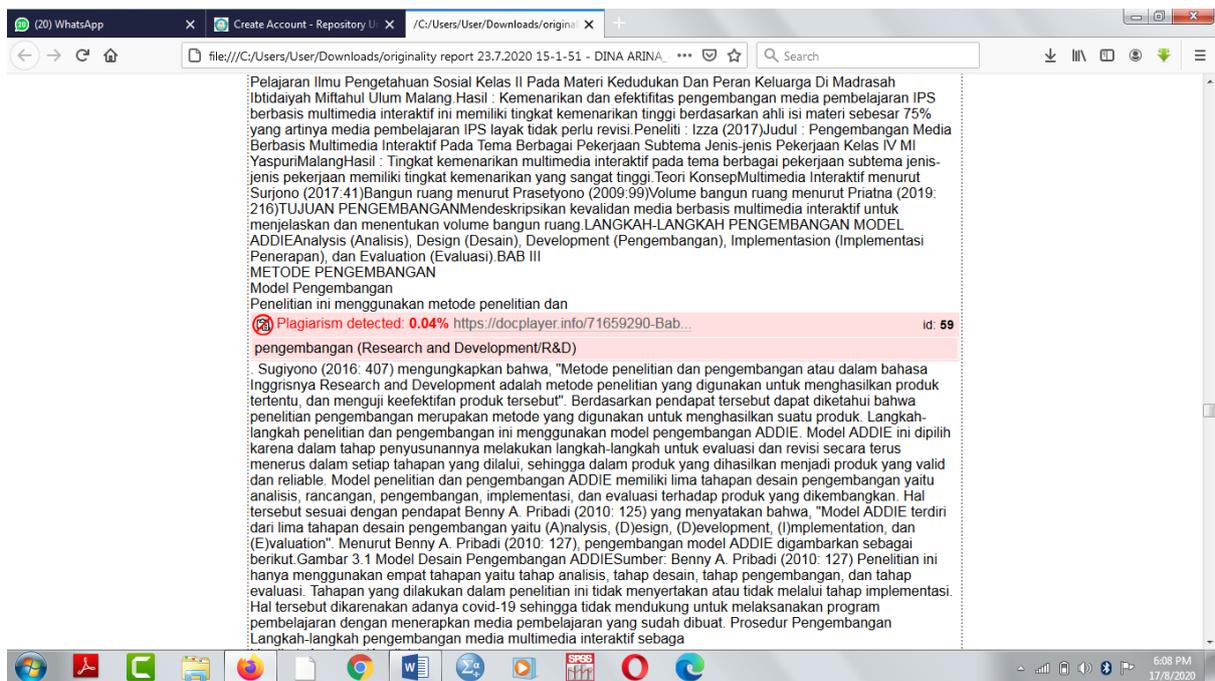
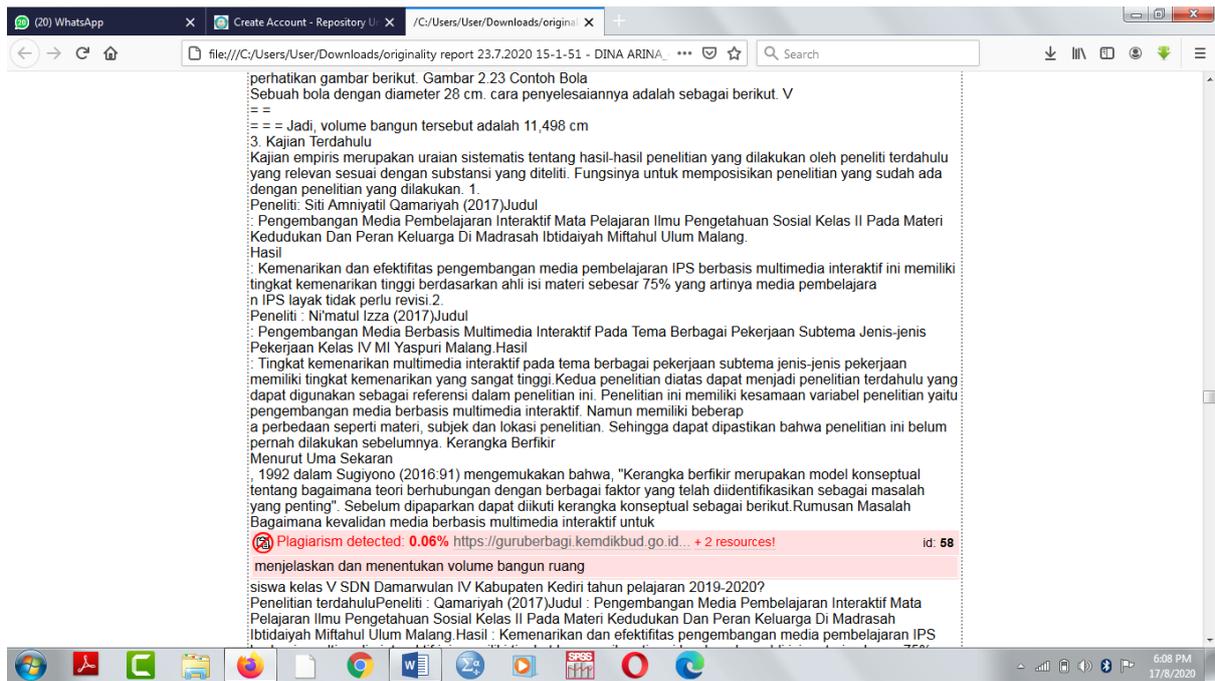
$V = \frac{1}{3} \times \text{luas alas} \times \text{tinggi} = \frac{1}{3} \times \pi \times r^2 \times t = \frac{1}{3} \times 22 \times 14^2 \times 30 = 22 \times 28 \times 30 = 196 \times 30 = 5.880$

Jadi, volume bangun tersebut adalah 5.880 cm

3. Bola Menurut Sundayana (2013: 85) pembuktian volume bola dapat dilakukan dengan menyiapkan kerucut dan bola yang memiliki diameter yang sama dan tinggi kerucut sama dengan jari-jari bola. Kemudian isi kerucut dengan air atau pasir sampai penuh dan masukkan ke dalam bola. Sehingga dapat diketahui bahwa volume bola adalah empat kali dari volume kerucut. Gambar 2.22 Pembuktian Volume Bola Sesuai dengan penjelasan di atas, rumus volume bola dapat di sederhanakan dengan rumus berikut. $V_{\text{bola}} = \frac{4}{3} \times V_{\text{kerucut}} = \frac{4}{3} \times \left(\frac{1}{3} \times \pi \times r^2 \times r \right) = \frac{4}{3} \times \left(\frac{1}{3} \times \pi \times r^3 \right) = \frac{4}{3} \times \pi \times r^3$

Sebagai contoh, perhatikan gambar berikut. Gambar 2.23 Contoh Bola

Sebuah bola dengan diameter 28 cm. cara penyelesaiannya adalah sebagai berikut. $V = \frac{4}{3} \times \pi \times r^3$



pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Prosedur Pengembangan Langkah-langkah pengembangan media multimedia interaktif sebagai berikut. Analisis (Analisis)

Menurut Benny A. Pribadi (2010: 128), tahap analisis terdiri atas 2 langkah, yakni analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Kedua tahap ini dapat dideskripsikan sebagai berikut. Tahap Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran materi volume bangun ruang siswa kelas V Sekolah Dasar. Permasalahan ditemukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V Sekolah Dasar. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menjelaskan materi volume bangun ruang hanya dengan menggunakan media papan tulis. Kelemahan media papan tulis adalah 1) bersifat verbalisme, hal tersebut dapat menimbulkan miskonsepsi terhadap siswa dalam memahami materi volume bangun ruang. Kerumitan konsep dari materi yang disampaikan guru dapat disederhanakan dengan media pembelajaran yang tepat. 2) tulisan guru bisa jadi tidak jelas, sehingga siswa akan kesulitan dalam memahami penjelasan guru di papan tulis, 3) memiliki jarak pandang yang terbatas, 4) media pembelajaran papan tulis hanya menggunakan media papan tulis, nilai siswa pada materi volume bangun ruang tergolong rendah. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil ulangan harian yang diperoleh dari guru kelas V SDN Damarwulan IV, dari 38 siswa hanya 18 siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Setelah diketahui kinerja guru dalam pembelajaran materi volume bangun ruang, dievaluasi untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran volume bangun ruang. Tahap Analisis Kebutuhan

Dari hasil analisis kinerja dilakukan analisis kebutuhan. Tahap analisis kebutuhan ini, dihasilkan berdasarkan hasil analisis kinerja, diketahui bahwa pada saat observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, yakni diketahui bahwa media yang digunakan guru kurang interaktif. Sehingga tidak bisa mencukupi kebutuhan siswa kelas V dalam proses pembelajaran materi volume bangun ruang. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media yang dapat dijadikan solusi adalah dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Sebelum merancang media atau mendesain hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan perlu dievaluasi. Evaluasi tersebut dilakukan untuk merancang media yang akan dikembangkan. Desain (Design)

Dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menentukan desain media multimedia interaktif. Adapun langkah-langkah desain multimedia interaktif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Menyusun Kerangka Media yang

Plagiarism detected: 0.06% <https://mafiadoc.com/pengembangan-m...> id: 60

Plagiarism detected: 0.06% <https://mafiadoc.com/pengembangan-m...> id: 60

dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif. Pada tahap ini, yang dilakukan adalah membuat kerangka atau desain multimedia interaktif. Isi media multimedia interaktif meliputi 1) halaman awal, 2) halaman utama, 3) petunjuk, 4) KI/KD, 5) ayo belajar, 6) ayo berlatih, dan 7) kuis. Isi desain multimedia interaktif dapat dilihat sebagai berikut. Halaman awal berupa halaman judul multimedia interaktif. Desain halaman awal dalam multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

Gambar 3.2 Desain Kerangka Halaman Awal

Halaman utama, merupakan halaman yang didalamnya memuat menu-menu awal dalam multimedia interaktif. Desain halaman utama dalam multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

Gambar 3.3

Desain Kerangka Halaman Utama

Petunjuk, berupa penjelasan fungsi tombol-tombol dalam multimedia interaktif. Desain halaman "petunjuk" dalam multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

Gambar 3.4

Desain Kerangka Halaman Petunjuk

KI/KD, merupakan halaman yang berisi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta indikator yang akan di capai dalam multimedia interaktif yang di buat. Desain halaman "KI/KD" dalam multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

Gambar 3.5

Desain Kerangka Halaman KI/KD

Ayo belajar, pada halaman ini berupa materi yang akan dipelajari oleh siswa yaitu berupa materi volume bangun ruang. Desain halaman "Ayo Belajar" dalam multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

Gambar 3.6

Desain Kerangka Halaman Ayo Belajar

Ayo berlatih, pada halaman ini siswa akan diajarkan bagaimana cara mengerjakan persoalan bangun ruang. Desain halaman "Ayo Berlatih" dalam multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

Gambar 3.7

Desain Kerangka Halaman Ayo Berlatih

Kuis, halaman ini merupakan halaman untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi volume bangun ruang. Desain halaman "Kuis" dalam multimedia interaktif adalah sebagai berikut.

Gambar 3.8

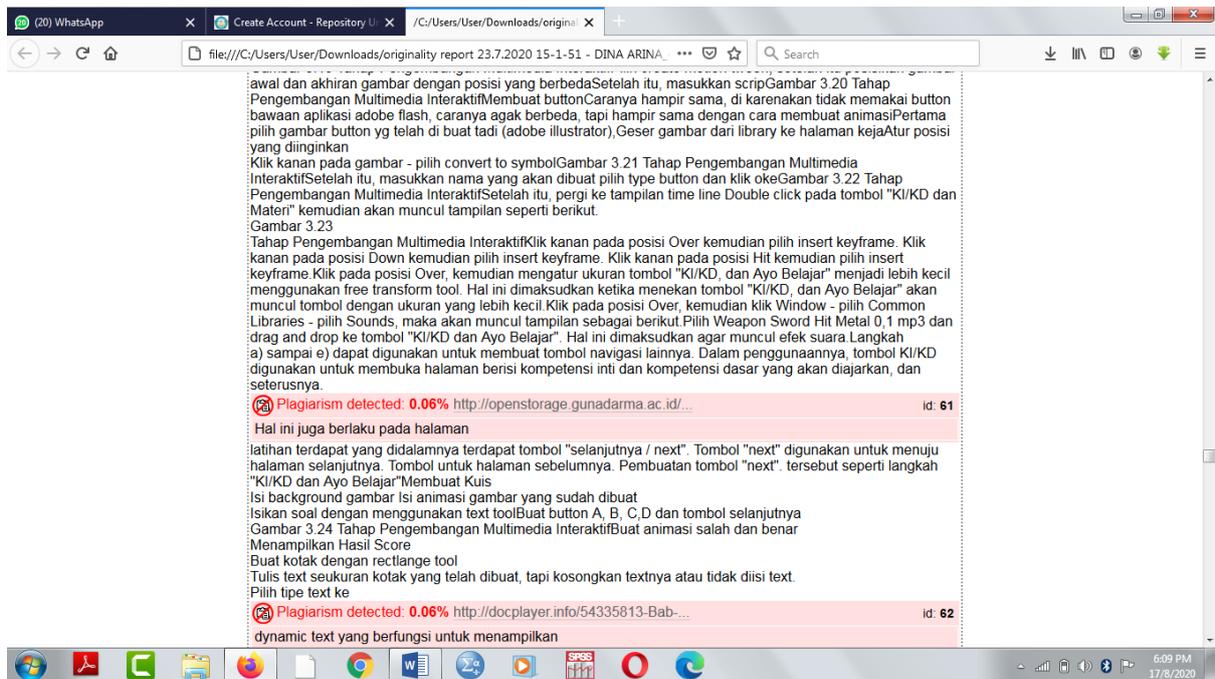
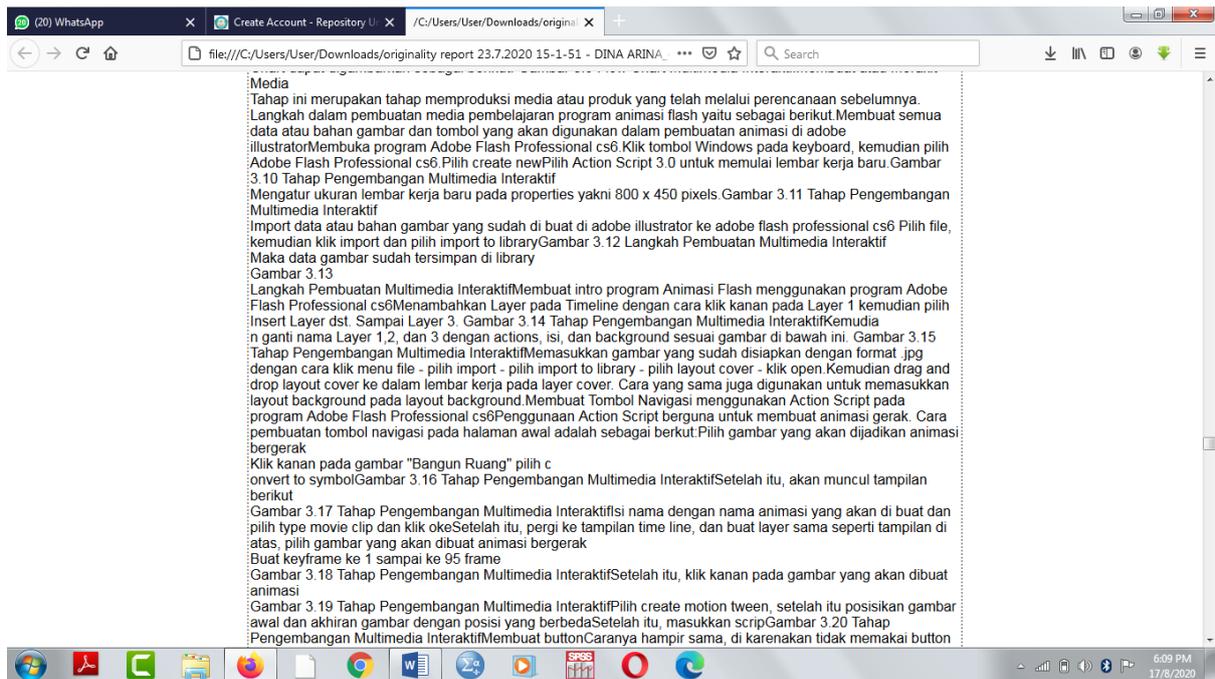
Desain Kerangka Halaman Kuis

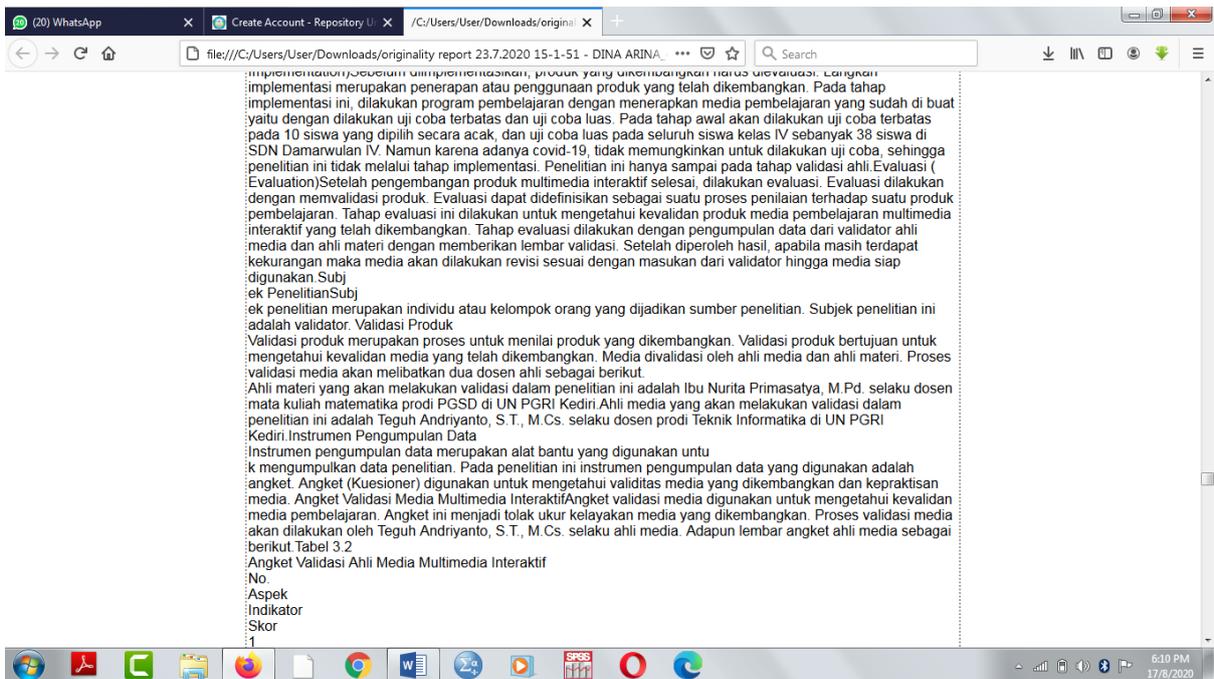
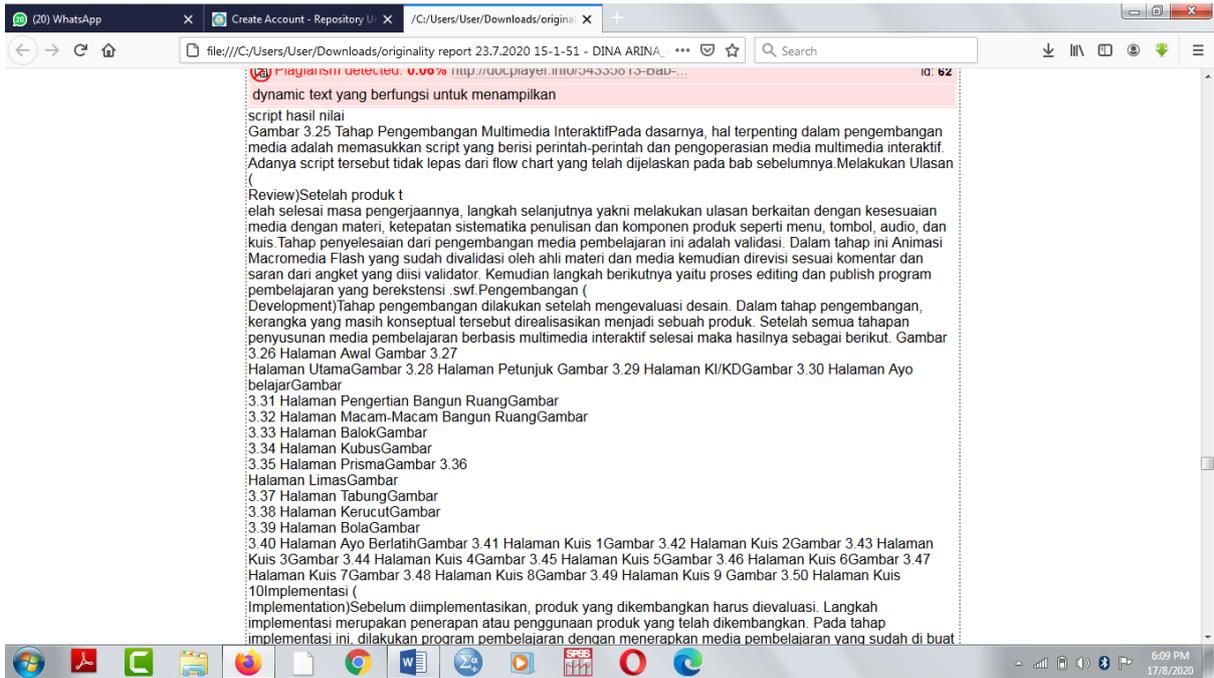
Menyusun Flow Chart (Atur Slide)

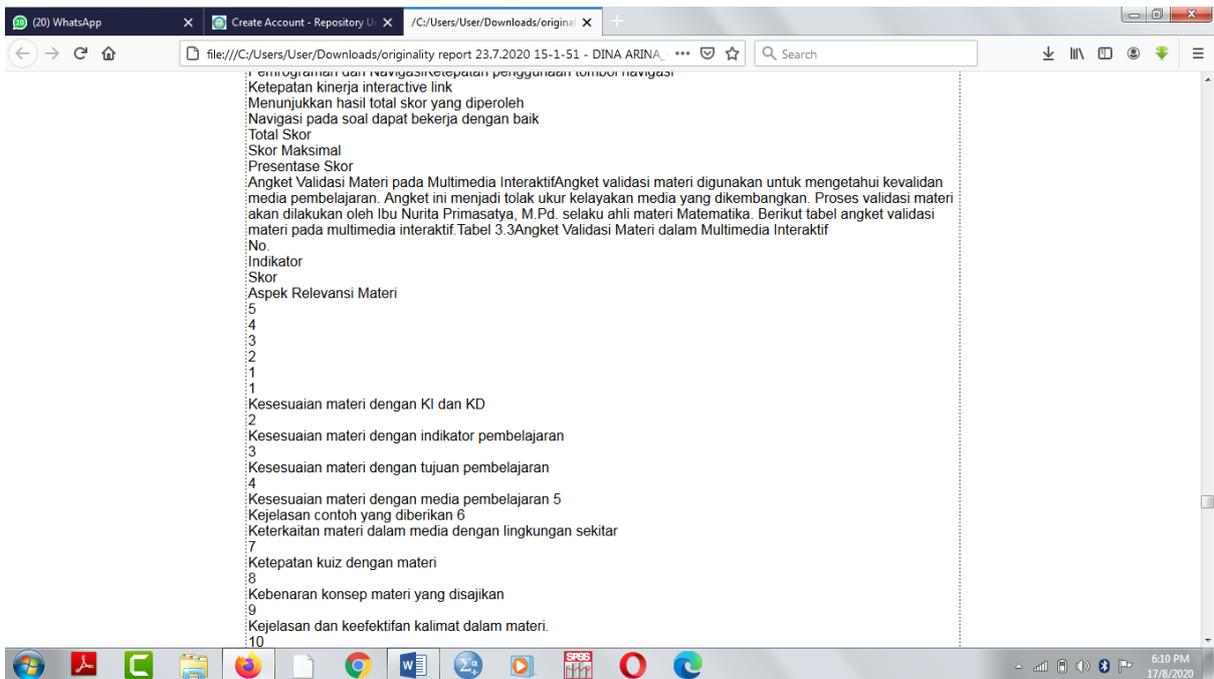
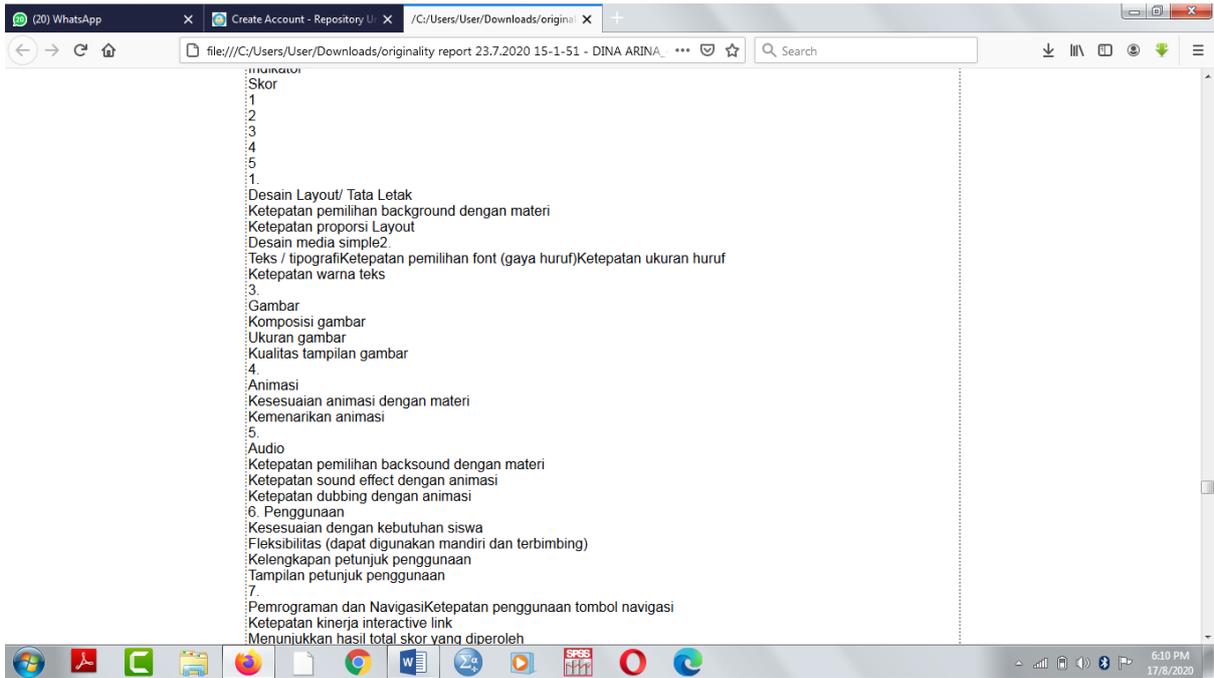
Flow chart berfungsi menyatakan komponen-komponen yang telah disusun menjadi suatu rangkaian yang sistematis. Flow Chart dapat digambarkan sebagai berikut. Gambar 3.9 Flow Chart Multimedia Interaktif

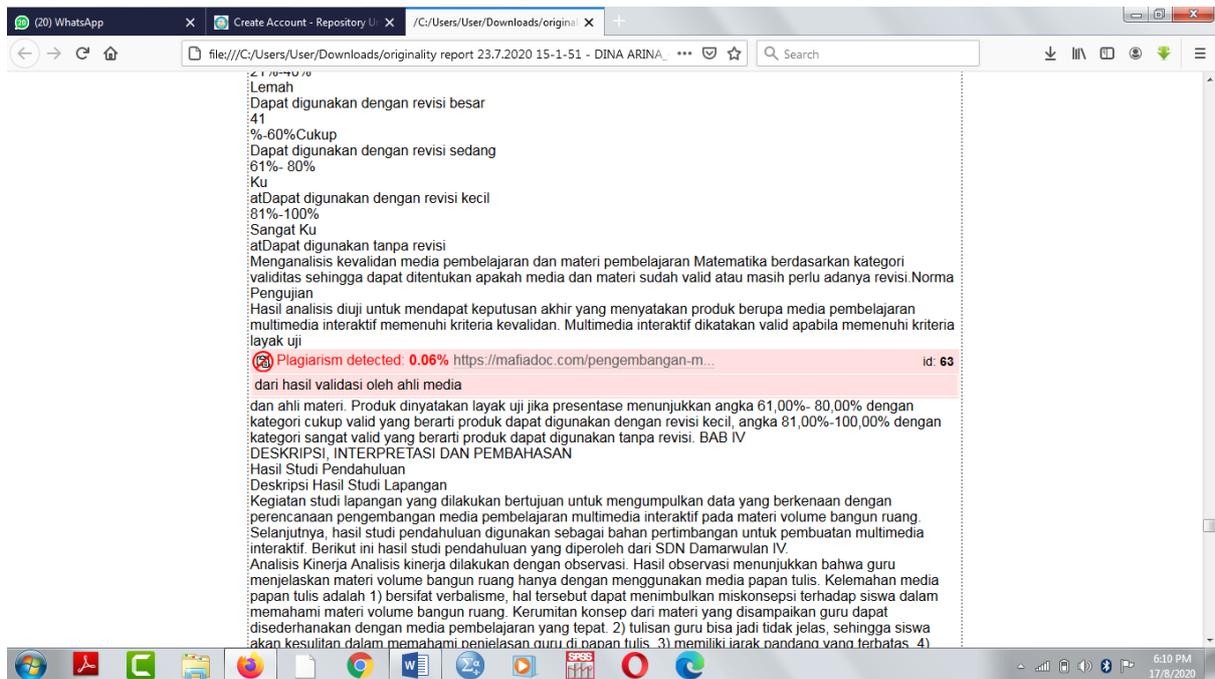
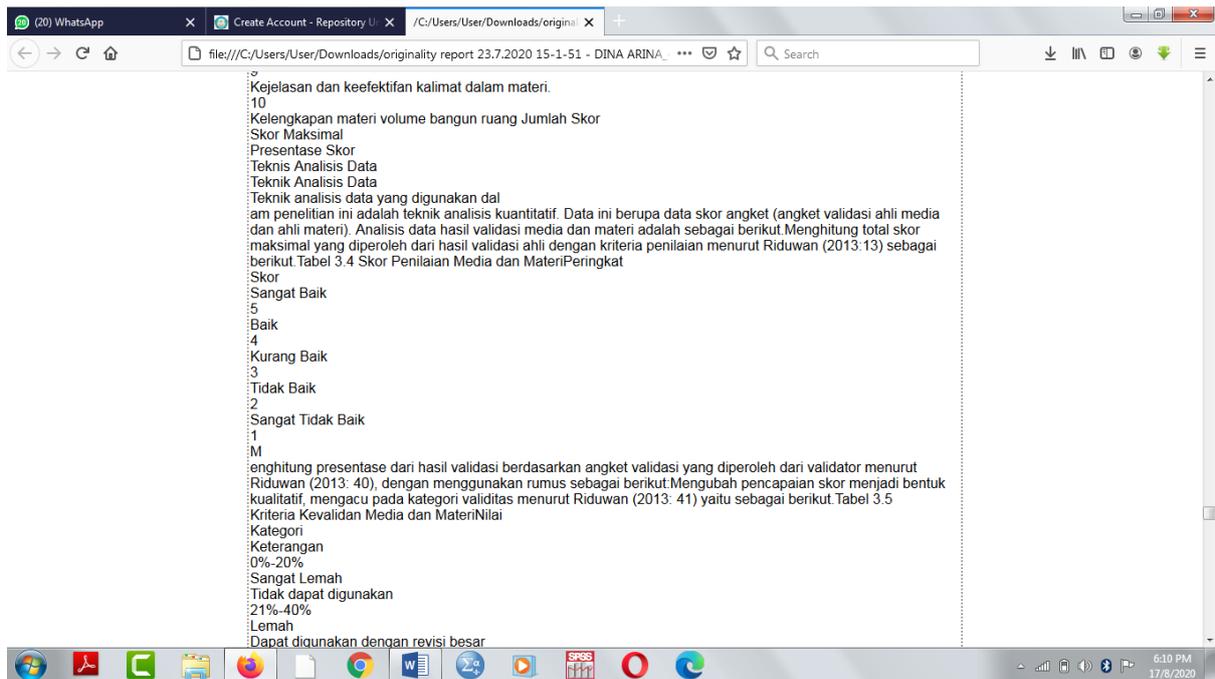
Membuat atau Merakit Media

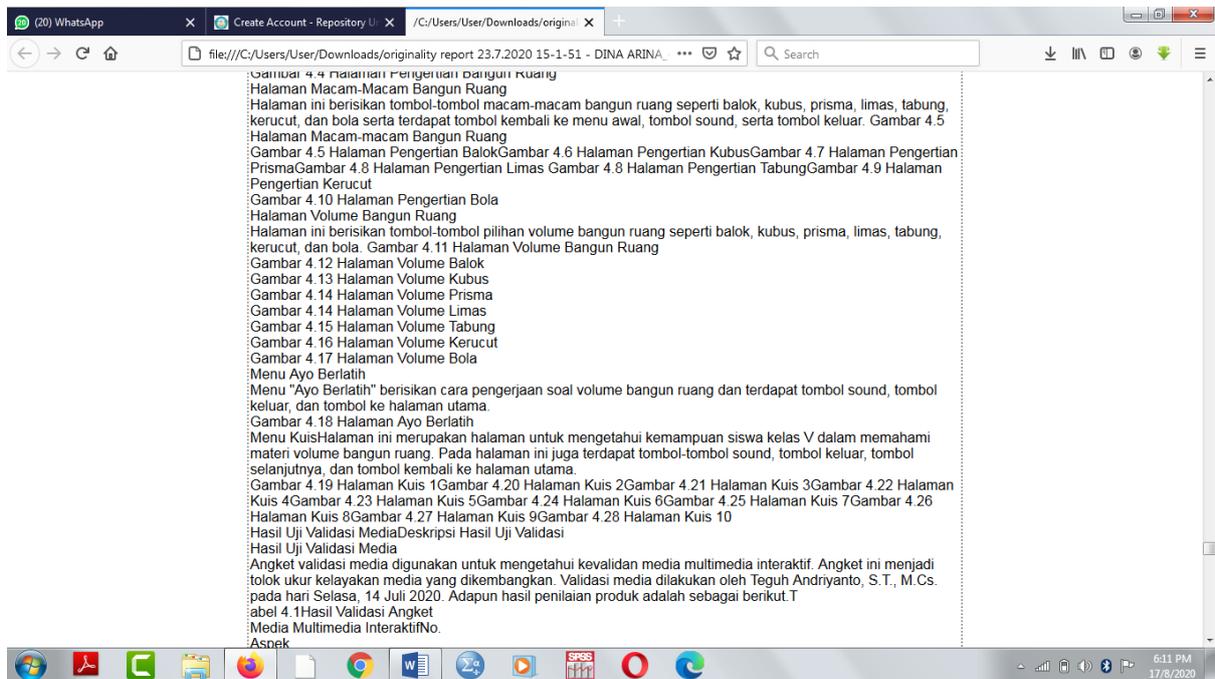
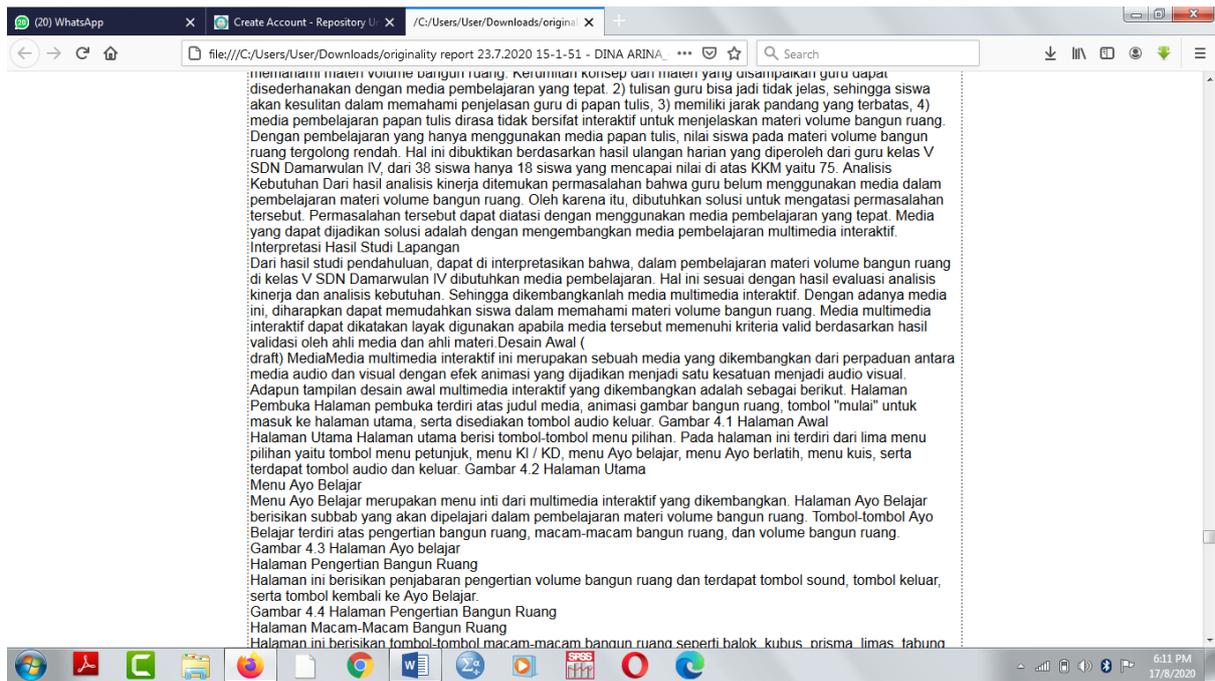
Tahap ini merupakan tahap memproduksi media atau produk yang telah melalui perencanaan sebelumnya.

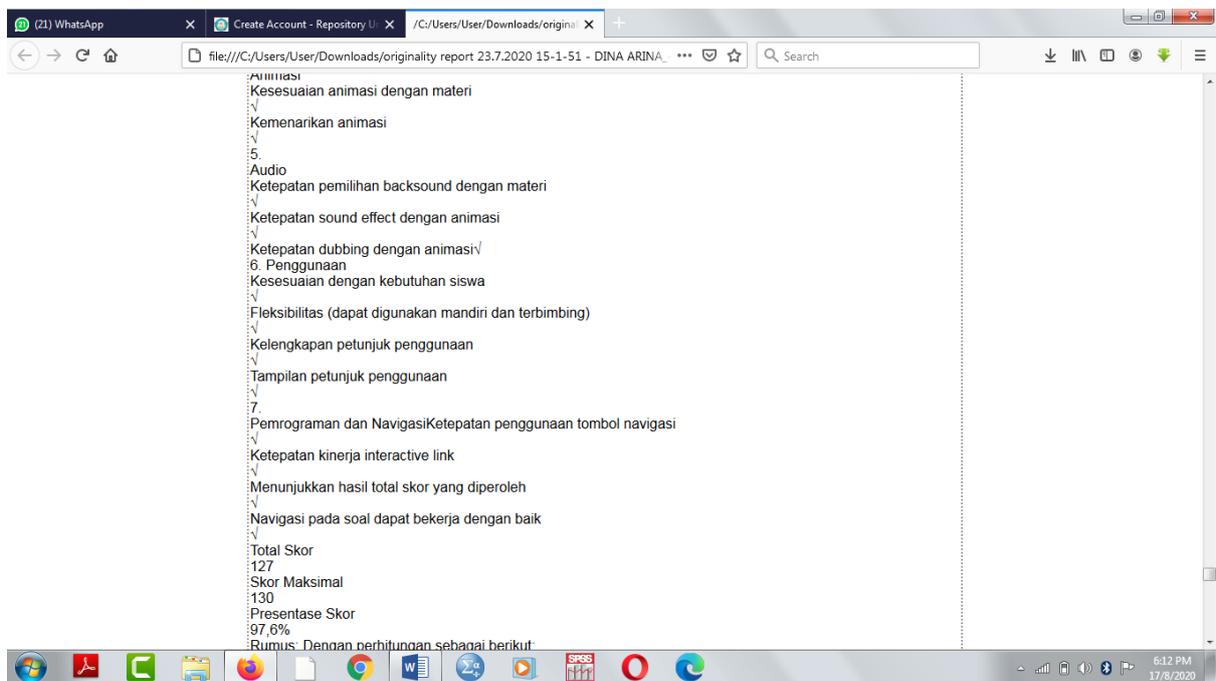
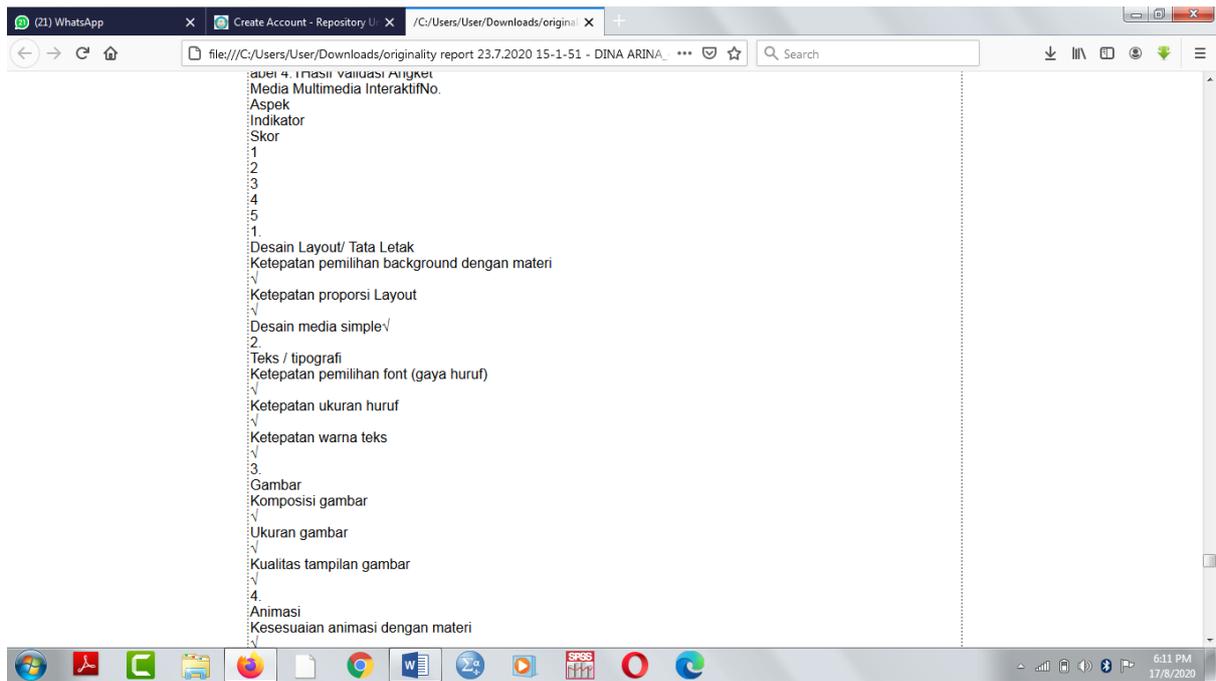


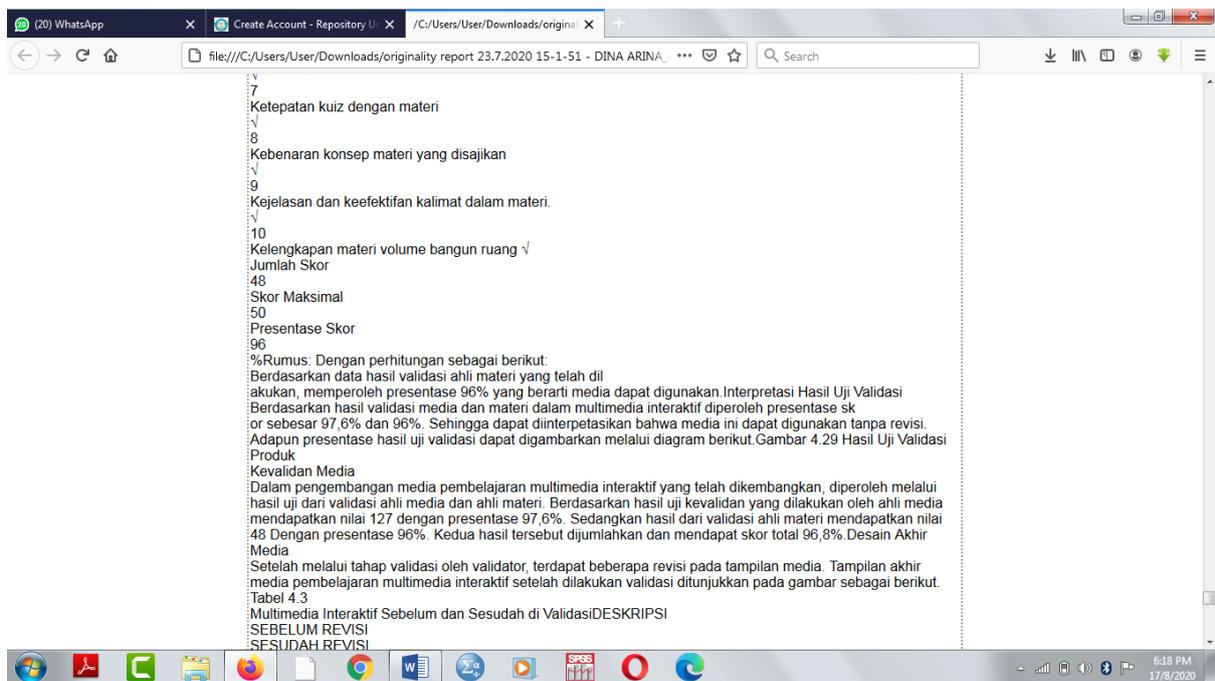
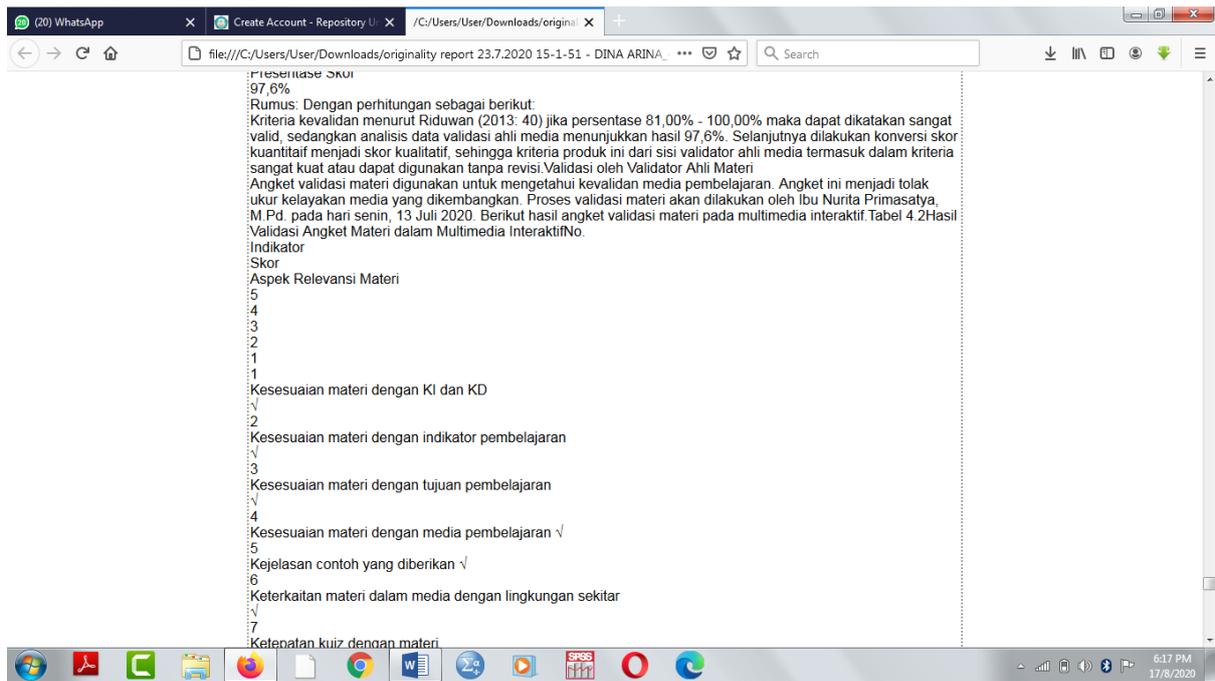












multimedia interaktif. Sebelum dan Sesudah di validasi. DESKRIPSI
SEBELUM REVISI
SEBESUDAH REVISI
Penambahan judul "Sebagai media pendukung pembelajaran Matematika kelas V" pada halaman awal
Penambahan tulisan sifat-sifat bangun ruang disetiap bangun
Pembenahan tulisan pecahan Penambahan animasi "teko" pada pembuktian volume
Gambar kerucut disesuaikan dengan jari-jari bola
Penambahan tombol di masing-masing bangun pada halaman "Ayo Bertatih"
Berdasarkan tabel tersebut, diketahui perubahan di beberapa bagian multimedia interaktif. Setelah dilakukan perubahan tersebut, maka multimedia interaktif sudah dapat digunakan. Pembahasan Hasil Pengembangan Spesifikasi M
edia Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif untuk materi volume bangun ruang. Spesifikasi media ini cocok digunakan untuk
menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang
siswa kelas V Sekolah Dasar. Hal tersebut dikarenakan dalam media ini berisikan penjelasan materi pengertian bangun ruang, macam-macam bangun ruang, dan volume bangun ruang untuk kelas V Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi isi multimedia interaktif adalah sebagai berikut. Media yang dikembangkan itu dapat digunakan untuk pembelajaran materi volume bangun ruang meliputi materi pengertian bangun ruang, macam-macam bangun ruang, dan volume bangun ruang untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Media ini dilengkapi dengan kuis. Media multimedia interaktif
ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash
cs6 untuk membuat media serta didukung oleh aplikasi Adobe illustration untuk membuat gambar.
Hal terpenting dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif ini adalah memasukkan script yang berisikan perintah-perintah dalam pengoperasian media. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Prinsip-prinsip Multimedia Interaktif Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan prinsip-prinsip. Adapun prinsip-prinsip sebagai berikut. Membantu guru dalam menyampaikan materi volume bangun ruang. Rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat.
Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.
Keunggulan Multimedia Interaktif
Media lebih praktis
Menggabungkan antara teks, gambar, animasi, dan efek audio menjadi satu kesatuan
Meningkatkan pembelajaran yang inovatif

Plagiarism detected: 0.06% <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id...> + 2 resources! id 64

Plagiarism detected: 0.07% <http://docplayer.info/54335813-Bab-...> id 65

Media lebih praktis
Menggabungkan antara teks, gambar, animasi, dan efek audio menjadi satu kesatuan
Menciptakan pembelajaran yang inovatif
Diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi
Meningkatkan pengetahuan konsep pada siswa
Menggunakan tampilan yang menarik perhatian siswa.
Kelemahan Multimedia Interaktif
Tidak bisa dioperasikan dengan ponsel
Persiapan dan perencanaan program memerlukan waktu yang lama. Membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan media
Memerlukan sarana yang mendukung seperti komputer dan lcd. BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN
Simpulan
Multimedia interaktif untuk materi volume bangun ruang kelas V SDN Damanwulan IV dinyatakan valid. Kevalidan pengembangan multimedia interaktif dapat dilihat dari hasil validasi media dan materi yang dilakukan oleh ahli. Dari hasil validasi media dan materi yang ada di dalam multimedia interaktif didapatkan nilai sebesar 97,6% dan 96%. Dengan demikian multimedia interaktif dapat dikatakan valid dan dapat digunakan tanpa memerlukan revisi.
Implikasi
Implikasi Teoritis
Multimedia interaktif pada materi volume bangun ruang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN Damanwulan IV materi volume bangun ruang.
Implikasi Praktis
Multimedia interaktif diharapkan dapat dijadikan perantara penyampaian materi dari guru pada siswa khususnya dalam materi volume bangun ruang. Selain itu, guru diharapkan memiliki motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran. Peningkatan dalam proses pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan guru yang inovatif dan kreatif dalam menggunakan media untuk meningkatkan pemahaman siswa. Saran Untuk Kepala Sekolah Kepala sekolah sebaiknya dapat memberikan keleluasaan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memastikan adanya sarana yang memadai untuk penerapan multimedia interaktif. Salah satu sarana yang diperlukan adalah lcd yang nantinya akan menampilkan media kepada pengguna. Untuk Guru Peningkatan dalam proses pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan guru yang inovatif dan kreatif dalam menggunakan media untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penanganan intensif terhadap siswa dan kemampuan dalam pengelolaan kelas Untuk Peneliti Selanjutnya
Tahap pengembangan multimedia interaktif ini memiliki
Plagiarism detected: 0.06% [http://fatkhan.web.id/teknik-pengum...](http://fatkhan.web.id/teknik-pengum-...) id 66

file:///C:/Users/User/Downloads/originality report 23.7.2020 15-1-51 - DINA ARINA... Search

Implikasi
Implikasi Teoritis
Multimedia interaktif pada materi volume bangun ruang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN Damarwulan IV materi volume bangun ruang.
Implikasi Praktis
Multimedia interaktif diharapkan dapat dijadikan perantara penyampaian materi dari guru pada siswa khususnya dalam materi volume bangun ruang. Selain itu, guru diharapkan memiliki motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran. Peningkatan dalam proses pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan guru yang inovatif dan kreatif dalam menggunakan media untuk meningkatkan pemahaman siswa. Saran Untuk Kepala Sekolah
Kepala sekolah sebaiknya dapat memberikan keleluasaan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memastikan adanya sarana yang memadai untuk penerapan multimedia interaktif. Salah satu sarana yang diperlukan adalah lcd yang nantinya akan menampilkan media kepada pengguna Untuk Guru
Peningkatan dalam proses pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan guru yang inovatif dan kreatif dalam menggunakan media untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penanganan intensif terhadap siswa dan kemampuan dalam pengelolaan kelas Untuk Peneliti Selanjutnya
Tahap pengembangan multimedia interaktif ini memiliki
Plagiarism detected: 0.06% <http://fatkhan.web.id/teknik-pengum...> id: 66
beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam
penyusunan maupun penerapannya. Apabila ingin mengembangkan multimedia interaktif hendaknya mempertimbangkan beberapa kelemahan yang ada dalam multimedia interaktif. Salah satunya adalah pembuatan media memerlukan jangka waktu yang lama. Oleh karena itu, sebaiknya merencanakan dengan baik waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan media.97
94
95
1

Plagiarism Detector
Your right to know the authenticity!

6:18 PM
17/8/2020