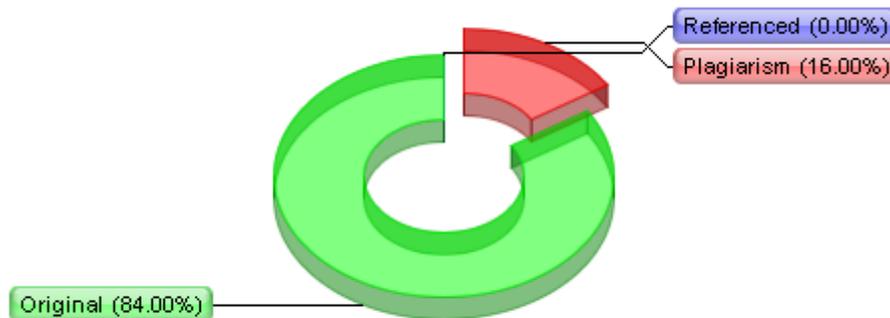


Plagiarism Detector v. 1678 - Originality Report 7/6/2020 10:17:39 AM

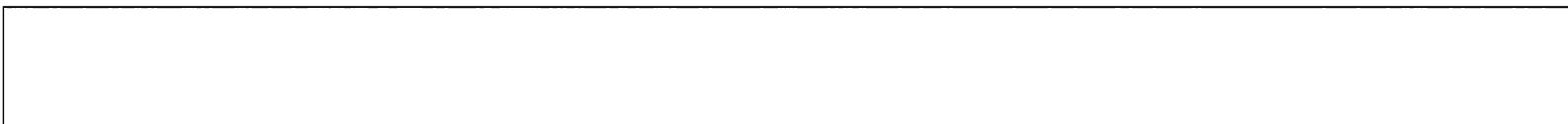
Analyzed document: Mochamad Septa Lutfi Nugraha_4B_Skripsi.docx Licensed to: Kukuh Andri Aka

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

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism:

% 13	wrds: 1600	https://gretha.my.id/audiobuku/alat-gerak-dan-fungsinya-pada-hewan-dan-manusia-s...
% 10	wrds: 1110	https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugraheni-dinasari-haryono-nim.html
% 9	wrds: 1056	https://www.scribd.com/document/363303057/Skripsi-Nugraheni-Dinasari-Haryono-111...

[Show other Sources:]

Processed resources details:

151 - Ok / 52 - Failed

[Show other Sources:]

Important notes:

<p>Wikipedia:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Google Books:</p>  <p>GoogleBooks Detected!</p>	<p>Ghostwriting services:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Anti-cheating:</p>  <p>[not detected]</p>
---	---	---	---

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF PEREDAM (PEREDARAN DARAH MANUSIA) PEMBELAJARAN

Plagiarism detected: **0.06%** <https://bimbelbrilian.com/soal-tema...> + 2 resources!

id: 1

TEMA 4 SUBTEMA 1 PEREDARAN DARAHKU SEHAT
PADA SISWA KELAS V SDN KAYENLOR KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2019/2020SKRIPSI
Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD
OLEH :
MOCHAMAD SEPTA LUTFI NUGRAHA
NPM: 16.1.01.10.0069
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FK
IP)UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2020

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah

Plagiarism detected: 0.13% <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/...>

id: 2

usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik memiliki pemahaman terhadap sesuatu sehingga

Plagiarism detected: 0.06% <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/...> + 3 resources!

id: 3

membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis dalam

berfikir. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia

Plagiarism detected: 0.07% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 5 resources!

id: 4

Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,

Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional adalah M

engembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya

Plagiarism detected: 0.26% <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/...> + 2 resources!

id: 5

potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta

bertanggung jawab. Kurikulum 2013

adalah

Plagiarism detected: 0.26% <https://metodepembelajaran10.blogspot...> + 4 resources!

id: 6

kurikulum yang terpadu sebagai suatu konsep dapat dikatakan sebagai suatu sistem atau pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan luas kepada peserta didik.

Dalam penerapannya di sekolah dasar, kegiatan pembelajarannya menggunakan buku yang dibentuk menjadi beberapa tema. Salah satu tema di kelas lima yaitu tema empat yang berjudul "Sehat itu Penting". Dari tema tersebut, terdapat tiga subtema yang dipelajari dan dibahas ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung. Setiap satu subtema ada enam kegiatan pembelajaran yang wajib dilaksanakan. Dengan demikian, dalam satu hari terdapat satu kegiatan pembelajaran yang wajib dilaksanakan oleh guru. Dalam sub tema 1 pada kegiatan pembelajaran 1 ada dua mata pelajaran yang digabungkan yaitu Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam, sedangkan pada kegiatan pembelajaran 2 ada tiga mata pelajaran yang digabungkan yaitu Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Seni Budaya dan Prakarya. Mata pelajaran yang

digabungkan pada kegiatan pembelajaran tersebut, tujuan pembelajaran harus dicapai baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor. Namun, pada kenyataannya ada salah satu mata pelajaran yang masih di bawah KKM yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada KD

Plagiarism detected: 0.17% <https://gretha.my.id/audiobuku/alat...> + 4 resources!

id: 7

3.4 "Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah

manusia". Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Kayenlor, terdapat kendala untuk mencapai tujuan pembelajaran pada salah satu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada KD

Plagiarism detected: 0.18% <https://gretha.my.id/audiobuku/alat...> + 4 resources!

id: 8

3.4 "Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia"

yang ada pada tema 4 subtema 1 kegiatan pembelajaran 1 dan 2. Siswa tidak dapat mengingat dan memahami secara keseluruhan materi tersebut sehingga 60% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan media yang mampu menarik minat siswa untuk belajar, sehingga siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, proses pembelajaran yang terjadi didominasi dengan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Akibatnya, menimbulkan rasa bosan pada siswa yang berakibat motivasi belajar siswa menurun. Hal itu dikarenakan siswa hanya duduk, mendengarkan, menyimak tanpa ada kombinasi penggunaan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk kembali fokus pada guru yang menyampaikan materi ajar dan guru hanya menggunakan papan tulis untuk menjelaskan organ peredaran darah manusia. Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat mencapai

tujuan pembelajaran sehingga dapat membentuk pemahaman materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran itu dapat dibentuk dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa dan membuat daya ingat siswa dalam jangka panjang untuk mengingat sebuah materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang dibuat harus mengutamakan capaian KD

Plagiarism detected: 0.17% <https://gretha.my.id/audiobuku/alat...> + 4 resources!

id: 9

3.4 "Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah

manusia". Untuk mengatasi permasalahan tersebut

perlu dikembangkan media berupa media pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan lain. Dalam proses belajar-mengajar, multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa. Pembelajaran dengan multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif, sehingga media ini dapat

menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran dan siswa dapat memahami materi ajar dengan baik. Hal ini sesuai dengan harapan pada pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu siswa diharapkan mampu menjelaskan organ peredaran darah manusia beserta fungsinya. Di sekolah tersebut sudah terdapat fasilitas proyektor untuk memudahkan dalam penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif. Atas dasar uraian tersebut dipilih judul penelitian "Pengembangan Multimedia Interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) pada Pembelajaran

Plagiarism detected: 0.06% <https://bimbelbrilian.com/download-...> + 2 resources!

id: 10

Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat

pada Siswa Kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020". Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian dijelaskan sebagai berikut. Siswa masih kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Proses Pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya dengan ceramah sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Guru hanya menggunakan media gambar dan pegangan buku siswa untuk menunjang pembelajaran tematik. Tidak tersedia

Plagiarism detected: 0.06% <https://firmansyahifan.blogspot.com...> + 4 resources!

id: 11

media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar

siswa. Belum tersedia

media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran tematik di SDN Kayenlor Kabupaten Kediri. Pembatasan Masalah

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi

, maka perlu dilakukan pembatasan agar permasalahan penelitian yang hendak dipecahkan menjadi fokus dan spesifik. Pembatasan masalah dijelaskan sebagai berikut. Subyek penelitian

: siswa kelas V Obyek penelitian

: di SDN Kayenlor Kabupaten Kediri Materi yang digunakan

: Organ peredaran darah manusia Masa penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada semester II tahun ajaran 2019/2020. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Bagaimana validitas produk pengembangan multimedia interaktif

PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) pada pembelajaran

Plagiarism detected: 0.06% <https://bimbelbrilian.com/download-...> + 2 resources!

id: 12

Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat

pada siswa kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020? Bagaimana kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) pada pembelajaran

Plagiarism detected: 0.06% <https://bimbelbrilian.com/soal-tema...> + 2 resources!

id: 13

Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat

pada siswa kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020? Tujuan Pengembangan Secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran multimedia interaktif sebagai media berbasis komputer untuk materi organ peredaran darah manusia siswa kelas V. Tujuan tersebut dapat dijabarkan dalam tujuan-tujuan khusus berikut ini. Mendeskripsikan validitas produk pengembangan multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) pada pembelajaran

Plagiarism detected: 0.06% <https://bimbelbrilian.com/download-...> + 2 resources!

id: 14

Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat

pada siswa kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020. Mendeskripsikan kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) pada pembelajaran

Plagiarism detected: 0.06% <https://bimbelbrilian.com/download-...> + 2 resources!

id: 15

Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat

pada siswa kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020. Kegunaan Pengembangan Penelitian pengembangan media ini mempunyai manfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti, pembaca, dan bagi perkembangan Ilmu Pengetahuan alam sendiri. Adapun manfaat penelitian pengembangan ini sebagai berikut. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini menambah

khazanah keilmuan dan informasi bagi guru dan pembaca tentang media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai kegunaan antara lain.

Bagi Guru

Bagi Guru

Dapat dijadikan referensi media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran menjelaskan organ peredaran manusia dan fungsinya.

Dapat dijadikan pedoman dalam melakukan inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai materi pelajaran.

Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberi masukan bagi kepala sekolah dalam mengoptimalkan terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas dengan cara meningkatkan kualitas para guru serta menambah sarana

prasarana di sekolah. Bagi Pembaca atau Peneliti lain Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi

atau referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang relevan, khususnya bagi mahasiswa dalam maupun luar Prodi PGSD UN PGRI Kediri, atau mahasiswa di luar UN PGRI Kediri.

BAB II

LANDASAN TEORI

Hakikat Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

K
ata

Plagiarism detected: 0.11% <https://ariskaputri88.blogspot.com/...> + 2 resources!

id: 16

media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar' (Arsyad, 2007: 3). Hal ini dapat dikatakan bahwa media adalah penyampai atau pengantar pesan. Selanjutnya,

Plagiarism detected: 0.44% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 17

Rusman (2012: 162) media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan mengingatnya dalam waktu yang lama dibanding dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu. Dengan kata lain, media dapat mendukung proses pembelajaran. Penyampaian materi dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Akbar (2013: 112) yaitu "

Plagiarism detected: 0.06% <https://www.tintapendidikanindonesi...>

id: 18

Media pembelajaran adalah alat bantu penyampai pesan yang mempermudah mempelajari sesuatu". Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran hanyalah sebagai alat bantu, bukan yang utama dalam proses pembelajaran. Namun, media dapat mempermudah penyampaian pesan (materi). Dengan harapan materi mudah dipahami siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.tintapendidikanindonesi...>

id: 19

bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam penyampaian pesan (materi ajar) pembelajaran yang dapat diindra oleh manusia (dilihat, didengar, diraba) yang disalurkan oleh guru kepada peserta didik. Media dapat mendukung proses pembelajaran sehingga penyampaian materi ajar dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Diharapkan dengan media pembelajaran dapat memberikan rangsangan untuk memungkinkan siswa

Plagiarism detected: 0.1% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 20

mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan mengingatnya dalam waktu yang lama. Media pembelajaran juga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas untuk menyampaikan pesan (materi ajar). Berikut jenis-jenis media pembelajaran menurut beberapa ahli.

Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yaitu media visual, audio visual, komputer, microsoft power point, internet, dan multimedia (Ega Rima, 2016: 4). Menurut Kemp & Dayton (1985) dalam Arsyad (2007: 37) mengungkapkan bahwa Media dikelompokkan menjadi delapan jenis, yaitu : a) media cetakan, b) media pajang, c) overhead transparencies, d) rekaman audiotape, e) sei slide dan filmstips, f) penyajian multi-image, g) rekaman video dan film hidup, dan h) komputer. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran terdiri atas media cetakan dan media pajang yang dapat divisualisasikan. Selain itu, juga terdapat

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.tintapendidikanindonesi...>

id: 21

media audio, media audio visual, dan

media yang dapat diproyeksikan.

Sementara itu me

nurut Gagne dalam Daryanto (2010: 17), "Media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu

Plagiarism detected: 0.15% <https://www.tintapendidikanindonesi...>

id: 22

benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar".

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran dikelompokkan menjadi

Plagiarism detected: 0.13% <https://www.tintapendidikanindonesi...>

id: 23

benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan

mesin belajar. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai banyak jenis dan mungkin dapat berkembang lebih banyak jenisnya sesuai dengan perkembangan jaman. Secara garis besar jenis media pembelajaran yaitu media visual,

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.tintapendidikanindonesi...>

id: 24

media audio, media audio visual, dan

media yang diproyeksikan. Sedangkan jenis media pembelajaran yang lain adalah pengembangan dari keempat jenis media pembelajaran tersebut. Dengan banyaknya jenis media pembelajaran, menuntut keterampilan seorang guru dalam pemilihan media pembelajaran agar sesuai dengan pembelajaran yang dilakukannya, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Fungsi Media Pembelajaran

Media sangat berfungsi dalam pembelajaran. Menurut Arsyad (2007: 15), "Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru". Hal ini berarti dalam sebuah pembelajaran tidak selalu berhubungan dengan hal

yang konkrit atau yang ada pada dunia nyata siswa. Dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, guru dapat menciptakan kondisi dan lingkungan belajar sesuai dengan kondisi yang ada. Dengan demikian, pembelajaran tetap dapat berlangsung sesuai dengan perencanaan dan diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sementara itu menurut Daryanto (2010: 8), "

Plagiarism detected: 0.14% <https://ariskaputri88.blogspot.com/...>

id: 25

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa)

". Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampai pesan (materi ajar) yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa dalam pembelajaran.

Menurut Ega Rima (2016: 8), media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut.

Fungsi 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. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan memudahkan bagi guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui fungsi media pembelajaran adalah untuk membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Penggunaan media pembelajaran juga membantu siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam penyampaian materi ajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, media memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru

Plagiarism detected: 0.05% <https://ariskaputri88.blogspot.com/...>

id: 26

dalam menyampaikan materi ajar agar lebih

mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, guru dapat menciptakan kondisi dan lingkungan belajar sesuai dengan kondisi yang ada. Media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun di antara banyak jenis media pembelajaran, guru harus tepat dalam memilih media pembelajaran dengan menyesuaikan beberapa kriteria. Dengan media yang tepat, fungsi media di dalam proses pembelajaran dapat dirasakan, sehingga pembelajaran dapat bermakna bagi siswa. Hakikat Multimedia Interaktif
Pengertian Multimedia Interaktif

Plagiarism detected: 0.87% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 27

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010: 53). Hal ini menunjukkan bahwa salah satu ciri multimedia interaktif adalah memiliki alat

pengontrol. Alat pengontrol ini memungkinkan pengguna untuk menentukan proses sesuai keinginannya. Sementara Munir (2012: 110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya. Pengertian ini merujuk pada kemampuan multimedia interaktif untuk berkomunikasi dengan penggunanya. Tampilannya dirancang agar pengguna dapat memperoleh informasi yang

interaktif.

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli, dapat diketahui bahwa pengertian

Plagiarism detected: 0.08% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 28

multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia menggunakan komputer yang menggabungkan beberapa macam media seperti teks, audio, dan gambar,

Plagiarism detected: 0.22% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 29

dimana pengguna dapat belajar secara interaktif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang berfungsi sebagai penghubung dengan program agar pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki.

Sehingga pengguna dapat berperan aktif dalam penggunaannya. Model - model Multimedia Interaktif

Model multimedia interaktif ada empat,

Plagiarism detected: 0.09% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 30

yaitu model drills, model tutorial, model simulasi, dan model games.

(Deni Darmawan, 2012: 59-66) Model Drills Model

Plagiarism detected: 0.26% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 3 resources!

id: 31

ini pada dasarnya memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dengan penyediaan soal-soal yang bertujuan untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

Tahapan materi model drills yaitu

sebagai berikut. Program menyajikan masalah dalam bentuk soal.

Siswa mengerjakan soal-soal latihan.

Plagiarism detected: 0.37% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 32

Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi, dan memberikan umpan balik.

Apabila hasil latihan siswa sudah memenuhi kriteria, maka akan program berlanjut ke materi selanjutnya, namun jika belum akan ada fasilitas remidi yang dapat diberikan secara parsial maupun keseluruhan. (Deni Darmawan, 2012: 61-62

)

Berdasarkan uraian di atas, model drills memiliki tahapan-tahapan dalam menyampaikan sebuah materi dengan menyajikan suatu masalah dalam bentuk soal latihan, siswa diminta berlatih mengerjakan soal-soal, selanjutnya

program merekam pekerjaan siswa, mengevaluasi, dan memberikan umpan balik dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Plagiarism detected: **0.07%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 33

Apabila hasil latihan siswa sudah memenuhi kriteria, maka program berlanjut ke materi selanjutnya. Namun jika belum, akan ada remidi yang dapat diberikan secara keterkaitan maupun keseluruhan. Model

Plagiarism detected: **0.69%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 34

Tutorial

Model ini memberikan pengalaman belajar dengan cara memberikan materi atau informasi terlebih dahulu, kemudian siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah disajikan. Penyajian materi dapat dilakukan secara bertahap membentuk siklus.

Tahapan pembelajaran dengan model tutorial yaitu:

introduction (pengenalan), presentation of information (penyajian informasi atau materi), questions of respons (pertanyaan dan respon), judging of responses (penilaian respon), providing feedback about responses (pemberian balikan respon), remediation (pengulangan), Sequencing lesson segmen (segmen pengaturan pelajaran). (Deni Darmawan: 2012: 62-6

3) Berdasarkan uraian di atas, model tutorial memiliki tahapan pembelajaran yang awalnya siswa diperkenalkan materi apa yang akan dipelajari dan penyajian materi pelajaran, siswa selanjutnya diberikan soal-soal latihan dan siswa diminta untuk merespon langsung, program langsung memberikan penilaian terhadap respon siswa, selanjutnya program memberikan umpan balik hasil respon siswa, apabila hasilnya sudah memenuhi kriteria, maka tidak akan ada pengulangan. Apabila belum memenuhi kriteria maka program akan mengulangi materi sampai siswa benar-benar memahami. Model

Plagiarism detected: **0.7%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 3 resources!

id: 35

Simulasi

Model ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Program simulasi akan mendesain bentuk-bentuk animasi yang detail. Ada empat kategori dalam model simulasi yaitu fisik, situasi, prosedur, dan proses.

Tahapan materi dalam model simulasi yaitu:

pengenalan,
penyajian informasi (simulasi 1, simulasi 2, dan seterusnya),
pertanyaan dan respon jawaban,
penilaian respon,
pemberian feedback (umpan balik) tentang respon, pembedaan,
segmen pengaturan pengajaran,
penutup. (Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, 2013:

120)

Berdasarkan uraian di atas, model simulasi memiliki tahapan pembelajaran yang awalnya siswa diperkenalkan materi apa yang akan dipelajari dan penyajian materi pelajaran, siswa selanjutnya diberikan pertanyaan soal latihan dan siswa diminta untuk merespon jawaban, program langsung menilai respon siswa, selanjutnya program memberikan umpan balik hasil respon siswa, apabila respon siswa belum benar, maka program akan menunjukkan jawaban yang benar. Model Games Model

Plagiarism detected: **1.47%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 5 resources!

id: 36

ini mendesain pembelajaran yang menyenangkan melalui simulasi-simulasi tertentu yang dibutuhkan agar peserta didik mampu menerapkan semua pengalaman belajarnya dalam menyelesaikan masalah yang diprogramkan. Model games bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk fakta, prinsip, proses, struktur, sistem yang dinamis, kemampuan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan kerja sama, kemampuan sosial, dan kemampuan insidental seperti kompetisi yang harus dialami, bagaimana kerja sama, dan aturan-aturan yang harus ditaati dalam membina disiplin siswa. Tahapan materi dalam model games yaitu sebagai berikut. Introduction (pendahuluan), terdiri atas judul, tujuan, aturan, petunjuk, pilihan permainan. Body of Instructional Games (bentuk instruksional permainan), terdiri atas skenario, tingkatan permainan, pelaku permainan, aturan permainan, tantangan dalam mencapai tujuan, rasa ingin tahu, kompetisi positif, hubungan bermakna antara permainan dan pembelajaran, kemampuan melawan tantangan, menang atau kalah, pilihan permainan, alur atau langkah-langkah yang harus dilakukan, pergantian tipe kegiatan, dan interaksi dalam bermain. Closing (penutup) berisi pemberitahuan pemenang, pemberian reward, informasi terutama feedback untuk pemain dalam meningkatkan penampilan individual, penutup. (Rusman, Deni Kurniawan, Cipi Riyana, 2013:

123) Berdasarkan uraian di atas, model games memiliki tahapan pembelajaran yang awalnya siswa diperkenalkan dengan judul, tujuan, aturan, petunjuk, dan pilihan permainan yang diinginkan. Selanjutnya siswa diarahkan ke permainan yang telah dipilih, di dalam permainan siswa dapat mengetahui informasi, belajar memecahkan suatu masalah, dan mengambil keputusan. Selanjutnya program memberikan penilaian dan informasi pemenang. Berdasarkan uraian di atas, dipilih model tutorial untuk dikembangkan karena model tersebut menyajikan materi peredaran darah manusia dengan tampilan yang lebih

Plagiarism detected: **0.11%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 37

menarik serta dapat memberikan latihan soal sebagai evaluasi dari hasil belajar siswa.

Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan multimedia interaktif dalam pembelajaran yang dipaparkan oleh Munir (2012: 113) sebagai berikut. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.

Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.

Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Menambah motivasi

Plagiarism detected: **0.05%** <https://www.merdeka.com/peristiwa/k...> + 2 resources!

id: 38

peserta didik selama proses belajar mengajar

hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

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

Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui kelebihan menggunakan multimedia interaktif adalah menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, mampu menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran, menambah motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran, dan melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan informasi ilmu pengetahuan.

Selain memiliki kelebihan, multimedia interaktif juga memiliki kekurangan. Kekurangan multimedia interaktif dalam pembelajaran dijabarkan oleh Ega Rima (2016: 146) sebagai berikut. Biaya relatif mahal untuk tahap awal penggunaan multimedia pembelajaran.

Kemampuan Sumber Daya Manusia dalam penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan lagi agar semakin memudahkan dalam proses penyampaian.

Kurangnya perhatian dari pemerintah mengenai multimedia pembelajaran.

Fasilitas yang mendukung multimedia belum memadai untuk daerah tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui kekurangan menggunakan multimedia interaktif adalah biaya relatif mahal pada tahap awal pembuatan media pembelajaran, kemampuan guru dalam penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan, kurangnya perhatian pemerintah, dan fasilitas belum memadai. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, multimedia interaktif memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Meskipun demikian, kekurangan dalam menggunakan multimedia interaktif dapat diatasi dengan mendampingi selama pembelajaran di sekolah, merancang program dengan sederhana, dan menyajikan materi secara terstruktur dengan

Plagiarism detected: 0.05% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 39

dibantu oleh ahli materi dan ahli

IT. Karakteristik Multimedia Interaktif

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, dalam pemilihan dan penggunaan multimedia interaktif, guru harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi, dan juga evaluasi pembelajaran.

Menurut Munir (2012: 115), karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut. Memiliki

Plagiarism detected: 0.38% <https://dunia.pendidikan.co.id/medi...> + 3 resources!

id: 40

lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengkomodasikan respon pengguna.

Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa karakteristik multimedia interaktif adalah memiliki lebih dari satu media, misalnya penggabungan antara unsur audio dan visual, bersifat interaktif untuk merespon pengguna, bersifat mandiri sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna dalam penerapannya.

Kompetensi Dasar IPA di Kelas V SD

Kompetensi Dasar IPA kelas V SD/MI berdasarkan Permendikbud No. 24 tahun 2016 dirumuskan dalam tabel berikut ini.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)

KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)

Plagiarism detected: 0.28% <https://www.websitependidikan.com/2...> + 3 resources!

id: 41

Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat

bermain.

Plagiarism detected: 0.17% <https://www.websitependidikan.com/2...> + 3 resources!

id: 42

Menyajikan pengetahuan faktual dan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia KOMPETENSI DASAR

KOMPETENSI

DASAR

Menjelaskan

Plagiarism detected: 0.21% <https://gretha.my.id/audiobuku/alat...> + 4 resources!

id: 43

alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia
Membuat model sederhana alat gerak manusia atau hewan

Menjelaskan

Plagiarism detected: 0.14% <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 44

organ pernafasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernafasan manusia

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 45

Membuat model sederhana organ pernafasan manusia

Menjelaskan

Plagiarism detected: 0.13% <https://gretha.my.id/audiobuku/alat...> + 4 resources!

id: 46

organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan

manusia

Plagiarism detected: 0.1% <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 47

Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau

manusia.

Plagiarism detected: **0.16%** <https://gretha.my.id/audiobuku/alat...> + 4 resources!

id: 48

Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia

Plagiarism detected: **0.06%** <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 49

Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia

Plagiarism detected: **0.1%** <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 50

Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar

Plagiarism detected: **0.08%** <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 51

Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem

Plagiarism detected: **0.06%** <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 52

Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari

Plagiarism detected: **0.05%** <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 53

Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor

Plagiarism detected: **0.11%** <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 54

Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari

Plagiarism detected: **0.06%** <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 55

Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

Plagiarism detected: **0.12%** <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 56

Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

Plagiarism detected: **0.1%** <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 57

Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber

Plagiarism detected: **0.11%** <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 58

Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran)

)

Plagiarism detected: 0.1% <https://www.websitependidikan.com/2...>

id: 59

Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, kompetensi dasar yang dipilih untuk dikembangkan materinya dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif adalah "

Plagiarism detected: 0.17% <https://gretha.my.id/audiobuku/alat...> + 4 resources!

id: 60

3.4 Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah

manusia". Mengingat belum adanya media yang kurang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif dikembangkan sebagai media dalam pembelajaran materi organ peredaran darah manusia, karena dengan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa berperan aktif dalam kegiatan tersebut.

Hakikat Sistem Organ Peredaran Darah Manusia Sistem o
rgan peredaran darah manusia

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.alodokter.com/memahami-...>

id: 61

merupakan suatu sistem yang berguna untuk menyalurkan berbagai zat penting seperti nutrisi dan oksigen dari jantung ke seluruh bagian tubuh dan akan kembali lagi ke jantung. Sistem organ peredaran darah manusia ada tiga komponen utama, yaitu darah, jantung dan pembuluh darah. Darah, jantung dan pembuluh darah sebagai komponen penyusun sistem organ peredaran darah manusia yang akan bekerja menjalankan tugas-tugas besar yang ada dalam tubuh, tugas besarnya yaitu: (Rahmatia dan Pipit, 2007: 14)

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.sekolahan.co.id/pengert...> + 2 resources!

id: 62

Mengangkut oksigen dari paru-paru ke seluruh sel-sel tubuh dan mengangkut karbon dioksida dari sel-sel tubuh ke paru-paru untuk dibuang. Membuat darah jadi membeku ketika kita terluka untuk mencegah banyaknya darah yang hilang. Menyalurkan sari-

Plagiarism detected: 0.06% <https://gretha.my.id/audiobuku/sist...>

id: 63

sari makanan dari sistem pencernaan ke seluruh

sel dalam

Plagiarism detected: 0.12% <https://www.sekolahan.co.id/pengert...> + 4 resources!

id: 64

tubuh. Melindungi tubuh dari bakteri dan virus dengan mensirkulasikan antibodi dan sel darah putih. Mengangkut sampah-sampah buangan dan beracun ke hati atau ginjal untuk dibuang ke luar tubuh. Dengan demikian organ peredaran manusia merupakan suatu sistem yang dapat menyebarkan makanan ke setiap sel dalam tubuh dan mengambil serta membuang sampah yang dihasilkan oleh sel tersebut keluar tubuh

dan organ peredaran manusia dibangun oleh tiga komponen utama, yaitu darah, jantung dan pembuluh darah.

Darah

Darah sebagai sistem transportasi di dalam tubuh. Sistem transportasi merupakan

Plagiarism detected: 0.05% <https://id.scribd.com/doc/77468548/...>

id: 65

proses pengedaran berbagai zat yang diperlukan

ke seluruh tubuh dan pengembalian zat yang tidak diperlukan untuk dikeluarkan dari tubuh (Eni Norhayati, 2006: 307). Total berat tubuh manusia mengisi sekitar 8% darah, darah terlarut nutrisi, gas, hormon dan zat buangan yang harus diangkut ke dalam tubuh (Rahmatia dan Pipit, 2007: 14). Darah berperan sangat penting bagi tubuh, darah sebagai pengangkut

Plagiarism detected: 0.05% <https://ardra.biz/sain-teknologi/il...>

id: 66

oksigen dari paru-paru ke seluruh jaringan

tubuh untuk proses oksidasi. Darah juga mengangkut karbon dioksida sisa oksidasi dari seluruh jaringan tubuh ke paru-paru. Sebagai alat pengangkut, darah juga mengangkut zat-zat makanan yang telah diserap oleh usus ke seluruh jaringan tubuh, kemudian mengangkut sisa proses metabolisme ke alat-alat pengeluaran, misalnya ginjal dan kulit. Darah berperan juga sebagai alat pengangkut hormon dari kelenjar buntu ke organ tubuh tertentu.

Darah juga mengedarkan air ke seluruh tubuh

(Nina Surtiretna, 2013: 11). Darah sebagai alat pengatur suhu tubuh agar relatif tetap. Darah dapat memindahkan panas dari sel-sel tubuh yang aktif ke sel-sel yang kurang aktif. Darah sebagai alat pertahanan tubuh. Kadang-kadang kuman seperti bakteri atau virus penyebab penyakit masuk ke dalam tubuh. Sel-sel darah putih yang terdapat di dalam darah dapat membunuh kuman tersebut. Di dalam darah juga terdapat suatu zat yang disebut antibodi. Zat antibodi ini berfungsi untuk membangun kekebalan tubuh sehingga tubuh kebal terhadap berbagai penyakit. Dengan demikian darah sebagai alat transportasi di dalam tubuh untuk mengedarkan zat-zat makanan, mengangkut oksigen ke seluruh tubuh dan membawa kembali karbon dioksida ke paru-paru, untuk pengatur suhu tubuh, dan membunuh kuman-kuman penyakit. Jantung Jantung terletak di dada kiri pada tubuh manusia. Besarnya sama dengan kepalan tangan. Otot

Plagiarism detected: 0.05% <https://gretha.my.id/audiobuku/sist...>

id: 67

jantung memompa darah ke seluruh tubuh

dan tidak pernah berhenti bekerja. Jantung bekerja sebagai pompa untuk mendorong darah mengelilingi putaran kembar sistem peredaran darah. Jantung setiap menit berdenyut sekitar 75-85 kali, setiap denyutan jantung memompa kira-kira 60 mililiter darah untuk dialirkan ke seluruh tubuh (Rahmatia dan Pipit, 2007: 17).

Jantung terdiri dari atas empat ruang, yaitu serambi kanan dan kiri, bilik kanan dan kiri. Jantung berfungsi memompa darah ke seluruh tubuh. Jantung memiliki otot yang tebal dan kuat. Otot yang tebal berkaitan dengan fungsinya

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.sekolahan.co.id/pengert...> + 3 resources!

id: 68

untuk memompa darah ke seluruh tubuh.

Darah dapat beredar melalui sistem peredaran darah. Darah beredar di dalam tubuh melalui dua sistem peredaran darah yaitu:

Peredaran darah kecil,

Plagiarism detected: 0.06% <https://www.sekolahan.co.id/pengert...> + 2 resources!

id: 69

yaitu peredaran darah dari jantung menuju paru-paru,

kemudian kembali lagi ke jantung. Darah yang menuju paru-paru mengandung karbon dioksida, sedangkan darah yang kembali ke jantung mengandung banyak oksigen. Peredaran darah besar,

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.sekolahan.co.id/pengert...> + 3 resources!

id: 70

yaitu peredaran darah dari jantung menuju ke seluruh tubuh

dan kembali lagi ke jantung. Dengan demikian jantung merupakan pusat peredaran darah yang dapat memompa darah ke seluruh tubuh dan organ yang tersusun atas kumpulan otot-otot yang sangat kuat.

Pembuluh Darah

Pembuluh darah melintasi seluruh jaringan tubuh. Pembuluh darah mempunyai ukuran yang beragam, ada yang berukuran sebesar ukuran jari sampai berukuran lebih kecil dari rambut. Pembuluh darah terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pembuluh balik atau vena, pembuluh nadi atau arteri dan pembuluh kapiler (Rahmatia dan Pipit, 2007: 16). Pembuluh balik atau vena adalah pembuluh

Plagiarism detected: 0.05% [https://id.scribd.com/doc/77468548/...](https://id.scribd.com/doc/77468548/)

id: 71

yang membawa darah dari seluruh tubuh

ke jantung. Vena ini biasanya dapat lebih mudah dilihat mata karena berada di bagian atas/dekat dengan permukaan kulit.

Pembuluh nadi atau arteri adalah darah yang keluar dari jantung melalui pembuluh nadi. Darah yang keluar dari jantung banyak mengandung oksigen. Arteri merupakan pembuluh darah yang kuat dan lentur. Arteri mampu menahan tekanan darah yang paling tinggi. Pembuluh kapiler adalah pembuluh darah yang sangat tipis dan berpori. Pembuluh darah kapiler bagian ujung dari pembuluh arteri dan vena. Pembuluh halus berfungsi sebagai tempat pertukaran oksigen dengan karbondioksida. Kapiler bertugas sebagai jembatan antara arteri dan vena. Jadi setelah berada di ujung arteriola, darah akan melintasi kapiler.

Dengan demikian pembuluh darah merupakan tempat mengalirnya darah dan memiliki dua pembuluh, yaitu pembuluh nadi atau arteri dan pembuluh balik atau vena. Implementasi

Plagiarism detected: 0.05% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 72

Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam

Media pembelajaran multimedia interaktif diterapkan dengan menggunakan model tutorial. Adapun tahapan pembelajarannya menurut Rusman (2012: 302) sebagai berikut.

Plagiarism detected: 0.11% <https://www.slideshare.net/muhmainn...>

id: 73

Penyajian informasi (presentation of information), yaitu berupa materi pelajaran yang akan dipelajari

siswa. Pertanyaan dan respons (question of responses), yaitu berupa soal-soal latihan yang harus dikerjakan siswa. Penilaian respons (

Plagiarism detected: 0.06% <https://www.slideshare.net/muhmainn...>

id: 74

judging of responses), yaitu komputer akan memberikan respon terhadap kinerja dan jawaban siswa. Pemberian

Plagiarism detected: 0.25% <https://www.slideshare.net/muhmainn...>

id: 75

balikan respons (providing feedback about responses), yaitu setelah selesai, program akan memberikan balikan. Apakah telah sukses/berhasil atau harus mengulang. Pengulangan (remediation) Segmen pengaturan pelajaran (sequencing lesson segmen

t). Berdasarkan tahapan pembelajaran di atas, penerapan model tutorial dengan menggunakan media multimedia interaktif PEREDAM (peredaran darah manusia) pada pembelajaran

Plagiarism detected: 0.06% <https://www.websitependidikan.com/2...> + 2 resources!

id: 76

menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada manusia adalah sebagai berikut.

Guru menjelaskan

Plagiarism detected: 0.06% <https://man1bengkalis.sch.id/blog/h...>

id: 77

kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran

Plagiarism detected: 0.06% <https://www.websitependidikan.com/2...> + 2 resources!

id: 78

menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada manusia.

Guru menjelaskan materi organ peredaran darah manusia dengan menggunakan media multimedia interaktif PEREDAM (peredaran darah manusia).

Guru memusatkan perhatian siswa kepada materi yang telah disajikan, misalnya menggunakan animasi yang sesuai dengan bentuk aslinya melalui tampilan media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (peredaran darah manusia).

Guru memberikan contoh pertanyaan yang ada pada media PEREDAM dan menunjuk salah satu siswa perwakilan masing-masing kelompok untuk langsung merespon secara cepat.

Guru merespon jawaban siswa apakah sudah benar atau masih salah dengan menggunakan media PEREDAM

(peredaran darah manusia).

Jika respon siswa sudah benar akan dilanjutkan kemateri berikutnya, sedangkan jika masih salah materi akan di jelaskan ulang.

Setelah siswa memahami materi secara keseluruhan, guru memberikan latihan soal dan dikerjakan secara mandiri oleh siswa.

Setelah selesai dikerjakan oleh siswa secara mandiri, guru menunjukkan hasilnya yang telah dicapai oleh siswa.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui langkah-langkah penerapan model tutorial. Agar memperjelas penerapan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dalam pembelajaran organ peredaran darah manusia.

Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian

: Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran

Plagiarism detected: 0.07% <https://gretha.my.id/audiobuku/sd5-...> + 3 resources!

id: 79

Mengenal Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia

Siswa Kelas V SD Tahun Ajaran 2017/2018

Diteliti oleh

: Farchatu Rachmawati Hasil Penelitian

: Hasil nilai validasi ahli materi dan ahli media (96). Hasil rata-rata nilai uji coba terbatas (87,6) dan hasil rata-rata nilai uji luas (87,8). Hasil angket respon guru kelas V uji coba terbatas (97,5) dan hasil angket respon guru kelas V uji coba luas (95). Hasil angket respon siswa uji coba terbatas (91,5) dan angket respon siswa uji luas (93,7). Judul Penelitian

:

Plagiarism detected: 0.15% <http://simki.unpkediri.ac.id/detail...>

id: 80

Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Menggolongkan Makhluk Hidup Secara Sederhana Pada Siswa Kelas III SDN Sumberurip 4

Kab. Nganjuk

Diteliti oleh

: Riabella Muji Ramadhani Hasil Penelitian

: Hasil nilai validasi ahli media (94%), hasil nilai validasi ahli materi (80%). Uji coba terbatas, skor total untuk angket respon guru (94%) sedangkan skor total untuk respon siswa (95%), nilai rata-rata sesudah menggunakan media (94%). Uji coba luas, hasil nilai angket respon guru terhadap media (98%) sedangkan hasil nilai angket respon siswa terhadap media (97%). Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif layak untuk dikembangkan dan dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada tahapan penelitian yang hanya sampai tahap validasi ahli dan validasi praktisi. Kerangka Berpikir

Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat kesimpulan.

Pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang penting dalam pendidikan. Pembelajaran IPA di

sekolah dasar diharapkan dapat menumbuhkan sikap ilmiah seperti seorang ilmuwan. Sikap yang dimaksud, yaitu: sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa, dan objektif terhadap fakta. Pembelajaran IPA sangat penting diajarkan mulai sekolah dasar, karena pembelajaran IPA memberikan bekal kepada peserta didik untuk mampu meyakini kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya; mampu mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; mampu mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; mampu mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan; mampu meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; dan mampu memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP. Namun, dalam pembelajaran berlangsung terdapat kendala untuk mencapai tujuan pembelajaran pada salah satu pokok bahasan dalam mata pelajaran IPA kelas V materi organ peredaran darah manusia. Siswa tidak dapat mengingat dan memahami secara keseluruhan materi tersebut. Guru memerlukan media untuk membantu dalam penyampaian materi ajar. Dengan harapan siswa dapat lebih mudah mengenal organ peredaran darah manusia. Banyak pilihan

Plagiarism detected: 0.05% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 4 resources!

id: 81

media yang dapat digunakan dalam pembelajaran

IPA terutama pada materi organ peredaran darah manusia. Salah satunya adalah media pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.

Dalam proses belajar-mengajar, multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa. Pembelajaran dengan multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif, sehingga media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran dan siswa dapat memahami materi ajar dengan baik. Untuk dapat lebih memahami, maka disajikan kerangka berpikir pada bagan berikut.

RUMUSAN MASALAH:

Bagaimana validitas produk pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran

Plagiarism detected: 0.06% <https://bimbelbrilian.com/soal-tema...> + 2 resources!

id: 82

Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat

pada siswa kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020? Bagaimana kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran

Plagiarism detected: 0.06% <https://bimbelbrilian.com/download-...> + 2 resources!

id: 83

Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat

pada siswa kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020?TUJUAN PENGEMBANGAN:
Mendeskripsikan validitas produk pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran

Plagiarism detected: **0.06%** <https://bimbelbrilian.com/download-...> + 2 resources!

id: 84

Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat

pada siswa kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020?Mendeskripsikan kepraktisan
produk pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran

Plagiarism detected: **0.06%** <https://bimbelbrilian.com/soal-tema...> + 2 resources!

id: 85

Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat

pada siswa kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020?BAB III
METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya

Plagiarism detected: **0.15%** <https://docplayer.info/47935527-Kat...> + 3 resources!

id: 86

research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan
menguji keefektifan produk

tersebut (Sugiyono, 2016: 297). Hal ini dapat diketahui bahwa penelitian pengembangan dilakukan akan
menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan untuk meningkatkan pendidikan. Dalam menghasilkan produk
tersebut perlu adanya dasar untuk mengembangkan yang sering disebut dengan model pengembangan. Model
pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk dalam penelitian ini adalah model prosedural.
Model prosedural adalah model yang menunjukkan langkah-langkah atau prosedur dalam mengembangkan
hasil penelitian berupa produk. Dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini peneliti
menggunakan model ADDIE. Menurut Pribadi (2009: 125) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan
salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem
pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini terdiri dari lima fase yaitu (A) Analysis, (D)
Design, (D) Development, (I) Implementation, (E) Evaluation. Namun dengan menyebarnya wabah virus corona
diseluruh Indonesia, peneliti tidak memungkinkan untuk pengambilan data di lapangan karena sekolah yang
dipilih untuk penelitian saat ini sedang diliburkan sesuai arahan dari pemerintah

, sehingga pada penelitian ini hanya sampai pada tahap ahli validasi dan praktisi. Prosedur Pengembangan
Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis komputer sesuai pada
penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE. Berikut ini penjelasan prosedur pengembangan dengan
model ADDIE berdasarkan pendapat Pribadi (2009: 128). Analisis
(Analisis)Kegiatan yang dilakukan pada tahap analysis adalah melakukan analisis kinerja dan analisis
kebutuhan. Kegiatan

Plagiarism detected: **0.06%** <https://fitrianahadi.blogspot.com/2...>

id: 87

analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi

masalah yang dihadapi di tempat penelitian yaitu di kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri. Tahap ini dilakukan melalui kegiatan wawancara bersama guru kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran dan menentukan

Plagiarism detected: 0.06% <https://fitriahadi.blogspot.com/2...>

id: 88

kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk

meningkatkan prestasi belajar. Dari analisis kebutuhan ini ditemukan permasalahan bahwa siswa kelas V SDN Kayenlor belum maksimal dalam memahami materi pelajaran sistem peredaran darah pada manusia. Oleh karena itu, ditentukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif sebagai media berbasis komputer. Design (Desain)Desain merupakan langkah kedua dari model ADDIE. Pada

Plagiarism detected: 0.17% <https://fitriahadi.blogspot.com/2...>

id: 89

langkah ini diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain, sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

Menurut Pribadi (2009: 130), "

Plagiarism detected: 0.05% <https://fitriahadi.blogspot.com/2...>

id: 90

Langkah penting yang perlu dilakukan dalam

desain adalah menentukan pengalaman belajar atau learning experience

Plagiarism detected: 0.06% <https://fitriahadi.blogspot.com/2...>

id: 91

yang perlu dimiliki siswa selama mengikuti aktivitas

pembelajaran". Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pengalaman belajar sangat penting didapatkan oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Desain multimedia interaktif seperti gambar berikut. Gambar 3.1

Gambar 3.2

Gambar 3.3

Development

(Pengembangan)Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model ADDIE.

Menurut Pribadi (2009: 132), "Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar atau learning materials

Plagiarism detected: 0.05% <https://fitriahadi.blogspot.com/2...>

id: 92

untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditentukan". Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa langkah pengembangan merupakan perwujudan dari langkah design. Pengadaan media

Plagiarism detected: 0.12% <https://fitriahadi.blogspot.com/2...>

id: 93

perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik yang telah dirumuskan oleh perancang program pembelajaran

dan desain media pembelajaran yang telah ditentukan. Pada fase pengembangan ini, penulis akan membuat media pembelajaran multimedia interaktif berbasis komputer yang dibuat dengan model tutorial untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran guna mempermudah pemahaman siswa. Produk yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran multimedia interaktif, selanjutnya media akan diujikan kepada ahli media dan ahli materi IPA. Media dan materi diujikan kepada validator supaya mendapat kritikan dan masukan untuk pengembangan dan perbaikan media. Evaluation (Evaluasi) Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan dengan pengumpulan data dari validator ahli media dan ahli materi dengan memberikan lembar validasi. Untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran multimedia interaktif dilakukan pengumpulan data dari respon guru dengan memberikan lembar angket. Setelah dievaluasi, jika masih terdapat kekurangan, maka media akan direvisi hingga produk media pembelajaran multimedia berbasis komputer dapat digunakan. Subjek Penelitian Subjek uji coba produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif sasarannya adalah siswa kelas V SD. Validasi Model/Produk Validasi produk digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya sebuah produk yang telah dibuat. Pelaksanaan validasi produk melibatkan validasi ahli media dan ahli materi. Validasi produk diperoleh melalui penilaian, tanggapan, kritik, dan saran dari ahli media dan ahli materi dengan mengisi lembar validasi yang telah dibuat. Hasil dari validasi produk untuk mengetahui multimedia interaktif layak atau tidak untuk dilanjutkan ketahap berikutnya, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Apabila multimedia interaktif tersebut masih memiliki kekurangan dan kelemahan maka perlu dilakukan

Plagiarism detected: 0.05% <https://gamebrott.com/14-game-indie...>

id: 94

perbaikan sesuai dengan kritik dan saran

dari validator. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam pengembangan ini, memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui produk yang telah dibuat apakah layak untuk digunakan atau tidak. Uji coba produk juga melihat sejauh mana produk yang telah dibuat dapat mencapai sasaran yang diinginkan. Desain Uji Coba

Validasi ahli media pembelajaran dan ahli materi IPA dalam penelitian ini digunakan untuk pengumpulan data sebagai dasar untuk menetapkan kualitas multimedia interaktif. Desain uji coba pengembangan multimedia interaktif dapat dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut. Tabel 3.1

Tahap Uji Coba

ProdukNo.

Tahap pelaksanaan

Item Keterangan 1.

Pengumpulan informasi

Desain rancangan produk Menentukan media untuk membantu siswa dalam memahami materi peredaran darah manusia 2.

Membuat desain awal media yang akan dikembangkan Desain rancangan produk
Penentuan multimedia interaktif pada materi peredaran darah manusia

3.

Validasi ahli media dan materi

Desain rancangan produk

Validasi oleh dosen ahli media dan materi

4.

Revisi sesuai dengan saran-saran validator

Desain rancangan produk

Plagiarism detected: **0.05%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 95

Validasi ahli media dan ahli materi

5.

Respon guru

Angket guru

Guru Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2016: 102). Hal ini dapat diketahui bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, menjawab, dan memecahkan suatu masalah yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan. Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen mengemukakan instr

umen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran. Untuk pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen yang berupa lembar angket. Model angket yang akan disajikan sebagai berikut. Angket Validasi Ahli Media

Validasi digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan multimedia interaktif. Angket validasi ini berfungsi untuk mengetahui layak atau tidak multimedia interaktif. Validator angket ahli media adalah Sutrisno Sahari, M.Pd. Beliau adalah dosen tetap dan pengampu mata kuliah pengembangan media pembelajaran di UN PGRI Kediri. Adapun lembar angket ahli media sebagai berikut. Tabel 3.2

Angket Validasi Ahli Media

Aspek

Komponen

Indikator

Skor

5

4

3

2

1

Tampilan Desain Layout

Plagiarism detected: **0.05%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...>

Ketepatan pemilihan background

id: 96

dengan materi
Ketepatan proporsi

layout

Teks

Ketepatan dalam pemilihan jenis font agar mudah dibacaKetepatan pemilihan ukuran font

Plagiarism detected: **0.11%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 97

agar mudah dibaca
Ketepatan warna teks agar mudah dibaca
Gambar
Komposisi gambar
Ukuran gambar
Kualitas tampilan gambar

Animasi

Kesesuai animasi dengan materi Kemesarikan animasi

Kemudahan animasi untuk dipahami

Audio Ketepatan pemilihan backsound dengan

Plagiarism detected: **0.05%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...>

id: 98

materi
Ketepatan sound effect dengan animasi

Pemograman

Penggunaan

Kesesuaian dengan pengguna

Plagiarism detected: **0.05%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...>

id: 99

Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)

Kelengkapan petunjuk penggunaan

Tampilan petunjuk penggunaan

Navigasi dan Interactive LinkKetepatan penggunaan tombol navigasi

Ketepatan kinerja Interactive LinkFungsi

Media membantu dalam memahami materi

Bahasa komunikasi tidak verbalManfaat

Membangun komunikasi antar siswa

Lebih mudah dalam menjelaskan peredaran darah manusia

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Persentase Skor

Angket Validasi Ahli Materi Validasi digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan materi. Angket validasi ini berfungsi untuk mengetahui layak atau tidak sebuah materi yang terdapat di dalam multimedia interaktif. Validator angket ahli materi adalah Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. Beliau adalah dosen tetap dan pengampu mata kuliah IPA di UN PGRI Kediri. Adapun lembar angket ahli materi sebagai berikut. Tabel 3.3

Angket Validasi Ahli Materi

No.

Indikator

Skor

5

4

3

2

1

1. Kesesuaian materi dengan K

ompetensi Dasar

2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran

3.

Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

4.

Kejelasan isi materi

5. Kebenaran isi materi

6.

Kejelasan bahasa dalam penyampaian materi

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Persentase Skor

Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif guna menunjukkan adanya tingkat kepraktisan multimedia interaktif.

Responden pada angket respon guru adalah Suparno, S.Pd. Beliau adalah guru kelas 5. Adapun lembar angket respon guru sebagai berikut. Tabel 3.4

Angket Respon Guru

Aspek

Indikator

Skor

5

4
3
2
1

Tampilan

Tulisan mudah dibaca

Petunjuk penggunaan jelas

Kemudahan penggunaan tombol

Backsound mendukung

Kemenarikan animasi bergerak

Tampilan desain menarik

Isi

Kejelasan materi

Kejelasan bahasa

Pembelajaran

Kejelasan tujuan pembelajaran

Kesesuaian soal dengan materi

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Persentase Skor

Teknik Analisis Data

Tahapan-tahapan Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media dan ahli materi pada pembelajaran IPA yang selanjutnya akan dideskriptifkan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif, yaitu data berupa skor angket (angket validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru).

Angket yang telah dibuat berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Pengumpulan data dengan cara menggunakan angket dengan mendaftar pertanyaan yang telah disiapkan sehingga responden hanya tinggal mengisi angket dengan cepat dan mudah. Analisis data yang dilakukan penulis dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

Analisis Data Lembar Validasi Ahli

Penilaian pada angket validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan produk yang telah dikembangkan. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya akan diberi nilai oleh ahli media dan materi pembelajaran. Ahli (responden) diminta memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pernyataan yang dinilai berdasarkan keadaan. Data yang didapat akan dijumlahkan untuk mengetahui hasil kevalidan dihitung nilai rata-ratanya. Peneliti akan menggunakan skala likert yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih dari lima alternatif jawaban. Tabel 3.5

Skor Penilaian Media

Peringkat

Plagiarism detected: **0.04%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 100

Skor

Sangat Baik

5

Baik 4

Cukup 3

Kurang

Baik 2

Tidak Baik 1

Riduwan (2010: 13)

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara:

Menghitung total skor maksimal yang didapatkan dari hasil validasi ahli.

Menghitung persentase hasil

dari validasi berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator menurut Akbar (2015: 83), dengan

menggunakan rumus sebagai berikut. $V\text{-ah} \times 100\% = \dots\%$ Keterangan :

V-ah

: Validitas dari ahliTse

: Total Skor Empiris (hasil validasi dari validator)Tsh

: Total Skor Maksimal yang diharapkanMengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Akbar (2015: 83), yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.

6Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

No.

Kriteria Validitas (%)

Kategori

81,00

- 100,00Sangat valid

/ sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.61,00 - 80

,00Cukup valid/ cukup tuntas dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.

41,00 - 6

0,00Kurang valid/ kurang tuntas perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.21,00 - 4

0,00Tidak valid/ tidak tuntas tidak bisa

digunakan.0,00 - 20,00

Sangat tidak valid/ sangat tidak tuntas tidak bisa dipergunakan.

Menganalisis kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah layak digunakan atau perlu adanya perbaikan.

Analisis Data Lembar

Respon Guru Penilaian pada angket respon guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Penilaian angket respon guru menggunakan skala Likert. Ahli (responden) diminta memberi tanda (\checkmark) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pernyataan yang dinilai berdasarkan keadaan. Data yang didapat akan dijumlahkan untuk mengetahui hasil kevalidan dihitung nilai rata-ratanya. Peneliti akan menggunakan skala likert yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih dari lima alternatif jawaban. Tabel 3.

7. Skor Penilaian Media

Peringkat

Plagiarism detected: **0.04%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 101

Skor

Sangat Baik

5

Baik 4

Cukup 3

Kurang

Baik 2

Tidak Baik 1

Riduwan (2010: 13)

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara:

Menghitung total skor maksimal yang didapatkan dari hasil angket respon guru. Menghitung persentase hasil dari respon guru berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli menurut Akbar (2015: 83), dengan menggunakan rumus sebagai berikut. $V\text{-ah} \times 100\% = \dots\%$ Keterangan :

V-ah

: Validitas dari ahli Tse

: Total Skor Empiris (hasil validasi dari validator) Tsh

: Total Skor Maksimal yang diharapkan Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Akbar (2015: 83), yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.

8. Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

No.

Kriteria Validitas (%)

Kategori

81,00

- 100,00 Sangat valid

/ sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. 61,00 - 80

,00 Cukup valid/ cukup tuntas dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.

41,00 - 6

0,00Kurang valid/ kurang tuntas perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.21,00 - 40,00Tidak valid/ tidak tuntas tidak bisa digunakan.0,00 - 20,00

Sangat tidak valid/ sangat tidak tuntas tidak bisa dipergunakan.

Norma Pengujian Hasil analisis diuji untuk mendapat keputusan akhir yang menyatakan produk berupa media pembelajaran Multimedia Interaktif memenuhi kriteria valid dan praktis.

Produk dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria layak uji dari hasil validasi

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/47935527-Kat...>

id: 102

oleh ahli media dan ahli materi.

Produk dinyatakan layak uji jika persentase menunjukkan angka 61,00% - 80,00% dengan kategori cukup valid yang berarti produk dapat digunakan dengan revisi kecil, angka 81,00% - 100% dengan kategori sangat valid yang berarti produk dapat digunakan tanpa revisi.

Produk dinyatakan praktis apabila hasil nilai angket respon guru mendapatkan persentase angka lebih dari 61,00%.

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

Hasil Studi Pendahuluan

Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Kegiatan studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkenaan dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif. Langkah yang digunakan yaitu sesuai dengan tahapan-tahapan ADDIE

. Pembahasan tahapan-tahapannya sebagai berikut. Analysis

(Analisis) Kegiatan yang dilakukan pada tahap analysis adalah melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Kegiatan analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui permasalahan dasar yang dihadapi pada materi peredaran darah manusia. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri, permasalahan yang dihadapi adalah siswa kurang tertarik dengan materi, guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah, guru hanya menggunakan buku cetak sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran dan tidak disertai dengan media yang lain, sehingga pemahaman siswa kurang maksimal terhadap materi yang telah diterima. Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui penggunaan media yang dilakukan oleh pendidik pada materi peredaran darah manusia. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar akan mengakibatkan kurangnya siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan. Sehingga dibutuhkan solusi berupa perbaikan kualitas dalam proses pembelajaran dengan menciptakan sebuah inovasi media pembelajaran yang berisikan materi menarik, mudah dipahami, mudah digunakan, di dalam program terdapat latihan soal, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan dan memaksimalkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yaitu dengan media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Design (Desain)M
ultimedia

Plagiarism detected: 0.06% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 103

interaktif adalah

suatu tampilan multimedia menggunakan komputer

yang menggabungkan beberapa macam media seperti teks, audio, dan gambar,

Plagiarism detected: 0.22% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 104

dimana pengguna dapat belajar secara interaktif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang berfungsi sebagai penghubung dengan program agar pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki.

Sehingga pengguna dapat berperan aktif dalam penggunaannya. Penyajian multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) dalam pembelajaran membutuhkan sebuah alat untuk menampilkan program yaitu komputer dan proyektor. Tampilan multimedia interaktif dibuat lebih menarik dengan menampilkan materi secara singkat yang ditambahkan dengan animasi yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi dan mudah untuk dipahami, tampilan multimedia interaktif dilengkapi tombol navigasi

Plagiarism detected: 0.06% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 105

sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki.

Di dalam multimedia interaktif juga diberikan contoh latihan soal. Development (Pengembangan) Sebagai tindak lanjut dari tahap desain maka dilakukan langkah pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yaitu PEREDAM (Peredaran Darah Manusia). Pembuatan materi peredaran darah manusia disajikan dengan singkat dan ditambahkan gambar atau animasi. Tampilan gambar atau animasi dibuat berdasarkan bentuk dan skema aslinya. Di dalam program media ini juga mengembangkan latihan soal yang menggunakan sistem benar dan salah. Evaluation (Evaluasi) Kegiatan yang dilakukan pada tahap evaluasi bertujuan untuk memberikan dan melakukan revisi pada produk yang dibuat berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Selanjutnya data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui revisi yang perlu dilakukan dan menganalisis apakah produk tersebut valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V SDN Kayenlor Kabupaten Kediri, pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi IPA khususnya pada materi peredaran darah manusia hanya menggunakan buku cetak. Dalam proses pembelajaran guru juga tidak menggunakan media

Plagiarism detected: 0.05% <https://firmansyahifan.blogspot.com...>

id: 106

yang dapat menarik minat belajar siswa

sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Dari hasil studi pendahuluan tersebut membuat peneliti berpikir mengembangkan media yang dapat menarik minat dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran peredaran darah manusia yaitu media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) yang sebelumnya belum pernah digunakan di SDN Kayenlor dalam proses pembelajaran pada materi peredaran darah manusia.

Alasan dikembangkan media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) karena terdapat animasi yang seakan-akan organ peredaran darah manusia nyata. Hal itu tentunya dapat menarik dan

mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan.

Desain Awal (

draft) Model Sebagaimana yang telah disebutkan pada interpretasi hasil studi pendahuluan, akan dikembangkan sebuah media pembelajaran yaitu multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia). Maka desain awal multimedia interaktif (Peredaran Darah Manusia) sebagai berikut. Gambar 4.1 Slide 1

Gambar 4.2 Slide 2 Gambar 4.3 Slide 3 Gambar 4.4 Slide 4 Gambar 4.5 Slide 5 Gambar 4.6 Slide 6 Gambar 4.7

Slide 7 Gambar 4.8 Slide 8 Gambar 4.9 Slide 9 Gambar 4.1

0 Slide 10 Gambar 4.1

1 Slide 11 Gambar 4.1

2 Slide 12 Gambar 4.1

3 Slide 13 Gambar 4.1

4 Slide 14 Gambar 4.1

5 Slide 15 Validasi Model

Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli dan Praktisi

Validasi oleh Validator Ahli Media

Uji validasi media dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran dari validator yang ahli dibidang media pembelajaran, agar multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan dapat digunakan secara maksimal. Validator ahli media dilakukan oleh Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku dosen tetap dan pengampu mata kuliah pengembangan media pembelajaran di UN PGRI Kediri. Hasil validasi dari validator ahli media sebagai berikut. Tabel 4.1

Rekapitulasi Hasil Validasi Media Aspek

Komponen

Indikator

Skor

5

4

3

2

1

Tampilan Desain Layout

Ketepatan pemilihan background dengan materi

√

Ketepatan proporsi layout

√

Teks

Ketepatan dalam pemilihan jenis font agar mudah dibaca

√

Ketepatan pemilihan ukuran font agar mudah dibaca

√

Plagiarism detected: **0.05%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

Ketepatan warna teks

id: 107

agar mudah dibaca

√

Gambar

Komposisi gambar

√

Ukuran gambar

√

Kualitas tampilan gambar

√

Animasi

Kesesuai animasi dengan materi √

Kemenarikan animasi

√

Kemudahan animasi untuk dipahami

√

Audio Ketepatan pemilihan backsound dengan materi

√

Ketepatan sound effect dengan animasi √

Pemograman

Penggunaan

Kesesuaian dengan pengguna

√

Plagiarism detected: **0.05%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...>

id: 108

Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)

√

Kelengkapan petunjuk penggunaan

√

Tampilan petunjuk penggunaan

√

Navigasi dan Interactive Link Ketepatan penggunaan tombol navigasi

√

Ketepatan kinerja Interactive Link √

Fungsi

Media membantu dalam memahami materi

√

Bahasa komunikasi tidak verbal

√

Manfaat

Membangun komunikasi antar siswa

√

Lebih mudah dalam menjelaskan peredaran darah manusia

√

Jumlah Skor

96

Skor Maksimal

115

Persentase Skor

84 %

Berdasarkan rekapitulasi hasil analisis data dari validator ahli media menunjukkan hasil 84%. Selanjutnya dilakukan konversi skor kuantitatif menjadi skor kualitatif, sehingga kriteria produk ini dari sisi validator ahli media termasuk dalam kriteria sangat valid/ sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Validasi oleh Validator Ahli

Materi

Uji validasi materi

dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran dari validator yang ahli dibidang materi pelajaran IPA guna memperbaiki kesalahan yang ada. Hal ini untuk mengetahui layak dan tidak sebuah materi yang terdapat di dalam media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia). Validator ahli materi dilakukan oleh Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. selaku dosen tetap dan pengampu mata kuliah IPA di UN PGRI Kediri. Hasil validasi dari validator ahli media sebagai berikut. Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi No.

Indikator

Skor

5

4

3

2

1

1. Kesesuaian materi dengan K

ompetensi Dasar √

2.

Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran

√

3.

Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

√

4.

Kejelasan isi materi√

5.

Kebenaran isi materi

√

6.

Kejelasan bahasa dalam penyampaian materi

√

Jumlah Skor

26

Skor Maksimal

30

Persentase Skor

87 %

Berdasarkan rekapitulasi hasil analisis data dari validator ahli materi menunjukkan hasil 87%. Selanjutnya dilakukan konversi skor kuantitatif menjadi skor kualitatif, sehingga kriteria produk ini dari sisi validator ahli materi termasuk dalam kriteria sangat valid/ sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Uji Kepraktisan Uji kepraktisan

dilakukan untuk mendapatkan respon dari guru. Hal ini untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia). Angket respon guru diisi oleh Suparno, S.Pd. selaku guru sekolah dasar kelas V. Hasil angket dari respon guru sebagai berikut. Tabel 4.3

Rekapitulasi Hasil Respon Guru

Aspek

Indikator

Skor

5

4

3

2

1

Tampilan Tulisan mudah dibaca

√

Petunjuk penggunaan jelas

√

Kemudahan penggunaan tombol

√

Background mendukung

√

Kemenarikan animasi bergerak

√

Tampilan desain menarik

√

Isi

Kejelasan materi

√

Kejelasan bahasa

√

Pembelajaran

Kejelasan tujuan pembelajaran

√

Kesesuaian soal dengan materi

√

Jumlah Skor

45

Skor Maksimal

50

Persentase Skor

90%

Berdasarkan analisis data angket respon guru terhadap media pembelajaran multimedia interaktif menunjukkan hasil 90%. Selanjutnya dilakukan konversi skor kuantitatif menjadi skor kualitatif, sehingga kriteria produk ini dari sisi respon guru termasuk dalam kriteria sangat valid/ sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) praktis digunakan. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Validasi Media dan Materi

Validasi pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) dilakukan melalui uji coba validitas produk dan materi yang dilakukan melalui validasi media dan materi pembelajaran. Aspek yang dinilai oleh validator yaitu mencakup aspek kelayakan media dan relevansi materi pembelajaran yang terdapat di dalam multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) yang dikembangkan. Kriteria kevalidan menurut Akbar (2015: 83) jika persentase 81,00% - 100,00%, maka dapat dikatakan sangat valid. Hasil penilaian produk oleh validator ahli media mendapat nilai 84%. Validasi oleh validator ahli materi mendapat nilai 87%. Total keseluruhan skor validasi media dan materi pembelajaran dari validator mendapatkan skor rata-rata 85%. Selanjutnya dilakukan konversi skor kuantitatif menjadi skor kualitatif, sehingga produk ini dikategorikan sebagai media yang valid. Hal ini dibuktikan dari kesimpulan validator yang menyatakan bahwa media layak digunakan.

Uji Praktisi Uji praktisi pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) dilakukan melalui uji kepraktisan yang dilakukan melalui respon guru. Aspek yang dinilai oleh praktisi yaitu mencakup aspek kepraktisan media dalam digunakan dalam pembelajaran dan relevansi materi pembelajaran yang terdapat di dalam multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) yang dikembangkan. Kriteria kevalidan menurut Akbar (2015: 83) jika persentase 81,00% - 100,00%, maka dapat

dikatakan sangat valid. Hasil penilaian produk oleh praktisi mendapat nilai 90%. Selanjutnya dilakukan konversi skor kuantitatif menjadi skor kualitatif, sehingga produk ini dikategorikan sebagai media yang praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari kesimpulan praktisi yang menyatakan bahwa media layak digunakan. Kevalidan dan Kepraktisan Model

Kevalidan Pengembangan produk dalam penelitian ini dapat dikatakan valid apabila telah divalidasi oleh para ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi, serta memenuhi kriteria yang telah diungkapkan Akbar (2015: 83) dengan mendapatkan skor antara 81,00%

- 100,00%. Hasil validasi para ahli tersebut, selanjutnya dijumlahkan kemudian dicari rata-ratanya dengan cara menjumlahkan hasil validasi dari ahli. Selanjutnya dibagi dua untuk mendapatkan hasil validasi total. Kepraktisan Pengembangan produk dalam penelitian ini dapat dikatakan praktis apabila telah divalidasi oleh guru dengan mengisi angket respon guru. Selanjutnya telah memenuhi kriteria kepraktisan yang menurut Akbar (2015: 83) dengan mendapatkan skor antara 81,00% -100,00%. Hasil dari rekapitulasi angket respon guru selanjutnya dapat diambil hasil akhir.

Desain Akhir Model Setelah dilakukan validasi media pembelajaran multimedia interaktif memiliki tampilan sebagai berikut. Tabel 4.4

Tampilan Multimedia Interaktif Sebelum dan Sesudah Divalidasi

Sebelum direvisi oleh validator media

Setelah direvisi oleh validator media

Keterangan

Di dalam program ditambahkan cara penggunaan media.

Gambar orang diganti gambar jantung karena jantung mewakili dari materi. Secara keseluruhan semua kata yang menggunakan bahasa asing diganti menggunakan bahasa Indonesia. Daftar isi ada penambahan kompetensi dasar dan latihan soal. Secara keseluruhan warna background diganti dengan warna polos. Secara keseluruhan materi disajikan secara singkat dan ditambahkan animasi.

Semua gambar papan tulis dihilangkan karena membatasi ruang.

Animasi diperbesar dan tulisan dibuat model bagan. Tampilan latihan soal Pembahasan Hasil Pengembangan Spesifikasi Model

Plagiarism detected: 0.05% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 109

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini

berupa media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia). Multimedia interaktif merupakan hasil pengembangan dari media yang sudah ada. Multimedia interaktif merupakan media berbasis komputer, karena multimedia interaktif dibuat menggunakan aplikasi macromedia flash. Media ini dibuat seakan-akan organ peredaran darah manusia nyata atau hidup seperti aslinya. Media ini dilengkapi animasi yang dapat menarik minat belajar siswa, sehingga mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Pada bagian akhir dalam program ini juga terdapat latihan soal yang dapat digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model

Prinsip-prinsip Multimedia Interaktif

Dengan penerapan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, dapat menambah minat belajar siswa

sehingga materi yang disampaikan lebih mudah untuk dipahami. Siswa menjadi senang dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena melihat tampilan dari multimedia interaktif. Keunggulan Multimedia Interaktif Keunggulan menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sebagai berikut. Multimedia interaktif menarik digunakan dalam pembelajaran karena tampilan di dalamnya seakan-akan nyata. Multimedia interaktif sesuai dengan materi peredaran darah manusia. Multimedia interaktif meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa . Mudah digunakan dalam proses pembelajaran, karena dilengkapi petunjuk penggunaan. Kelemahan Multimedia Interaktif Selain memiliki keunggulan, multimedia interaktif juga memiliki kelemahan sebagai berikut. Fasilitas yang kurang mendukung di daerah tertentu. Kemampuan pendidik dalam penggunaan multimedia interaktif masih kurang. Gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Tidak semua siswa dapat menggunakan multimedia interaktif.

BAB V

Plagiarism detected: 0.04% <http://docplayer.info/76153764-Bab-...>

id: 110

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan

hasil pengelolaan data dan pembahasan, produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi sistem organ peredaran darah manusia sudah memenuhi kriteria kevalidan dari validator ahli. Hasil uji kevalidan dari validator ahli media menunjukkan media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) memperoleh skor kuantitatif 84% dengan kualifikasi skor kualitatif sudah sangat valid/ sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan hasil validator ahli materi memperoleh skor kuantitatif 87% dengan kualifikasi skor kualitatif sudah sangat valid/ sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan, sehingga skor keseluruhan dari validasi media dan materi dari validator mendapatkan skor rata-rata 85%, maka media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) dapat dikategorikan sebagai media yang valid. Selain memenuhi kriteria kevalidan, media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) juga memenuhi kriteria kepraktisan. Data hasil uji kepraktisan diperoleh dari praktisi yaitu guru sekolah dasar kelas V. Hasil uji kepraktisan dari praktisi memperoleh skor kuantitatif 90% dengan kualifikasi skor kualitatif sudah sangat praktis. Implikasi Implikasi Teoritis Multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) pada kelas V SD Negeri diharapkan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta meningkatkan semangat belajar.

Implikasi Bagi Guru

Multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) pada kelas V SD Negeri dapat dijadikan

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.slideshare.net/muhmainn...>

id: 111

sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan

materi, sehingga guru dapat termotivasi untuk menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah disimpulkan maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut.

Pembuatan multimedia interaktif membutuhkan kecermatan, tidak asal jadi. Peneliti harus mempersiapkan semua komponen semaksimal mungkin mulai dari desain baik desain tampilan maupun desain tombol navigasi, urutan slide, model yang akan dipakai di dalam program.

Sebelum mengembangkan multimedia interaktif, peneliti harus mencari dan mempersiapkan konten atau materi multimedia interaktif secara mendalam dan luas. Jangan asal memasukkan konten atau materi. Jadi, isi materi dari multimedia interaktif lebih berbobot. LEMBAR ANGKET VALIDASI MEDIAPEREDAM (Peredaran Darah Manusia)

Petunjuk Pengisian :

Angket validasi dimaksud untuk mengetahui informasi dari

Plagiarism detected: 0.05% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 112

Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran

multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) yang telah dikembangkan. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran yang membangun dari

Plagiarism detected: 0.09% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 113

Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas

media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia). Pemberian penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan, dilakukan dengan cara memberi tanda check list (√) pada skor yang sesuai dengan penilaian pada setiap indikator. Skala penilaian bobot:

5

= Sangat Baik 4

= Baik 3

= Cukup 2

= Kurang Baik 1

= Tidak Baik

Penilaian

:Aspek

Komponen

Indikator

Skor

5

4

3
2
1

Tampilan Desain Layout

Plagiarism detected: 0.05% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...>

id: 114

Ketepatan pemilihan background dengan materi
Ketepatan proporsi

layout

Teks

Ketepatan dalam pemilihan jenis font agar mudah dibaca
Ketepatan pemilihan ukuran font

Plagiarism detected: 0.11% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 115

agar mudah dibaca

Ketepatan warna teks agar mudah dibaca

Gambar

Komposisi gambar

Ukuran gambar

Kualitas tampilan gambar

Animasi

Kesesuai animasi dengan materi Kamenarikan animasi

Kemudahan animasi untuk dipahami Audio Ketepatan pemilihan backsound dengan

Plagiarism detected: 0.05% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...>

id: 116

materi

Ketepatan sound effect dengan animasi

Pemograman

Penggunaan

Kesesuaian dengan pengguna

Plagiarism detected: 0.05% <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...>

id: 117

Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)

Kelengkapan petunjuk penggunaan

Tampilan petunjuk penggunaan

Navigasi dan Interactive LinkKetepatan penggunaan tombol navigasi

Ketepatan kinerja Interactive LinkFungsi Media membantu dalam memahami materi

Bahasa komunikasi tidak verbal

Manfaat

Membangun komunikasi antar siswa

Lebih mudah dalam menjelaskan peredaran darah manusia

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Persentase Skor

Rumus : $V\text{-ah} \times 100\% = \dots \%$ Keterangan :

V-ah

: Validitas dari ahliTse

: Total Skor Empiris (hasil validasi dari validator)Tsh

: Total Skor Maksimal yang diharapkanKriteria Validitas :

No.

Kriteria Validitas (%)

Kategori

81,00 - 100,00

Sangat valid/ sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.

61,00 - 80,00

Cukup valid/ cukup tuntas dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.

41,00 - 60,00

Kurang valid/ kurang tuntas perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.

21,00 - 40,00

Tidak valid/ tidak tuntas tidak bisa digunakan.

0,00 - 20,00

Sangat tidak valid/ sangat tidak tuntas tidak bisa dipergunakan.

Akbar (2015: 83)

Saran

:Kesimpulan :

Kediri, Juni 2020

Validator,

Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0713037304

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini, selaku ahli materi:

Nama

: Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.NIDN

: 0713037304Jabatan

: Dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI KediriBenar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi Multimedia

Interaktif

PEREDAM (Peredaran Darah Manusia)

Plagiarism detected: **0.08%** <https://www.scribd.com/document/385...>

untuk siswa kelas V Sekolah

id: 118

Dasar, yang dikembangkan oleh:

Nama

: Mochamad Septa Lutfi NugrahaNPM

: 16.1.01.10.0069Jurusan

: S1 PGSD Universitas Nusantara PGRI KediriDengan ini dinyatakan bahwa Multimedia Interaktif yang dikembangkan tersebut:

Sudah layak dan memenuhi syarat

Belum layak memenuhi syarat

Demikian pernyataan yang saya berikan dengan sebenar-benarnya dan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.Kediri, Juni 2020Ahli Media,

Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0713037304

LEMBAR ANKET VALIDASI MATERIPEREDAM (Peredaran Darah Manusia)

Media : Multimedia InteraktifSasaran

: Siswa kelas V SD Mata Pelajaran

: IPA Kompetensi Dasar

:

Plagiarism detected: **0.16%** <https://gretha.my.id/audiobuku/alat...> + 4 resources!

id: 119

Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia

Indikator

:Menyebutkan sistem organ peredaran darah manusia.

Menjelaskan fungsi sistem organ peredaran darah manusia.

Menjelaskan fungsi peredaran darah pada manusia.

Menjelaskan secara sistematis alur peredaran darah pada manusia.

Tujuan Pembelajaran :

Melalui multimedia interaktif siswa dapat menyebutkan sistem organ peredaran darah manusia.

Melalui multimedia interaktif siswa dapat menjelaskan fungsi sistem organ peredaran darah manusia.

Melalui multimedia interaktif siswa dapat menjelaskan peredaran darah manusia.

Melalui multimedia interaktif siswa dapat menjelaskan secara sistematis alur peredaran darah manusia.

Petunjuk Pengisian :

Angket validasi dimaksud untuk men

getahui informasi dari Ahli Materi tentang kualitas media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM

(Peredaran Darah Manusia) yang telah dikembangkan.Pendapat, penilaian, kritik, dan saran yang membangun da

ri

Plagiarism detected: **0.08%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 120

Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia). Pemberian penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan dengan cara memberikan tanda check list (√) pada skor yang sesuai dengan penilaian pada setiap indikator. Skala penilaian bobot:

5

= Sangat Baik4

= Baik3

= Cukup2

= Kurang Baik1

= Tidak Baik

Penilaian

No.

Indikator

Skor

5

4

3

2

1

1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar

2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran

3.

Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

4.

Kejelasan isi materi

5. Kebenaran isi materi

6.

Kejelasan bahasa dalam penyampaian materi

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Persentase Skor

Rumus : $V_{ah} \times 100\% = \dots\%$ Keterangan :

V-ah

: Validitas dari ahli

Tse : Total Skor Empiris (hasil validasi dari validator)

Tsh : Total Skor Maksimal yang diharapkan

Kriteria Validitas :

No.

Kriteria Validitas (%)

Kategori
81,00 - 100,00
Sangat valid/ sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.
61,00 - 80,00
Cukup valid/ cukup tuntas dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.
41,00 - 60,00
Kurang valid/ kurang tuntas perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.
21,00 - 40,00
Tidak valid/ tidak tuntas tidak bisa digunakan.
0,00 - 20,00
Sangat tidak valid/ sangat tidak tuntas tidak bisa dipergunakan.

Akbar (2015: 83)

Kesimpulan :

Kediri, Juni 2020

Validator,

Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.

NIDN. 0730098803

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI

MATERI yang bertanda tangan di bawah ini, selaku ahli materi:

Nama

: Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. NIDN

: 0730098803 Jabatan

: Dosen PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri Benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi Multimedia Interaktif

PEREDAM (Peredaran Darah Manusia)

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.scribd.com/document/385...>

id: 121

untuk siswa kelas V Sekolah Dasar, yang dikembangkan oleh:

Nama

: Mochamad Septa Lutfi Nugraha NPM

: 16.1.01.10.0069 Jurusan

: S1 PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri Dengan ini dinyatakan bahwa Multimedia Interaktif yang dikembangkan tersebut:

Sudah layak dan memenuhi syarat

Belum layak memenuhi syarat

Demikian pernyataan yang saya berikan dengan sebenar-benarnya dan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Kediri, Juni 2020 Ahli Materi Pembelajaran

, Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.

NIDN. 0730098803

LEMBAR ANKGET RESPON GURU
 PEREDAM (Peredaran Darah Manusia)
 Media : Multimedia Interaktif
 Sasaran : Siswa kelas V SD
 Mata Pelajaran : IPA
 Kompetensi Dasar :

Plagiarism detected: **0.16%** <https://gretha.my.id/audiobuku/alat...> + 4 resources!

id: 122

Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia

Indikator

:Menyebutkan sistem organ peredaran darah manusia.
 Menjelaskan fungsi sistem organ peredaran darah manusia.
 Menjelaskan fungsi peredaran darah pada manusia.
 Menjelaskan secara sistematis alur peredaran darah pada manusia.

Tujuan Pembelajaran :

Melalui multimedia interaktif siswa dapat menyebutkan sistem organ peredaran darah manusia.
 Melalui multimedia interaktif siswa dapat menjelaskan fungsi sistem organ peredaran darah manusia.
 Melalui multimedia interaktif siswa dapat menjelaskan peredaran darah manusia.
 Melalui multimedia interaktif siswa dapat menjelaskan secara sistematis alur peredaran darah manusia.

Petunjuk Pengisian :

Angket respon guru
 dimaksud untuk mengetahui informasi dari Bapak/Ibu Guru tentang kualitas media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) yang telah dikembangkan. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran yang membangun dari Guru

Plagiarism detected: **0.06%** <https://adoc.tips/skripsi-oleh-nugr...> + 2 resources!

id: 123

akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan

kualitas media pembelajaran multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia). Pemberian penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan dengan cara memberikan tanda check list (√) pada skor yang sesuai dengan penilaian pada setiap indikator. Skala penilaian bobot:

5

= Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Penilaian Aspek

Indikator

Skor

5

4

3

2

1

Tampilan Tulisan mudah dibaca

Petunjuk penggunaan jelas

Kemudahan penggunaan tombol

Backsound mendukung

Kemenarikan animasi bergerak

Tampilan desain menarik

Isi

Kejelasan materi

Kejelasan bahasa

Pembelajaran

Kejelasan tujuan pembelajaran

Kesesuaian soal dengan materi

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Persentase Skor

Rumus : $V\text{-ah} \times 100\% = \dots \%$ Keterangan :

V-ah

: Validitas dari ahliTse

: Total Skor Empiris (hasil validasi dari validator)Tsh

: Total Skor Maksimal yang diharapkanKriteria Validitas :

No.

Kriteria Validitas (%)

Kategori

81,00 - 100,00

Sangat valid/ sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.

61,00 - 80,00

Cukup valid/ cukup tuntas dapat digunakan dengan sedikit perbaikan.

41,00 - 60,00

Kurang valid/ kurang tuntas perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.

21,00 - 40,00

Tidak valid/ tidak tuntas tidak bisa digunakan.

0,00 - 20,00

Sangat tidak valid/ sangat tidak tuntas tidak bisa dipergunakan.

Akbar (2015: 83)

Kesimpulan :

Kediri, Juni 2020

Guru

,Suparno, S

.Pd.SD.NIP 19650404 200701 1 021

SURAT KETERANGAN RESPON GURUYang bertanda tangan di bawah ini, selaku ahli materi:

Nama

: Suparno, S.Pd.SD.NI

P: 19650404 200701 1 021 Jabatan

: Guru Kelas VBenar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi Multimedia Interaktif

PEREDAM (Peredaran Darah Manusia)

Plagiarism detected: **0.08%** <https://www.scribd.com/document/385...>

id: 124

untuk siswa kelas V Sekolah Dasar, yang dikembangkan oleh:

Nama

: Mochamad Septa Lutfi NugrahaNPM

: 16.1.01.10.0069Jurusan

: S1 PGSD Universitas Nusantara PGRI KediriDengan ini dinyatakan bahwa Multimedia Interaktif yang dikembangkan tersebut:

Sudah layak dan memenuhi syarat

Belum layak memenuhi syarat

Demikian pernyataan yang saya berikan dengan sebenar-benarnya dan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.Kediri, Juni 2020Guru,

Suparno, S

.Pd.SDNIP 19650404 200701 1 021

8

1



Plagiarism Detector
Your right to know the authenticity!