

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEREDAM
(PEREDARAN DARAH MANUSIA) PEMBELAJARAN TEMA
4 SUBTEMA 1 PEREDARAN DARAHKU SEHAT PADA
SISWA KELAS V SD TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

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 DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2020

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEREDAM
(PEREDARAN DARAH MANUSIA) PEMBELAJARAN TEMA
4 SUBTEMA 1 PEREDARAN DARAHKU SEHAT PADA
SISWA KELAS V SD TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

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 DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2020

Skripsi oleh:

MOCHAMAD SEPTA LUTFI NUGRAHA
NPM: 16.1.01.10.0069

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEREDAM
(PEREDARAN DARAH MANUSIA) PEMBELAJARAN TEMA 4
SUBTEMA 1 PEREDARAN DARAHKU SEHAT PADA SISWA KELAS V
SD TAHUN AJARAN 2019/2020**


Telah Disetujui dan Memenuhi Syarat*) untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 08 Juli 2020

Pembimbing I


Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A.
NIDN. 0704078402

Pembimbing II


Rian Damariswara, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0728129001

*) Hasil Uji Originalitas \geq 60%

Skripsi oleh:

MOCHAMAD SEPTA LUTFI NUGRAHA

NPM: 16.1.01.10.0069

Judul:

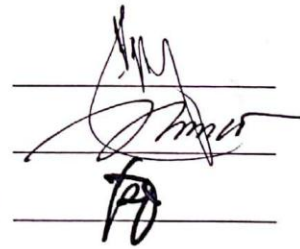
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEREDAM
(PEREDARAN DARAH MANUSIA) PEMBELAJARAN TEMA 4
SUBTEMA 1 PEREDARAN DARAHKU SEHAT PADA SISWA KELAS V
SD TAHUN AJARAN 2019/2020**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 14 Juli 2020

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : (Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A.)
2. Penguji I : (Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.)
3. Penguji II : (Rian Damariswara, S.Pd., M.Pd.)



Mengetahui,
Dekan FKIP

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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Mochamad Septa Lutfi Nugraha
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/ 06 Juli 1995
NPM : 16.1.01.10.0069
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri, 14 Juli 2020

Yang Menyatakan

MOCHAMAD SEPTA LUTFI NUGRAHA
NPM: 16.1.01.10.0069

Motto:

“Jadilah orang yang berguna bagi orang-orang di sekitarmu”.

“Berharaplah dengan hal-hal yang besar dari dirimu sebelum melakukannya”.

Kupersembahkan karya ini buat:

Skripsi ini adalah persembahan kecil untuk kedua orang tuaku yang selalu memberikan semangat, motivasi dan doa sampai terselesainya skripsi ini.

Abstrak

Mochamad Septa Lutfi Nugraha: Pengembangan Multimedia Interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD Tahun Ajaran 2019/2020. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2020.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Peredaran Darah Manusia

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil pengamatan di sekolah dasar. Hasil pengamatan yang dilakukan dapat diketahui bahwa di SD, guru tidak menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku cetak sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Akibatnya siswa tidak dapat mengingat dan memahami secara keseluruhan mata pelajaran IPA pada materi peredaran darah manusia.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah kevalidan multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) yang telah dikembangkan? (2) Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) digunakan pada proses pembelajaran siswa kelas V?

Penelitian ini menggunakan R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan dalam penelitian ini diawali dengan analisis, mendesain, mengembangkan, dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan instrumen angket validasi ahli media, validasi ahli materi IPA, dan angket respon guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) produk pengembangan multimedia interaktif dinyatakan valid. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis validasi ahli, kualitas media yang dikembangkan adalah sangat valid dengan persentase skor 84% dari validator media dan 87% dari validator materi. (2) Kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan diperoleh dari angket respon guru sekolah dasar kelas V diperoleh skor 90%.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, disarankan: (1) Pembuatan multimedia interaktif sebaiknya teliti dan cermat, 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. (2) 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.

KATA PENGANTAR

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

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEREDAM (PEREDARAN DARAH MANUSIA) PEMBELAJARAN TEMA 4 SUBTEMA 1 PEREDARAN DARAHKU SEHAT PADA SISWA KELAS V SD TAHUN PELAJARAN 2019/2020” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
4. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A. selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini;

5. Rian Damariswara, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini;
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 14 Juli 2020

MOCHAMAD SEPTA LUTFI NUGRAHA
NPM: 16.1.01.10.0069

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Kegunaan Pengembangan	7

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Fungsi Media Pembelajaran	10
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
B. Hakikat Multimedia Interaktif	14
1. Pengertian Multimedia Interaktif	14
2. Model-model Multimedia Interaktif	15
a. Model Drills	15
b. Model Tutorial	16
c. Model Simulasi	17
d. Model Games	18

3.	Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif ..	19
4.	Karakteristik Multimedia Interaktif	21
C.	Kompetensi Dasar IPA Kelas V SD	21
D.	Hakikat Organ Peredaran Darah Manusia	24
1.	Darah	25
2.	Jantung	26
3.	Pembuluh Darah	27
E.	Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	27
F.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	29
G.	Kerangka Berfikir	31

BAB III : METODE PENGEMBANGAN

A.	Model Pengembangan	34
B.	Prosedur Pengembangan	35
1.	<i>Analysis</i> (Analisis)	35
2.	<i>Design</i> (Desain)	36
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	37
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	38
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	38
C.	Subjek Penelitian	39
D.	Validasi Model/Produk	39
E.	Uji Coba Produk	40
1.	Desain Uji Coba	40
F.	Instrumen Pengumpulan Data	41
1.	Pengembangan Instrumen	41
a.	Angket Validasi Ahli Media	41
b.	Angket Validasi Ahli Materi	45
c.	Angket Respon Guru	46
G.	Teknik Analisis Data	46
1.	Tahapan-tahapan Analisis Data	46

a.	Analisis Data Lembar Validasi Ahli	47
b.	Analisis Data Lembar Respon Guru	49
2.	Norma Pengujian	51

BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Studi Pendahuluan	53
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan	53
a.	<i>Analysis</i> (Analisis)	53
b.	<i>Design</i> (Desain)	54
c.	<i>Development</i> (Pengembangan)	55
d.	<i>Implementation</i> (Implementasi)	55
e.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	56
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	56
3.	Desain Awal (Draft) Media	57
B.	Validasi Media	61
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli dan Praktisi	61
a.	Validasi oleh Validator Ahli Media	61
b.	Validasi oleh Validator Ahli Materi	65
c.	Uji Kepraktisan	67
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi	68
a.	Validasi Media dan Materi	68
b.	Uji Praktisi	69
3.	Kevalidan dan Kepraktisan Media	70
a.	Kevalidan	70
b.	Kepraktisan	70
4.	Desain Akhir Media	71
C.	Pembahasan Hasil Pengembangan	73
1.	Spesifikasi Media	73
2.	Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	73
a.	Prinsip-prinsip Multimedia Interaktif	73

	b. Keunggulan Multimedia Interaktif	73
	c. Kelemahan Multimedia Interaktif	74
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
	A. Simpulan	75
	B. Implikasi	76
	1. Implikasi Teoritis	76
	2. Implikasi Praktis	76
	C. Saran	76
	Daftar Pustaka	78
	Lampiran-Lampiran	80

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : KI dan KD	22
3.1 : Tahap Uji Coba Produk	40
3.2 : Angket Validasi Ahli Media	42
3.3 : Angket Validasi Ahli Materi	45
3.4 : Angket Respon Guru	46
3.5 : Skor Penilaian Media	48
3.6 : Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk	49
3.7 : Skor Penilaian Media	50
3.8 : Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk	51
4.1 : Rekapitulasi Hasil Validasi Media	62
4.2 : Kritik dan Saran Validator Media	65
4.3 : Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	66
4.4 : Rekapitulasi Hasil Respon Guru	67
4.5 : Tampilan Multimedia Interaktif Sebelum dan Sesudah Divalidasi	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
3.1 : Desain Pembuka	36
3.2 : Desain Menu	37
3.3 : Desain Isi	37
4.1 : Slide 1	57
4.2 : Slide 2.....	58
4.3 : Slide 3.....	58
4.4 : Slide 4.....	58
4.5 : Slide 5.....	58
4.6 : Slide 6	59
4.7 : Slide 7	59
4.8 : Slide 8	59
4.9 : Slide 9	59
4.10 : Slide 10	60
4.11 : Slide 11	60
4.12 : Slide 12	60
4.13 : Slide 13	60
4.14 : Slide 14	61
4.15 : Slide 15	61
4.16 : Grafik Hasil Kevalidan	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- 1 : Angket Validasi Ahli Media
- 2 : Angket Validasi Ahli Materi
- 3 : Angket Respon Guru
- 4 : Pengajuan Judul Skripsi
- 5 : Berita Acara Bimbingan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik memiliki pemahaman terhadap sesuatu sehingga membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis dalam berfikir. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional adalah

Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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 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 subtema 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 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 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 baik sudah tentu memiliki tujuan. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah agar peserta didik mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif di antaranya seperti yang dinyatakan oleh Ian James Mitchell dalam Suyono dan Hariyanto (2012: 210) sebagai berikut: (1) Perhatian siswa yang aktif dan terfokus kepada pembelajaran (2) Berupaya dan menyelesaikan tugas dengan benar (3) Siswa mampu menjelaskan hasil belajarnya (4) Siswa difasilitasi untuk berani menyatakan kepada guru apa-apa yang belum dipahami (5) Siswa berani menyatakan ketidaksetujuan (6) Siswa dimotivasi untuk berani meminta informasi yang relevan dengan topik bahasan lebih lanjut. Berdasarkan uraian tersebut pembelajaran 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 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 karena dapat mengembangkan kemampuan indra dan menarik perhatian serta minat. 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.

Penggunaan multimedia akan sangat membantu penguasaan pemahaman siswa, karena memenuhi kebutuhan cara belajar siswa sesuai gaya belajar yang dominan baik secara visual, auditori, maupun kinestetik. Begitu juga dengan Arsyad (2015: 11) mengatakan bahwa “Semakin banyak panca indera yang terlibat atau digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan.” Sehingga multimedia dapat memenuhi kebutuhan panca indera dalam memahami pembelajaran. 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) Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD Tahun Ajaran 2019/2020”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian dijelaskan sebagai berikut.

1. Siswa masih kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Proses Pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya dengan ceramah sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan.
3. Guru hanya menggunakan media gambar dan pegangan buku siswa untuk penunjang pembelajaran tematik.
4. Tidak tersedia media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar siswa.
5. Belum tersedia media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran tematik di SDN Kayenlor Kabupaten Kediri.
6. Hasil belajar siswa kurang optimal karena 60% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM.

C. 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.

1. Subyek penelitian : siswa kelas V
2. Obyek penelitian : di SDN Kayenlor Kabupaten Kediri
3. Materi yang digunakan : Organ peredaran darah manusia
4. Media yang dikembangkan : Multimedia Interaktif PEREDAM
5. Uji Coba : Uji validitas dan kepraktisan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas produk pengembangan multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada siswa kelas V SD Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada siswa kelas V SD Tahun Ajaran 2019/2020?

E. 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.

1. Mendeskripsikan validitas produk pengembangan multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada siswa kelas V SD Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif PEREDAM (Peredaran Darah Manusia) pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada siswa kelas V SD Tahun Ajaran 2019/2020.

F. 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.

1. 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.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai kegunaan antara lain.

a. Bagi Guru

- 1) Dapat dijadikan referensi media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran menjelaskan organ peredaran manusia dan fungsinya.
- 2) Dapat dijadikan pedoman dalam melakukan inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai materi pelajaran.

b. 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.

c. 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Diah Rahmatia dan Pipit Pitriana. 2007. *Pendidikan Tubuh Manusia dan Kesehatan*. Bandung: Ganeca Exact.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Norhayati, Eni. 2014. *Teori Ringkas Latihan Soal & Pembahasan IPA SD Kelas IV, V, VI*. Yogyakarta: Intersolusi Pressindo.
- Pribadi, A Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rima, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Surtiretna, Nina dkk. 2013. *Mengenal Sistem Peredaran Darah*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Suyono & Hariyanto. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.