

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
PADA MATERI MENULIS TEGAK BERSAMBUNG SISWA KELAS II
SDN MRICAN 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD



Disusun Oleh :

MARTHA KHRISTINA SETYANINGRUM

NPM : 17.1.01.10.0008

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2022

Skripsi oleh:

MARTHA KHRISTINA SETYANINGRUM

NPM 17.1.01.10.0008

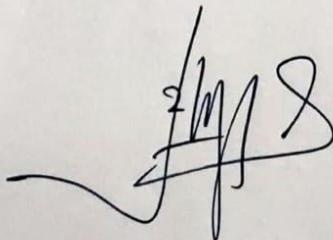
Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
PADA MATERI MENULIS TEGAK BERSAMBUNG SISWA KELAS II
SDN MRICAN 1**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 19 Juli 2022

PEMBIMBING 1



KHARISMA EKA PUTRI, S. Pd, M.Pd.

NIDN. 0719109101

PEMBIMBING 2



RIAN DAMARISWARA, M.Pd.

NIDN. 0728129001

Skripsi oleh:

MARTHA KHRISTINA SETYANINGRUM

NPM 17.1.01.10.0008

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
PADA MATERI MENULIS TEGAK BERSAMBUNG SISWA KELAS II
SDN MRICAN I**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian/Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 26 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : KHARISMA EKA PUTRI, M.Pd.
2. Penguji I : BAGUS AMIRUL MUKMIN, M.Pd.
3. Penguji II : RIAN DAMARISWARA, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Dr. Munim Nurmilawati, M. Pd.
K NIDN.0006096801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Martha Khristina Setyaningrum
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : 08 Juni 1999
NPM : 17.1.01.10.0008
Fakultas/Program Studi : FKIP/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, 26 Juli 2022

Yang menyatakan,



Martha Khristina Setyaningrum
NPM. 17.1.01.10.0008

MOTTO

“Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk
menjadi hebat”

(Zig Ziglar)

“Everything You Can Imagine Is Real”

(Sesuatu Yang Dapat Kamu Bayangkan Adalah Nyata)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat kepada saya, yang selalu menjadi tempat bersandar saya untuk mencurahkan segala permasalahan saya supaya dipermudahkannya.
2. Mama yang selalu mendoakan putrinya untuk menyelesaikan pendidikan hingga perguruan tinggi demi mencapai cita-citanya.
3. Support system yang selalu mengingatkan dan menasehatiku terimakasih.
4. Sahabat-sahabatku Giovanni, Lathifatul, Tian, Nadhea, Iffah, Wilda terimakasih sudah selalu setia mendengarkan keluh kesahku, terimakasih telah memberiku semangat dan doa terbaik kalian untukku.
5. Cahaya Print yang selalu cepat tanggap membantu semua proses percetakan skripsi ini.

ABSTRAK

Martha Khristina Setyaningrum : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Menulis Tegak Bersambung Siswa Kelas II SDN Mrican 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: multimedia interaktif, berbasis android, menulis tegak bersambung

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Mrican 1 yang diketahui bahwa pada kegiatan pembelajaran di kelas II siswa belum mampu menulis tegak bersambung karena siswa kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru. Guru hanya menggunakan metode ceramah. Guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran kurang efektif.

Rumusan masalah pada penelitian meliputi: (1) Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II SDN Mrican 1? (2) Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II SDN Mrican 1? (3) Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II SDN Mrican 1?

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah 4-D (*Four D*), yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Disseminate* (penyebarluasan). Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan es. Teknik analisis data berupa kategori kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan yang dinyatakan secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah: media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, dengan hasil kevalidan media validator ahli mediadiperoleh persentase sebesar 86%, hasil kevalidan dari validator ahli materi diperoleh persentase sebesar 92% dan memperoleh hasil rerata sebesar 89%, (2) Media yang dikembangkan dinyatakan praktis dengan uji kepraktisan angket respon guru memperoleh persentase sebesar 71,4% dan hasil uji kepraktisan angket repon siswa memperoleh persentase sebesar 91%. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis android dinyatakan sangat valid, sangat efektif, sangat praktis dan praktis untuk digunakan. (3) Media yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif dengan hasil uji keefektifan pada uji coba terbatas secara klasikal diperoleh persentase sebesar 88% dan memperoleh hasil rerata sebesar 81%.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Yang Maha Esa atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah penyusunan skripsi. Karena hanya atas perkenaan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Menulis Tegak Bersambung Siswa Kelas II SDN Mrican 1” merupakan bagian dari rencana penelitian dengan tujuan guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UN PGRI Kediri. Penulis menyadari banyak pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Ibu Kharisma Eka Putri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;

5. Bapak Rian Damariswara, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku ahli validator media;
7. Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd. selaku ahli validator materi;
8. Ibu Siti Suwarsi, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SDN Mrican 1 Kota Kediri yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian;
9. Ibu Supadmi, S.Pd. selaku guru kelas II kelas II SDN Mrican 1 Kota Kediri;
10. Bapak/Ibu Dosen Program Studi PGSD UN PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama proses meraih jenjang kesarjanaan;
11. Teman-teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan guna perbaikan skripsi ini agar menjadi lebih baik.

Kediri, 26 Juli 2022

Penyusun,



Martha Khristina Setyaningrum

NPM. 17.1.01.10.0008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Masalah	7
BAB II : LANDASAN TEORI	9
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	9

1. Hakikat Media Pembelajaran	9
2. Macam-macam Media Pembelajaran	9
3. Fungsi Media Pembelajaran	12
B. Multimedia Pembelajaran	13
1. Pengertian Multimedia Pembelajaran	13
2. Manfaat Multimedia Pembelajaran	14
3. Karakteristik Multimedia Pembelajaran	16
C. Multimedia Pembelajaran Interaktif	17
1. Pengertian Multimedia Interaktif	17
2. Karakteristik Multimedia Interaktif	17
3. Kelebihan Multimedia Interaktif	18
4. Kekurangan Multimedia Interaktif	20
D. Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android	21
1. Pengertian Android	21
E. Materi Menulis Tegak Bersambung	23
1. Keterampilan Menulis Tegak Bersambung	23
2. Hakikat Keterampilan Menulis Tegak Bersambung	23
3. Pedoman Menulis Tegak Bersambung	27
F. Pembelajaran Menulis Tegak Bersambung Kelas II Sekolah Dasar	32
G. Penelitian Terdahulu	34
H. Kerangka Berfikir	35
BAB III : METODE PENGEMBANGAN	36
A. Model Pengembangan	36

B. Prosedur Pengembangan	38
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	38
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	40
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	41
4. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	42
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	43
1. Lokasi Penelitian	43
2. Subyek Penelitian	43
D. Uji Coba Produk.....	43
1. Desain Uji Coba	44
2. Subyek Uji Coba.....	44
E. Validasi Model/Produk	45
F. Instrumen Pengumpulan Data	45
1. Pengembangan Instrumen.....	45
2. Validasi Instrumen.....	48
G. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV : HASIL PENELITIAN, KAJIAN PRODUK, DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
B. Kajian Produk	82
C. Pembahasan Hasil Penelitian	97
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	106
A. Simpulan.....	106
B. Implikasi.....	107

C. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	34
Tabel 3.1. Kisi-kisi Lembar Validasi Angket Ahli Media	48
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Angket Ahli Materi.....	49
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Kepraktisan Respon Guru.....	50
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Kepraktisan Respon Siswa.....	50
Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan.....	52
Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan.....	54
Tabel 3.7 Kriteria Keefektisa Siswa.....	55
Tabel 4.1 Komponen Dasar	62
Tabel 4.2 Indikator	63
Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran.....	63
Tabel 4.4 Pedoman Angket Siswa	64
Tabel 4.5 Hasil Validasi Validasi Ahli Materi.....	70
Tabel 4.6 Hasil Validasi Validasi Ahli Media	72
Tabel 4.7 Data Hasil Nilai Evaluasi Siswa Uji Terbatas	75
Tabel 4.8 Data Hasil Latihan Menulis Tegak Bersambung.....	77
Tabel 4.9 Data Hasil Angket Respon Guru.....	78
Tabel 4.10 Data Hasil Angket Siswa Uji Terbatas	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penilaian Huruf Tegak bersambung	24
Gambar 2.2 Huruf Kapital.....	28
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 3.1 Implementasi Model Pengembangan 4-D	37
Gambar 4.1 Pengertian Huruf Tegak Bersambung	61
Gambar 4.2 Penulisan Huruf Tegak Bersambung	61
Gambar 4.3 Huruf Kapital Menggunakan Huruf Tegak Bersambung.....	62
Gambar 4.4 Judul Media.....	67
Gambar 4.5 Kompetensi Iti (KI)	67
Gambar 4.6 Kompetensi Dasar (KD).....	68
Gambar 4.7 Indikator	68
Gambar 4.8 Tujuan Pembelajaran.....	69
Gambar 4.9 Materi	69
Gambar 4.10 Kebahasaan Sebelum Revisi	83
Gambar 4.11 Kebahasaan Setelah Revisi.....	83
Gambar 4.12 Kelengkapan ilustrasi dan gambar sebelum revisi	84
Gambar 4.13 Kelengkapan ilustrasi dan gambar setelah revisi	84
Gambar 4.14 Warna pada font sebelum revisi	85
Gambar 4.15 Warna pada font setelah revisi	85
Gambar 4.16 Jenis font dan ukuran sebelum revisi	86
Gambar 4.17 Jenis font dan ukuran setelah revisi.....	86

Gambar 4.18 Daftar Pustaka/Sumber sebelumrevisi	87
Gambar 4.19 Daftar Pustaka/Sumber setelah revisi.....	87
Gambar 4.20 Halaman Login.....	88
Gambar 4.21 Halaman Awal	88
Gambar 4.22 Halaman Menu	89
Gambar 4.23 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	90
Gambar 4.24 Halaman Tujuan Pembelajaran	90
Gambar 4.25 Halaman Materi.....	91
Gambar 4.26 Halaman Video Pembelajaran.....	91
Gambar 4.27 Halaman Awal Evaluasi	92
Gambar 4.28 Halaman Soal Evaluasi	92
Gambar 4.29 Halaman result/hasil evaluasi mencapai KKM	93
Gambar 4.30 Halaman result/hasil evaluasi sebelum mencapai KKM	94
Gambar 4.31 Tampilan jika jawaban benar	94
Gambar 4.32 Tampilan jika jawaban salah	95
Gambar 4.33 Halaman Soal Latihan Menulis	95
Gambar 4.34 Halaman Profil Pengembang.....	96
Gambar 4.35 Halaman Sumber	96

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1:Lembar Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 2: Berita Acara Bimbingan
- Lampiran 3:Surat Ijin Melakukan Penelitian
- Lampiran 4:Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 5:Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 6:Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7:Hasil Evaluasi Uji Terbatas
- Lampiran 8:Hasil Evaluasi Keterampilan Menulis
- Lampiran 9:Angket Respon Guru
- Lampiran 10:Angket Respon Siswa Uji Terbatas
- Lampiran 11:Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 12:Foto-foto Penelitian
- Lampiran 13:Buku Petunjuk Penggunaan Media
- Lampiran 14: Undangan Penguji
- Lampiran 15 : Berita Acara Penilaian
- Lampiran 16 : Lembar Revisi Ketiga Penguji

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena virus yang kini sedang terjadi yaitu virus corona (COVID-19) yang telah mengguncang dunia bahkan mengganggu dunia pendidikan. Mulyana (2020:28) menyatakan bahwa sektor yang paling terdampak akibat wabah pandemi Covid-19 di antaranya adalah pendidikan. Sampai dengan 25 Mei 2020, Organisasi Pendidikan, Keilmuan dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) mencatat sebanyak 150 negara menutup pembelajaran di sekolah akibat pandemi Covid-19. Jumlah pelajar/mahasiswa yang terdampak secara global sekitar 1,2 milyar orang atau sekitar 68 persen dari total pelajar/mahasiswa terdaftar. Menurut data UNESCO pula, jumlah total pelajar/mahasiswa Indonesia juga terdampak sekitar 68 juta siswa, terdiri dari 60 juta siswa PAUD-Menengah dan 8 juta mahasiswa perguruan tinggi.

Pandemi COVID-19 ini menimbulkan tantangan bagi guru karena dalam situasi ini maka pembelajaran dilaksanakan secara online. Hal ini merupakan suatu tantangan baru bagi para guru dan siswa, mulai dari metode pengajaran hingga individu di setiap mata pelajaran yang diajarkan oleh masing-masing guru. Cara mudah untuk para guru dalam menghadapi tantangan tersebut pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang.

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai

upaya dalam penyelesaian permasalahan dalam suatu pembelajaran pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan memberikan pembelajaran kepada siswa, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran. Penjelasan tersebut sesuai dengan PP nomor 74 tahun 2008 yang menyatakan, “Pendidik sekurang-kurangnya memiliki kompetensi menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional”.

Kenyataan yang terjadi pada siswa kelas II SDN Mrican 1 belum mampu menulis tegak bersambung. Hal tersebut terbukti pada tahun ajaran 2019/2020 dari 28 siswa yang ada, terdapat 15 siswa yang belum mampu menulis tegak bersambung. Hal ini disebabkan karena dari segi siswa dalam proses pembelajaran siswa kurang latihan dalam menulis tegak bersambung dan kurang memperhatikan penjelasan materi tentang menulis tegak bersambung dalam cerita yang disampaikan oleh guru ketika belajar di rumah. Sedangkan dari segi guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa hanya menggunakan model ceramah, kurangnya pendekatan kepada siswa yang belum mampu menulis tegak bersambung dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran kurang efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, guru dapat mencari dan mempergunakan sumber belajar atau media teknologi lain untuk menjadikan proses belajar mengajar yang awalnya abstrak dan sulit untuk dipahami menjadi sebuah materi yang mudah dipahami dan menarik. Penggunaan media pembelajaran untuk proses belajar mengajar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Menurut Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad (2020:3), mengatakan bahwa “Proses dan hasil belajar peserta didik menunjukkan perbedaan yang berarti antara pegajaran tanpa media dengan pegajaran menggunakan media”. Oleh sebab itu penggunaan media sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Upaya peningkatan dalam mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik dari aspek kemampuan, kepribadian maupun tanggung jawab sebagai warga Negara.

Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang dimanipulasi oleh penggunanya untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi (Munir, 2015). Dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis android sangat berperan dalam menarik minat, motivasi, dan perhatian siswa.

Multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan melalui penelitian ini merupakan sebuah multimedia pembelajaran interaktif dengan kemampuan menampilkan media visual sehingga siswa dapat berinteraksi secara interaktif dengan guru baik pada saat pembelajaran daring maupun tatap muka. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif berbasis android diharapkan kualitas dalam proses pembelajaran baik daring maupun tatap muka dapat menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu untuk memfasilitasi proses pembelajaran daring agar mampu berjalan interaktif dan tidak berfokus pada tugas sehingga kualitas dari proses pembelajaran daring dapat setara dengan pembelajaran tatap muka, dimana guru juga menjelaskan materi yang mudah untuk dipahami siswa dan guru mendapat umpan balik dari proses pembelajaran.

Sesuai dengan permasalahan yang muncul, maka peneliti mengajukan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Menulis Tegak Bersambung dalam Cerita Siswa Kelas II SDN Mrican 1”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, Hal ini disebabkan karena dari segi siswa kurangnya dalam berlatih menulis tegak bersambung faktor yang pertama dikarenakan ketika siswa sudah berada di rumah malas untuk menerapkan atau menulangnya lagi apa yang sudah dipelajari di sekolah.

Faktor yang kedua yaitu faktor dari kedua orang tua atau keluarga yang ada di lingkungannya, yang sering terjadi ketika kedua orang tua sedang bekerja sehingga anak di rumah sendiri atau hanya bersama dengan keluarga lainnya seperti nenek tentu dengan umur nenek yang mengalami ketebesannya sehingga anak kurang mendapatkan perhatian khusus.

Faktor ketiga yaitu siswa kurang memperhatikan penjelasan materi tentang menulis tegak bersambung yang disampaikan guru, ketika di sekolah dengan sesama siswa saling mengobrol dan bermain dengan teman sebangku sehingga tidak siswa tidak benar-benar memperhatikan guru.

Faktor pertama dari segi guru yaitu, dalam menyampaikan materi pembelajaran guru hanya menggunakan model ceramah sehingga siswa mudah bosan dan tentunya materi yang disampaikan guru tidak benar-benar tersampaikan dengan baik.

Faktor yang kedua dari segi guru yaitu, kurangnya pendekatan kepada siswa yang belum mampu menulis tegak bersambung dalam cerita, sehingga guru tidak mengetahui mana siswa yang sudah atau belum memahami materi yang telah disampaikan dalam proses pembelajaran.

Faktor ketiga dari segi guru yaitu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran kurang efektif, factor tersebut dikarenakan factor umur yang sudah tidak muda dan lincah sehingga penggunaan mediaupun sangat terbatas.

Maka dari itu peneliti ingin membuat multimedia pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat digunakan untuk memadukan media pembelajaran yang lain saat proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran tersebut dapat membantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan siswa diharapkan menjadi lebih mudah untuk belajar memahami materi.

Pada masalah tersebut terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media yang bagaimanakah yang dikatakan efektif untuk materi menulis tegak bersambung siswa kelas 2?
2. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif berbasis android?
3. Apakah syarat yang harus dipenuhi agar pengembangan multimedia interaktif berbasis android dapat dikatakan valid dan praktis serta bisa digunakan dalam proses pembelajaran?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis perlu membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah batasan masalah pada penyusunan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk multimedia berbasis android dan materi hanya di fokuskan pada materi menulis tegak bersambung, huruf kapital pada kalimat berita dan kalimat tanya
2. Siswa kelas II SDN Mrican 1

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II SDN Mrican 1?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II SDN Mrican 1?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II SDN Mrican 1?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan kevalidan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II SDN Mrican 1.
2. Mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II SDN Mrican 1.
3. Mendeskripsikan keefektifan multimedia interaktif berbasis android pada materi menulis tegak bersambung siswa kelas II SDN Mrican 1.

F. Manfaat Masalah

Hasil temuan penelitian ini diharapkan agar hasil pengembangan dapat bermanfaat pada dunia pendidikan. Pemanfaatan dari hasil pengembangan media ini diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis : Hasil temuan penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan guru sekolah dasar.
2. Manfaat Praktis : Hasil temuan penelitian ini diharapkan memberikan banyak manfaat bagi banyak pihak diantaranya :

- a. Bagi Guru : Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan media berupa multimedia interaktif dan dapat menjadi perantara penyampain materi dari guru kepada siswanya. Selain itu, dapat memotivasi guru agar bisa mengembangkan media yang kreatif dan dapat meningkatkan antusias siswa saat proses pembelajaran.
- b. Bagi Peserta Didik: Agar peserta didik lebih luas mengetahui media berupa multimedia interaktif dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Bagi Peneliti : Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan agar peneliti dapat mengembangkan hal-hal bari pada media untuk proses pembelajaran.
- d. Bagi Pembaca : Agar pembaca lebih luas mengetahui keberagaman media yang nantinya dapat digunakan panduan untuk kebutuhan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyana, Wahyu Hidayat, Fia Sri Mumpuni. 2020. *Inventarisasi Ektoparasit Pada Benih Lele Sangkuriang (Clarias gariepinus)*. Bogor. Jurnal Mina Sains ISSN.
- Munir. 2015. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana, dan Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.