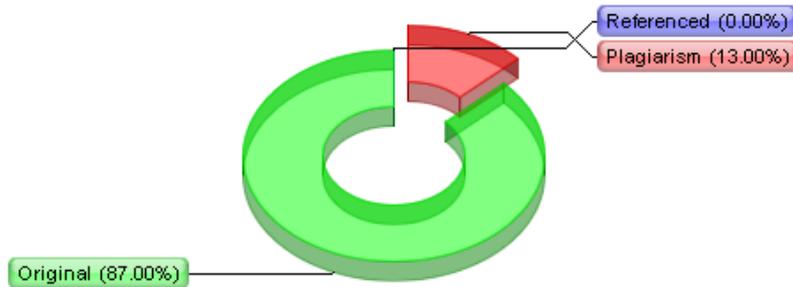


Plagiarism Detector v. 1678 - Originality Report 7/14/2020 12:18:39 PM

Analyzed document: SITI MAHMUDAH_4A_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: 1274	https://www.slideshare.net/AgusSaepulloh1/kurikulum-2013-kompetensi-dasar-sd-ver...
% 7	wrds: 612	https://www.scribd.com/document/363303057/Skripsi-Nugraheni-Dinasari-Haryono-111...
% 3	wrds: 330	https://www.slideshare.net/M_AliAmiruddin/ki-kd-ppkn-netra-dan-daksa-sd-lb

[Show other Sources:]

Processed resources details:

201 - Ok / 56 - Failed	
-------------------------------	--

[Show other Sources:]

Important notes:

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

Active References (URLs Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.gurupendidikan.co.id/14...> + 2 resources!

id: 1

usaha yang dilakukan secara sadar dan

sistematis untuk mencapai kemajuan yang lebih baik dan mampu mengembangkan potensi manusia menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam Undang-

undang-

Plagiarism detected: 0.08% <https://bimbingankonselingsiswasmp...>

id: 2

Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

tantang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dijelaskan

Plagiarism detected: 0.48% <https://docplayer.info/46711182-Pen...> + 6 resources!

id: 3

bahwa:"

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dari seorang pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan

negara". Untuk mendapatkan pengembangan kema-

mampuan yang maksimal pelaksanaan pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sehingga mampu mencetak pendidik yang berkualitas serta memiliki kepekaan terhadap lingkungan dan kehidupan

bermasyarakat. Berbicara proses belajar mengajar tentunya tidak lepas dari interaksi antara guru dan siswa.

Pembelajaran dikatakan berhasil jika guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik serta pelajaran yang disampaikan dapat dipahami siswa, sedangkan bagi siswa keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang baik. Dalam pembelajaran har-

us dilakukan secara interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik yang didasarkan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia

Plagiarism detected: 0.09% <https://docplayer.info/46711182-Pen...> + 5 resources!

id: 4

Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan,

pasal 19 ayat (1). Dalam hal ini, pembelajaran tak lepas dari media yang digunakan guna memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Media merupakan salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran.

Plagiarism detected: 0.15% <https://hadirukiyah2.blogspot.com/2...> + 5 resources!

id: 5

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu "medius" yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'.

Plagiarism detected: 0.3% <https://hadirukiyah2.blogspot.com/2...> + 4 resources!

id: 6

Gerlach dan Ely (1971:3) mengatakan bahwa:"M-

edia apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan,

atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks

Plagiarism detected: 0.2% <https://hadirukiyah2.blogspot.com/2...> + 3 resources!

id: 7

dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis,

photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal". Pada jenjang Sekolah Dasar sudah dikembangkan kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran tematik untuk menjadi sebuah tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Pembelajaran tematik memiliki tema yang berperan untuk menjadi pemersatu kegiatan proses belajar mengajar dengan memadukan berbagai kompetensi inti dan kompetensi dasar dari beberapa muatan mata pelajaran sekaligus. Berdasarkan observasi di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri khususnya kelas 4 pada pembelajaran 1 SubTema 1 Tema 9 "

Kayanya Negeriku" terdapat tiga pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA dan IPS yang hanya dilakukan dengan ceramah dan hanya berpegangan pada buku siswa tanpa didukung media pembelajaran. Siswa mendapat penjelasan dengan media gambar sehingga pesan yang disampaikan kurang maksimal, sehingga sebagian siswa dalam pembelajaran yang masih kurang memahami materi yang ada. Hasil belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran 1 SubTema 1 Tema 9 SDN Li

rboyo 2 Kota Kediri masih terdapat beberapa siswa yang di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu dengan nilai 7,5. Pada siklus hasil belajar siswa sebelumnya siswa hanya mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 6,7 dengan presentase 70%

Plagiarism detected: 0.08% <http://eprint.stieww.ac.id/1079/> + 2 resources!

id: 8

siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal

sedangkan 30% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini disebabkan karena keterbatasan media pendukung sehingga siswa kurang memperhatikan pembelajaran. SDN Lirboyo 2 Kota Kediri memiliki laboratorium komputer dengan fasilitas pendukung, seperti LCD proyektor, jaringan internet dan speaker. Hal ini sangat memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif, karena di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri belum memanfaatkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Kebanyakan guru dan siswa di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri sudah terampil dalam mengoperasikan komputer. Kondisi tersebut dapat berpotensi menggunakan jenis media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif untuk menunjang pembelajaran tematik. Multimedia interaktif merupakan suatu media yang memiliki berbagai unsur seperti teks, suara, animasi, dan video

Plagiarism detected: 0.19% <https://www.scribd.com/document/363...> + 5 resources!

id: 9

yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki

dalam multimedia tersebut. Penggunaan Multimedia interaktif dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran masih sangat minim.

Plagiarism detected: 0.07% <http://eprints.ums.ac.id/33872/> + 4 resources!

id: 10

Hal ini terlihat dari masih banyaknya

guru yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran walaupun sarana dan fasilitas sekolah sudah mendukung. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian mengenai "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran 1 SubTema 1 Tema 9 kelas 4 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri" Identifikasi Masalah
Semua pihak selalu menginginkan hasil yang baik dalam semua mata pelajaran. Tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang masih kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan penyampaian materi hanya menggunakan media pembelajaran sederhana sehingga sulit dipahami oleh siswa. Guru hanya menggunakan peralatan seadanya. Dalam hal ini apakah siswa sudah bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru? Proses pembelajaran tidak semua materi dapat dijelaskan dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan kelas. Terbatasnya media pembelajaran menyebabkan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Efektifkah menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran? Pembelajaran hanya menggunakan media gambar dan pegangan buku siswa untuk menunjang pembelajaran tematik, dalam melaksanakan pembelajaran guru tidak memperhatikan kebutuhannya dalam mengajar, guru hanya menggunakan peralatan seadanya seperti media gambar yang ada di buku siswa. Padahal hal tersebut sangat berdampak pada siswa. Apakah dengan media seadanya, Materi sudah tersampaikan dengan baik? Multimedia interaktif untuk pembelajaran tematik di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri belum tersedia. Dalam SDN Lirboyo 2 Kota Kediri sudah terdapat laboratorium komputer dengan fasilitas yang sudah lengkap dan kebanyakan guru sudah terampil mengoperasikan komputer. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran? Rumusan Masalah
Bagaimana validitas multimedia interaktif untuk pembelajaran 1 subtema 1 tema 9 kelas 4 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri?

Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif untuk pembelajaran 1 subtema 1 tema 9 kelas 4 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang dapat dicapai melalui penelitian ini yaitu : untuk mengetahui validitas multimedia interaktif pada pembelajaran 1 subtema 1 tema 9 kelas 4 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif pada pembelajaran 1 subtema 1 tema 9 kelas 4 SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat digunakan

sebagai bahan acuan pengembangan multimedia interaktif guna mempermudah penyampaian materi pada pembelajaran 1 SubTema 1 Tema 9 "Kayanya Negeriku" Manfaat Praktis

Bagi Kepala Sekolah

Sebagai

sebagai media untuk melengkapi atau memperbanyak Multimedia Interaktif khususnya kelas IV untuk Meningkatkan

pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai alat bantu pembelajaran. Bagi Guru Memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga penyajian materi tidak monoton serta dapat mendorong guru kreatif untuk membuat dan menggunakan media alternatif dalam menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

Bagi S

iswa Memberikan kemuda

han kepada peserta didik dalam mempelajari pokok pembahasan serta mengalami variasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Sistematis Penelitian

Penulisan pada B

ab I terdapat sub bab yaitu latar belakang yang mengungkapkan konteks pengembangan dalam masalah yang hendak dipecahkan. Selanjutnya adalah identifikasi masalah yang diawali dengan identifikasi kesenjangan yang ada antara kondisi nyata dengan kondisi ideal. Setelah identifikasi masalah dipaparkan rumusan masalah secara singkat,

Plagiarism detected: 0.07% <https://id.scribd.com/doc/130151598...> + 2 resources!

id: 11

padat, jelas dan diungkapkan dalam bentuk

pertanyaan. Selanjutnya ada tujuan pengembangan, dan manfaat dari pengembangan. Bab II atau kajian teori membahas tentang konsep, prinsip atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan.

Bab III menjelaskan tentang metode pengembangan yang memaparkan tentang model pengembangan yang digunakan beserta prosedur pengembangan. Selanjutnya membahas subjek penelitian, memaparkan validasi produk, instrumen pengumpulan data yang digunakan.

Bab IV terdapat deskripsi, interpretasi dan pembahasan yang memaparkan mengenai hasil studi pendahuluan, pengujian model perluasan sebagai tindak lanjut dari poin sebelumnya, validasi model, serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V memaparkan secara singkat pokok-pokok

Plagiarism detected: 0.07% <https://id.scribd.com/doc/130151598...>

id: 12

hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah

dan tujuan penelitian. Dan kemudian memaparkan implikasi teoritis dan implikasi praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Setelah itu memaparkan saran atau rekomendasi sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan dan terkait langsung.

BAB II

KAJIAN TEORI

Hakikat Belajar Dan Pembelajaran

Pengertian Belajar

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia mengalami sebuah perubahan-perubahan untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju agar mampu bersosialisasi dengan manusia lainnya. Proses menuju perubahan tersebut dinamakan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Burton dalam Usman dan Setiawati (1993:4), Belajar dapat diartikan

Plagiarism detected: 0.08% <https://docplayer.info/46711182-Pen...>

id: 13

sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu

dengan individu lain sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Arsyad

(2011:1), Belajar adalah

Plagiarism detected: 0.1% <http://florentinasridewiwulandari.b...> + 2 resources!

id: 14

proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang

dalam sepanjang hidupnya. Terjadinya proses belajar

Plagiarism detected: 0.13% <http://florentinasridewiwulandari.b...> + 2 resources!

id: 15

karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.

Plagiarism detected: 0.19% <http://florentinasridewiwulandari.b...> + 2 resources!

id: 16

Adanya perubahan tingkah laku pada diri orang yang disebabkan karena adanya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau

sikapnya. Sedangkan menurut Susanto (2014:4), Belajar merupakan aktivitas seseorang yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak secara sadar. Oleh karena itu, dari belajar mampu memperoleh hasil yang diartikan sebagai

Plagiarism detected: 0.09% <https://id.scribd.com/doc/224651361...>

id: 17

kemampuan yang diperoleh setelah

melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan definisi belajar yang dikemukakan ketiga ahli

Plagiarism detected: 0.09% <https://must-august.blogspot.com/20...>

id: 18

di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu

proses aktivitas sadar yang dilakukan untuk merubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Wasliman dalam Susanto (2013:12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik adalah hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal. Uraian faktor-faktor tersebut adalah :Faktor internal; merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yaitu mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor ini meliputi kecerdasan, minat, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

Faktor eksternal; merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini diperkuat dengan Rifa'i (2015:78-79), bahwa kondisi yang mempengaruhi proses belajar, yaitu kondisi internal dan eksternal. Dua kondisi tersebut memiliki pengaruh terhadap kesiapan, proses dan hasil belajar peserta didik. Jadi disimpulkan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal peserta didik.

Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pembelajaran dilakukan dalam rangka untuk mencapai tujuannya. Hal tersebut terdapat

Plagiarism detected: 0.09% <https://bimbingankonselingsiswasmp...>

id: 19

dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003

tentang Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dari seorang pendidik untuk mewujudkan suasana belajar serta

Plagiarism detected: 0.14% <https://zonependidikan.blogspot.com...> + 4 resources!

id: 20

proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklah

Plagiarism detected: 0.08% <https://zonependidikan.blogspot.com...> + 2 resources!

id: 21

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,

bangsa serta negara.Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi sehingga menghasilkan sikap agar siswa untuk mau belajar. Menurut Susanto (2013:19), Pembelajaran adalah sebagai proses pembuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga siswa mau belajar.Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.slideshare.net/muhmainn...>

id: 22

di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

merupakan

suatu proses interaksi siswa dengan pendidik dalam hal guru, siswa dan sumber belajar dengan cara tertentu agar siswa mampu memahami apa yang disampaikan oleh guru dan mau belajar.Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah pencapaian perubahan perilaku pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran merupakan sasaran akhir yang diharapkan guru setelah melakukan proses belajar mengajar.Tujuan

Plagiarism detected: 0.26% <http://ghufron-dimyati.blogspot.com...>

id: 23

pembelajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Tujuan ini pada dasarnya merupakan rumusan

dan kemampuan yang harus dicapai untuk menyelesaikan kegiatan belajar dalam proses pembelajaran.

Metode dan alat pembelajaran yang digunakan dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode dan alat pembelajaran berfungsi sebagai media transformasi pembelajar terhadap tujuan yang akan dicapai. Sehingga peneliti menggunakan media yaitu multimedia interaktif yang bisa mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.Hakikat Media Pembelajaran

Pengertian Media

Arti kata Media dalam bahasa Latin yaitu "medius" yang secara harfiah memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah suatu pengantar pesan atau perantara dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach &

- Plagiarism detected: 0.05% <https://www.scribd.com/document/366...> Ely (1971:3) mengatakan bahwa "media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap". Dalam pengertian ini yang termasuk media adalah guru, buku teks, dan lingkungan sekolah. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar lebih diartikan sebagai alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang telah diterima oleh peserta didik. Sedangkan menurut National Education Association (NEA) yang dikutip oleh Arsyad (2011:5) "media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya" dengan demikian media dapat mudah untuk dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Menurut S adiman (2011:6) "media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi". Dengan demikian, media sebagai bentuk interaksi antara pendidik dengan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa serta menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam berpikir sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Fungsi Media Pembelajaran Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa memiliki berbagai fungsi yang bermanfaat. Menurut Arsyad (2011:15), fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut untuk mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan dan ditata oleh guru. Kondisi yang diciptakan oleh selama pembelajaran berlangsung dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011:15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu proses belajar mengajar dan penyampaian isi dan pesan dari pelajaran karena dapat membantu siswa membangkitkan semangat dan meningkatkan pemahaman mereka. Menurut pendapat di atas sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat besar dalam pembelajaran. Media sebagai alat bantu menyampaikan ilmu oleh guru kepada siswa yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jenis Media Pembelajaran Klasifikasi dan pengelompokkan media pembelajaran sangat beragam dan berbeda tergantung dari sudut mana media disajikan. Media pembelajaran dapat membangkitkan rangsangan pengelihatannya, pendengaran, perabaan, pengecapannya, maupun penciumannya. Dari karakteristik tersebut, guru dapat memilih menggunakan suatu media dengan situasi pembelajaran. Menurut Arsyad (2011:29), media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan perkembangan teknologi yaitu Media hasil teknologi cetak Teknologi cetak yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media
- id: 24
- Plagiarism detected: 0.19% <https://hadirukiyah2.blogspot.com/2...> + 4 resources! id: 25
- Plagiarism detected: 0.1% <https://hadirukiyah2.blogspot.com/2...> + 3 resources! id: 26
- Plagiarism detected: 0.26% <https://www.slideshare.net/yuniamda...> + 5 resources! id: 27
- Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/46711182-Pen...> id: 28
- Plagiarism detected: 0.21% <https://hadirukiyah2.blogspot.com/2...> id: 29
- Plagiarism detected: 0.05% <http://sitiasyani.blogspot.com/201...> + 2 resources! id: 30
- Plagiarism detected: 0.12% <http://sitiasyani.blogspot.com/201...> + 3 resources! id: 31
- Plagiarism detected: 0.21% <http://florentinasridewiwulandari.b...> + 10 resources! id: 32

cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Teknologi audio-visual
Cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin

dan elektronik untuk menyajikan pesan-pes
an audio visual. Jadi proses pembelajaran

Plagiarism detected: 0.09% <http://sitiasyiani.blogspot.com/201...> + 2 resources!

id: 33

melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi

yang penyerapannya melalui pandangan dan penerapan serta tidak seluruhnya tergantung pada

Plagiarism detected: 0.05% <http://sitiasyiani.blogspot.com/201...> + 2 resources!

id: 34

pemahaman kata atau simbol-simbol yang

serupa. Teknologi berbasis komputer

M
erupakan cara

Plagiarism detected: 0.1% <http://florentinasridewiwulandari.b...> + 10 resources!

id: 35

menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro prosesor.

Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari
teknologi lainnya adalah karena

Plagiarism detected: 0.25% <http://florentinasridewiwulandari.b...> + 8 resources!

id: 36

materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi
berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada

siswa.

Teknologi gabungan

Cara untuk menyampaikan materi yang menggabungkan

Plagiarism detected: 0.5% <http://florentinasridewiwulandari.b...> + 5 resources!

id: 37

beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan dari beberapa jenis teknologi ini dianggap
teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti
jumlah random acces memory (RAM) yang besar, hard disk yang besar dan monitor yang beresolusi tinggi
ditambah dengan

peripheral (alat-alat tambahan dalam satu jaringan dan sistem audio).Melihat

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 38

klasifikasi-klasifikasi media pembelajaran di atas,

Media merupakan suatu komponen i

nstruksional yang meliputi orang dan peralatan. Dalam pengembangannya media pembelajaran harus mengikuti
perkembangan teknologi. Menurut Sadiman (2008:28),

Plagiarism detected: 0.07% <http://florentinasridewiwulandari.b...>

id: 39

berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran

dapat dikelompokkan ke dalam tiga kelompok, yaitu (1) media grafis, (2) media Audio yang berkaitan dengan
indera pendengaran, dan (3) media Proyeksi Diam. Salah satu ciri dari media ialah membawa pesan atau
informasi kepada penerima. Yang terpenting adalah pesan dan informasi disiapkan untuk kebutuhan dan
kemampuan belajar seseorang serta dikembangkan agar siswa berpartisipasi dengan aktif selama proses
belajar.

Dari pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat membantu
dalam proses pembelajaran. Sebagai guru hendaknya dapat memilih jenis media yang tepat untuk digunakan
dalam proses belajar mengajar dikelas sesuai dengan kebutuhan.

Hakikat Multimedia Interaktif

Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia mampu membawa perubahan dalam proses belajar yaitu dari model pembelajaran siswa pasif
menjadi model pembelajaran siswa aktif. Menurut Arsyad (2011:171), Multimedia Interaktif adalah berbagai
macam kombinasi yaitu teks, suara, video, dan animasi yang merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-
sama dapat menampilkan informasi, isi, dan pesan dalam pelajaran. Menurut Daryanto (2010:51), Mult
imedia Interaktif merupakan multimedia yang sudah dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga

Plagiarism detected: 0.15% <https://www.scribd.com/document/363...> + 5 resources!

id: 40

dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses
selanjutnya.

Multimedia interaktif bersifat mandiri karena memberi kemudahan dan kelengkapan isi media sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa bantuan orang lain dan mampu memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengontrol proses belajarnya sendiri. Apabila multimedia interaktif dipilih, dikembangkan serta digunakan secara tepat dan baik, maka akan memberi manfaat bagi guru dan peserta didik. Sedangkan menurut Munir (2013:110),

Plagiarism detected: 0.21% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 41

Multimedia Interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh designer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas

kepada penggunanya (

user). Karakteristik yang penting dari multimedia interaktif yaitu peserta didik tidak hanya memperhatikan objek dan media saja, tapi juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli

di atas mengenai pengertian multimedia Interaktif,

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 42

maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif

merupakan suatu kombinasi dari beberapa jenis media dengan cara memanfaatkan komputer sebagai alat penyampaian isi pesan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik, dengan unsur-unsur teks, animasi, suara, dan video sebagai komunikasi interaktif lainnya dengan pengguna. Model -

Plagiarism detected: 0.59% <https://www.scribd.com/document/363...> + 6 resources!

id: 43

model Multimedia Interaktif

Deni Darmawan (2012: 59-66) menyatakan bahwa ada empat model multimedia interaktif, yaitu model drills, model tutorial, model simulasi, dan model games. Model Drills Model ini pada dasarnya memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dengan penyediaan soal-soal yang bertujuan untuk menguji 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: 0.39% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 44

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 ada fasilitas remedi yang dapat diberikan secara parsial maupun keseluruhan.

(Darmawan, 2012: 61-62)

Berdasarkan uraian di atas, model Drills memiliki tahapan-tahapam dalam menyampaikan sebuah materi dengan 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. Apabila hasil latihan sudah memenuhi kriteria, maka program berlanjut ke materi selanjutnya. Namun jika belum, akan ada remedi yang diberikan secara ketekkaitan maupun keseluruhan.

Plagiarism detected: 0.28% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 45

Model 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.

Plagiarism detected: 0.22% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 46

Tahapan pembelajaran dengan model tutorial yaitu:

Introduction

(Pengenalan)Presentation of information

(Penyajian informasi atau materi)Questions of respons

(pertanyaan dan respo

n)Judging of responses

(Penilaian respon)

Plagiarism detected: 0.16% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 47

Providing feedback about responses

(Pemberian balikan respon)Remediation

(Pengulangan)Sequencing lesson segmen

(Segmen pengaturan pelajara

n) (Deni Darmawan: 2012: 62-63) 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 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.

Plagiarism detected: 0.57% <https://www.scribd.com/document/363...> + 7 resources!

id: 48

Model 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 model simulasi yaitu fisik, situasi, prosedur, dan proses.

Tahapan materi dalam model simulasi yaitu:

Pengenalan,

Penyajian informasi (simulasi 1, simulasi 2, dan

simulasi seterusnya),

Plagiarism detected: 0.08% [https://zaenudinierna.blogspot.com/...](https://zaenudinierna.blogspot.com/)

id: 49

Pertanyaan dan respon jawaban,

Penilaian respon,

Pemberian

feedback (umpan balik) tentang respon, Pembetulan,

Segmen pengaturan pengajaran,

Penutupan. (

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 50

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 ini mendesain pelajaran

Plagiarism detected: 0.21% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 51

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

Plagiarism detected: 1.15% <https://www.scribd.com/document/363...> + 6 resources!

id: 52

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 scenario, 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

permainan, dan interaksi dalam bermain. Closing (

Plagiarism detected: 0.24% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 53

Penutup) berisi pemberitahuan pemenang, pemberian reward, informasi terutama feedback untuk pemain dalam meningkatkan penampilan individual, penutup. (Rusman, Deni Kurniawan, Cepi 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 pembelajaran dengan tampilan yang lebih

Plagiarism detected: 0.14% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 54

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

Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif

M

anfaat yang dapat diperoleh dari multimedia interaktif ini secara umum adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih efektif, dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Menurut Susilana dan Riyana (2008:21), berpendapat bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan sebagai berikut: Peserta didik dapat memiliki pengalaman yang beragam dari penggunaan beberapa jenis media. Dapat menghilangkan kebosanan peserta didik karena menggunakan media yang bervariasi. Multimedia sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri peserta didik. Beberapa kelebihan multimedia di atas, menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat membantu meningkatkan kreatifitas dan keefektifan pembelajaran.

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.kompasiana.com/khoiri16...> + 2 resources!

id: 55

Selain memiliki kelebihan, multimedia juga memiliki kekurangan

seperti yang dikemukakan Indriana (2011:98), sebagai berikut:

Penyiapan media yang membutuhkan biaya yang cukup mahal. P

engembangan dan penggunaan multimedia memerlukan perencanaan yang cukup matang. Membutuhkan tenaga operasional yang professional.

Dari beberapa kekurangan multimedia di atas yang salah satunya yaitu multimedia membutuhkan biaya yang cukup mahal karena menggunakan komputer untuk mengoperasikannya, namun komputer saat ini sudah menjadi barang yang banyak dimiliki oleh sekolah maupun masyarakat. Karakteristik dan Fungsi Multimedia 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.

Daryanto (2010:53), mengatakan

bahwa karakteristik multimedia pembelajaran ada tiga yaitu sebagai berikut:

Plagiarism detected: 0.08% <https://docplayer.info/46711182-Pen...>

id: 56

Memiliki lebih dari satu media yang konvergen,

misalnya menggabungkan unsur visual dan Audio. Bersifat interaktif, dalam pengertian yaitu memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan respon pengguna. Bersifat mandiri karena memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa

Plagiarism detected: 0.08% <https://docplayer.info/46711182-Pen...>

id: 57

sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang

lain. Menurut Daryanto (2010:53-54), selain memenuhi ketiga syarat karakteristik di atas, multimedia pembelajaran sebaiknya memiliki fungsi sebagai berikut:

Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

Plagiarism detected: 0.11% <https://docplayer.info/46711182-Pen...>

id: 58

Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.

Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendali.

Pengembangan multimedia menekankan agar mudah digunakan, mengembangkan pengetahuan, dan meningkatkan kreatifitas.

Evaluasi Multimedia Interaktif

Evaluasi multimedia interaktif dilakukan sejak proses pengembangan dimulai. Menurut Winarno,dkk. (2009:74-80), Tahap evaluasi formatif bisa dilakukan dengan menilai aspek-aspek berikut Isi/materi

Dari segi materi yang di evaluasi adalah kesesuaian materi dengan analisis tugas yang sudah ditetapkan pada tahap desain. Keruntutan dalam pengorganisasian materi, gambar maupun animasi yang ditampilkan perlu diperlihatkan. Kesesuaian penggunaan bahas

a dapat dipahami oleh pengguna. Informasi tambahan

Informasi tambahan adalah informasi yang tidak berkaitan langsung dengan materi, seperti petunjuk penggunaan, bantuan penggunaan dan kesimpulan. Dampak efektif

Hal yang perlu dinilai salah satunya adalah bagaimana produk yang dikembangkan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Keterhubungan

Hal yang dievaluasi adalah kesesuaian animasi dan gambar harus diperhatikan, memberikan kontrol suara maupun video agar pengguna dapat menyala atau mematikan.

Navigasi

Navigasi memungkinkan pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya. Navigasi harus dibuat semudah dan sejelas mungkin serta harus konsisten.

Pembelajaran

Dalam hal ini berhubungan dengan pertanyaan apakah penggunaan komputer merupakan media terbaik dan efektif untuk menyampaikan materi yang dikembangkan.

Fitur tersembunyi

Fitur ini tidak terlihat pada saat program dijalankan dan data yang terjadi pada saat pengguna memasuki maupun meninggalkan program.

Ketahanan

Dalam hal ini untuk mengetahui ketahanan produk dan mengevaluasi tingkat gagal atau eror saat dijalankan.

Materi pendukung

Materi tambahan dapat ditambahkan bila dibutuhkan. Beberapa aspek evaluasi multimedia pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai kisi-kisi evaluasi produk multimedia oleh ahli maupun oleh pengguna.

Dari pendapat ahli diatas, evaluasi yang digunakan meliputi isi/materi, informasi tambahan, dampak efektif, keterhubungan, navigasi, pembelajaran, fitur tersembunyi, ketahanan dan materi pendukung lainnya.

Pembelajaran Tematik Tema 9 Tentang "Kayanya Negeriku" di Sekolah Dasar

Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang memadukan dari beberapa materi pembelajaran dari beberapa kompetensi inti dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran. Implementasi pembelajaran tematik terpadu menuntut kemampuan guru dalam m

enyampaikan materi di dalam kelas. Karena itu, guru harus mampu memahami materi apa yang akan diajarkan kepada peserta didik. Kegiatan belajar mengajar akan bermakna jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman, memberikan rasa aman dan anak mengalami langsung yang dipelajarinya. Pembelajaran yang menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan dari beberapa muatan pelajaran sekaligus. Dalam kurikulum 2013, tema sudah disiapkan oleh pemerintah dan sudah dikembangkan menjadi subtema dan satuan pembelajaran. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas IV

Sebagai guru harus bisa menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan dan karakter peserta didiknya, maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya. Adapun karakteristik peserta didik menurut Kurniawan (2007:145) sebagai berikut berikut: Siswa sekolah dasar senang bekerja dalam kelompok. Sebaiknya guru harus bisa merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bekerja dan belajar dalam kelompok. Siswa seko

lah dasar senang melakukan dan merasakan sesuatu secara langsung. Penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri. Siswa sekolah dasar yang senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru untuk melaksanakan kegiatan yang bermuatan permainan, lebih-lebih untuk kelas rendah. Dari beberapa karakteristik siswa sekolah da

sar dapat disimpulkan bahwa siswa sudah mampu berpikir dengan menggunakan model dan masih memiliki masalah dalam berpikir secara abstrak sehingga diperlukan cara seperti memanfaatkan benda-benda yang bersifat nyata. Guru harus mampu merancang model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam, yang disebutkan juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar (Susanto, 2013:165). IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam alam ini. Adapun yang dibahas dalam IPA ini adalah gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA juga merupakan suatu ilmu yang mempelajari alam beserta isinya, yang berarti mempelajari semua benda yang ada di alam beserta peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam. Selain itu, IPA juga menjadikan seseorang memiliki pengalaman yang dapat disimpan sebagai ilmu pengetahuan untuk digunakan di masa yang akan datang sebagai pedoman dalam melakukan sesuatu yang berhubungan dengan alam.

Plagiarism detected: 0.16% <https://jasapembuatanptksd.blogspot...> + 3 resources!

id: 59

IPA merupakan suatu bentuk upaya yang membuat berbagai pengalaman menjadi suatu sistem pola pikir yang logis atau disebut juga pola pikir ilmiah.

Berdasarkan pendapat di atas, IPA dalam penelitian ini merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam beserta isinya. Sehingga IPA akan menjadikan pengalaman menjadi suatu pola pikir ilmiah yang nantinya dapat dipandang sebagai pengetahuan yang dapat digunakan sekarang atau di masa yang akan datang oleh peserta didik.

Kompetensi Dasar IPA di Kelas IV Sekolah Dasar

Dalam Tema 9 Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan oleh Kementrian Pendidikan Republik Indonesia. KI dan KD kelas IV semester 2 berdasarkan Permendikbud No. 24 tahun 2016 disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2.1 KI dan KD IPA kelas IV semester 2

KOMPETENSI INTI (KI)
KOMPETENSI DASAR (KD)

Plagiarism detected: 0.34% <https://www.slideshare.net/AgusSaep...> + 4 resources!

id: 60

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. Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan. Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. Mengidentifikasi macam-macam gaya,

Plagiarism detected: 0.09% <https://penapengajar.com/ringkasan-...> + 2 resources!

id: 61

antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet,

gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.

Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari

Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran

Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera pengelihatannya

Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam dan lingkungannya.

Menyajikan pengetahuan faktual dan

Plagiarism detected: 0.13% <https://www.slideshare.net/AgusSaep...> + 3 resources!

id: 62

anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak

mulia. Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan.

Membuat sketsa siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.

Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya

Plagiarism detected: 0.08% <https://penapengajar.com/ringkasan-...> + 2 resources!

id: 63

gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya

gravitasi, dan gaya gerak

Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.

Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi

Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya

Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

KD yang dipilih dalam pengembangan multimedia interaktif adalah "3.5 yaitu mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari". Mengingat belum adanya media yang cocok

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 64

dalam pembelajaran KD tersebut di lokasi

penelitian selain buku teks dan gambar yang ditempelkan pada sterofom. Selain Mata pelajaran IPA terdapat bahasa Indonesia dan IPS sebagai pembelajaran tematik. Namun lebih difokuskan satu mata pelajaran yaitu IPA.

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 65

Multimedia interaktif tepat dikembangkan sebagai media dalam

pembelajaran karena dikemas dalam penyajian dan kemampuan yang menarik mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Konsep belajar mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan seperti muatan-muatan pelajaran kimia, biologi, dan fisika. Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPA sebagai kerangka model dalam proses pembelajaran. Peran seorang guru dalam melaksanakan strategi pembelajaran IPA yang baik adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator serta pengontrol konsep IPA yang dipahami oleh peserta didik. Jika peran tersebut dilaksanakan dengan baik maka mengarah pada mengajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis dengan metode untuk memecahkan suatu masalah.

Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi Kekayaan Sumber Energi di Indonesia adalah sebuah media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut. Cara menggunakan media tersebut yaitu dengan menggunakan Proyektor dalam

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

Plagiarism detected: 0.27% <https://docplayer.info/46711182-Pen...> + 6 resources!

id: 66

informasi (Presentation of information), yaitu berupa materi pelajaran yang akan dipelajari siswa. Pertanyaan dan respon (question of responses), yaitu berupa soal-soal latihan yang harus dikerjakan siswa. Penilaian respon (judging of responses)

Plagiarism detected: 0.3% <https://docplayer.info/46711182-Pen...> + 5 resources!

id: 67

, yaitu komputer akan memberikan respon terhadap kinerja dan jawaban siswa. Pemberian balikan respon (providing feedback about responses) yaitu setelah selesai, program akan memberikan balikan. Apakah telah sukses dan berhasil atau harus mengulang. Pengulangan (remediation)

Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/46711182-Pen...> + 6 resources!

id: 68

Segmen pengaturan pelajaran (sequencing lesson segmen

t) Berdasarkan tahapan pembelajaran di atas, penerapan model tutorial dengan menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran kekayaan energi di Indonesia.

Guru menjelaskan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran menjelaskan kekayaan sumber energi di Indonesia.

Guru menjelaskan materi kekayaan energi di Indonesia dengan menggunakan multimedia interaktif

Guru memusatkan perhatian siswa kepada materi yang telah disajikan, misalnya menggunakan video melalui tampilan media pembelajaran multimedia interaktif.

Guru memberikan contoh pertanyaan yang ada pada media dan menunjuk salah satu siswa untuk perwakilan masing-masing kelompok.

Guru merespon jawaban siswa apakah sudah benar atau masih ada salah saat menggunakan multimedia interaktif.

Jika respon siswa sudah benar akan dilanjutkan ke materi selanjutnya, jika masih ada yang salah akan dijelaskan ulang.

Setelah siswa memahami materi secara keseluruhan, guru memberikan latihan soal dan dikerjakan oleh siswa. Setelah selesai dikerjakan oleh siswa, secara otomatis media akan menunjukkan hasilnya yang telah dicapai oleh siswa.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui langkah-langkah penerapan model tutorial. Agar memperjelas penerapan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran kekayaan energi di Indonesia.

Teori Terdahulu

Pada penelitian ini terdapat dua kajian yang relevan yang digunakan sebagai perbandingan dalam pengembangan multimedia. Adapun dua kajian yang relevan anatara lain

Penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V" yang diteliti oleh Muhammad Basori. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi. Hasil dari penelitian menunjukkan proses uji kelayakan sangat baik yaitu (4,26) dari ahli materi dan (4,25) dari ahli media serta

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 69

multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran

untuk kelas V Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Di Kelas V SDN Kauman 2 Malang" (2016) oleh Pebriani Dwi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas V sekolah dasar dan disarankan untuk dipergunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran lain yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran tematik. Dari kedua penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun persamaan penelitian dua penelitian terdahulu adalah mengembangkan multimedia interaktif dengan bertujuan menarik perhatian siswa saat diterapkan dalam pembelajaran. Selain persamaan, penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada tahap penelitian. Penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu sudah sampai pada tahap kesimpulan sedangkan pada penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap validasi ahli dan praktisi.

Ker

angka BerpikirBAB III

METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Jenis penelitian yang diguna

kan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development).

Menurut Sugiyono (2016:297), penelitian dan pengembangan merupakan metode

Plagiarism detected: 0.07% <https://docplayer.info/64783262-Pen...>

id: 70

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk

tertentu. Penelitian dan pengembangan merupakan proses untuk mengembangkan suatu produk, baik produk baru atau pun produk yang sudah ada serta dapat dipertanggungjawabkan. Produk

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 71

yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa

multimedia interaktif. Dalam penelitian pengembangan ini, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE menurut Pribadi (2019:127), Terdapat lima langkah pelaksanaan strategi pengembangan yaitu sebagai berikut.

Gambar Model ADDIE diadaptasi dari Benny A. Pribadi (2019:127)

Penelitian tidak sampai pada tahap implementasi dikarenakan adanya pandemi virus Covid-19 atau virus corona.

Tahap implementasi dilakukan di sekolah sebagai tempat penelitian. Namun, karena adanya pandemi virus covid-19, pemerintah membuat kebijakan belajar dirumah sehingga tidak dapat melaksanakan tahap implementasi.

Pengembangan yang digunakan hanya sampai pada tahap validasi ahli dan praktisi. Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan multimedia interaktif pembelajaran tematik untuk kelas IV Sekolah Dasar semester dua pembelajaran 1 subtema 1 Tema 9 "Kayanya Negeriku".

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan model ADDIE yang ditempuh untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berdasarkan pendapat Pribadi (2019:127), adalah sebagai berikut.

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis merupakan tahap di mana peneliti menganalisis perlunya suatu pengembangan dan kelayakan syarat-syarat pengembangan dalam pembelajaran. Analisis pengembangan berdasarkan pada silabus tematik, memilih dan merumuskan materi, serta berpedoman pada kurikulum 2013. Tahap Perencanaan (Design)

Pada tahap ini peneliti melakukan desain produk dan melaksanakan produk awal. Produk yang dikembangkan adalah produk multimedia interaktif. Tahap perencanaan yang dilakukan dengan menentukan unsur dan kerangka media. Selain itu, pengumpulan referensi yang akan digunakan dalam penyusunan dan pengembangan materi dalam bahan ajar. Desain sebelum dikembangkan hanya memiliki dua tombol next dan exit. Background dan warna media kurang cerah sehingga kurang menarik. Dari kekurangan desain sebelumnya, maka dilakukan perkembangan desain seperti menambah tombol Exit, Menu, Home dan Speaker. Background diganti dengan gambar yang lebih cerah sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk menggunakan media. Gambar 3.1 Desain sebelum dikembangkan Gambar 3.2 Desain Sesudah dikembangkan

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini terdiri dari beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Setelah media selesai, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, dan kemudian dilakukan revisi berdasarkan saran serta masukan dari ahli media dan ahli materi. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi adalah

tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Dalam tahap ini dilakukan analisis kualitas media ditinjau dari kesesuaian media pada pemecahan masalah, kualitas isi media, dan kesesuaian media dengan syarat teknis. Selain itu juga dilakukan analisis kepraktisan media berdasarkan respon guru dan peserta didik. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada pengembangan media meliputi subjek validasi, uji coba, evaluasi, dan penerapan produk.

Validasi produk oleh ahli di bidang media dan materi. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Guru kelas IV Sekolah Dasar menjadi subjek dalam evaluasi dan terapan produk melalui tanggapan setelah diterapkan media pembelajaran multimedia interaktif. Uji Coba Model/Produk

Uji coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Uji coba bertujuan untuk mengetahui media yang dikembangkan efektif dan layak digunakan atau tidak. Uji coba produk akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Namun, produk tidak sampai diuji cobakan kepada subjek penelitian karena adanya pandemi Virus Covid-19. Desain Uji Coba

Validasi ahli media pembelajaran dan ahli materi dalam penelitian ini digunakan untuk pengumpulan data sebagai dasar untuk melihat kualitas media yang dibuat berdasarkan tingkat keefektifan dan kelayakannya.

Desain uji coba media dapat dilakukan melalui tahap-tahap berikut.

Tahap membuat desain awal media yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini membuat desain rancangan

produk media serta melakukan observasi penerapan media pembelajaran pada pembelajaran 1 subtema 1 tema 9.

Validasi ahli materi dan media pembelajaran

Setelah membuat desain pembelajaran, kemudian akan divalidasi

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 72

oleh ahli materi dan ahli media

pembelajaran untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Revisi sesuai dengan saran validator

Setelah melakukan validasi oleh ahli media dan ahli media. Kemudian dilakukan revisi sesuai saran dan masukan dari para ahli.

Uji Efektifitas Produk

Produk berupa media yang telah direvisi dan diberikan kepada ahli media pembelajaran.

Revisi produk akhir

Data dari hasil uji validato

r akan digunakan untuk revisi produk apabila produk masih memiliki kekurangan. Setelah dilakukan revisi maka diperoleh produk multimedia interaktif yang baik untuk kelas IV Sekolah Dasar. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian adalah subjek yang dijadikan percobaan penelitian. Subjek penelitian ini adalah guru kelas dan siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Validasi Model/Produk

Validasi merupakan proses kegiatan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisien, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Ahli media

Ahli media dalam hal ini adalah dosen yang biasa menangani dalam hal tentang media pembelajaran.

Ahli materi

Ahli materi merupakan dosen PGSD untuk mengetahui kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran.

Praktisi

Praktisi yang akan melakukan uji validasi media dalam penelitian ini adalah Guru kelas IV Sekolah Dasar.

Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dari sumber data diperlukan alat pengumpulan data yang tepat disebut instrumen pengumpulan data.

Observasi

Observasi dilakukan pada awal dalam pencarian masalah. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran tematik. Dengan data yang diperoleh dijadikan latar belakang masalah yang akan diteliti. Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

Kurikulum yang digunakan sekolah tahun 2019

Sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah

Proses pembelajaran kelas IV

Media yang digunakan dalam proses belajar

Sumber belajar yang digunakan

Kendala pembelajaran

Angket Angket berfungsi sebagai alat untuk

mengumpulkan data tentang multimedia interaktif yang berupa angket untuk ahli materi, ahli media, dan untuk

peserta. Angket ahli materi dan ahli media digunakan untuk mengumpulkan data mengenai multimedia interaktif sebelum diuji cobakan ke peserta didik sampai media dianggap layak serta angket peserta didik untuk

mengumpulkan data dari peserta didik mengenai multimedia interaktif setelah siswa menggunakan multimedia

interaktif tersebut. Instrumen Uji Validitas untuk Ahli Media

Instrumen ini ditujukan kepada

dosen ahli media. Instrumen ini diberikan sebelum dilaksanakan uji coba produk. Hasil data akan digunakan

sebagai dasar melakukan revisi produk awal. Kisi-kisi pengembangan yang digunakan oleh ahli media disajikan pada tabel 2 berikut ini : Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Aspek yang dinilai

Indikator

No

5

4

3

2

1

Media Kejelasan sasaran (target audien)

Kejelasan narasi

Musik pengiring (background)

Tampilan video

Tampilan gambar

Penempatan tombol

Keterbatasan teks

Jenis huruf

Ukuran huruf

Komposisi warna

Kemenarikan tampilan

Konsistensi penyajian

Konsistensi tombol

Interaksi siswa dengan media

Pengaturan animasi

Kemudahan penggunaan

Kesesuaian umpan balik

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Presentase Skor

Instrumen uji validitas untuk ahli materi

Instrumen ahli materi digunakan untuk penilaian penyampaian materi, kesesuaian materi, keluasan dan rangkuman materi. data hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Kisi-kisi yang digunakan oleh ahli materi pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen oleh ahli materi

Aspek

Indikator

Skor Penilaian

5

4

3

2

1

Materi Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan

Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi

Kejelasan isi materi

Kebenaran materi

Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa

Kesesuaian soal dengan materi

Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa

Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi

Penyajian Materi Kemudahan memahami materi

Kesesuaian media dengan materi yang digunakan

Kemenarikan materi dengan menumbuhkan minat belajar siswa Jumlah Skor

Skor Maksimal

Presentase Skor

Instrumen untuk guru

Instrumen ini diberikan saat uji coba produk. Kisi-kisi untuk siswa sesuai dengan aspek evaluasi multimedia interaktif. Selain itu juga diperlukan instrumen untuk guru menilai media interaktif yang dikembangkan. Kisi-kisi yang digunakan oleh guru pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4

. Kisi-kisi angket Untuk guruAspek

Indikator

Skor Penilaian

5

4

3

2

1

Tampilan Tulisan mudah dibaca

Petunjuk penggunaan jelas

kemudahan penggunaan tombol

Background mendukung

Animasi bergerak

Tampilan desain
Aspek Isi
Kejelasan materi
Kejelasan bahasa
Pembelajaran Kejelasan tujuan pembelajaran
Kesesuaian soal dengan materi
Jumlah Skor
Skor Maksimal
Presentase Skor

Teknik Analisis Data

Tahapan-tahapan Analisis Data

Teknik analisis data pada validasi ahli menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5. Skala 1-5 tersebut memiliki penjelasan, angka 1) Sangat Kurang, 2) Kurang, 3) Cukup, 4) Baik dan 5) Sangat Baik. Selanjutnya data melewati beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut: Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian. Merubah penilaian bentuk kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan skala Likert dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel

5. Pedoman Pemberian Skor Data Kualitatif

Skor

SB (Sangat Baik)

5

B (Baik)

4

C (Cukup)

3

KB (Kurang Baik)

2

TB (Tidak Baik)

1

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif/kuantitatif dengan cara:

Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi

Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Riduwan (2013: 40), dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Kriteria Nilai Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Riduwan (2013: 40), yaitu sebagai berikut.

Tabel 6. Kriteria kevalidan Media dan Materi Nilai

Kategori Validitas

Keterangan

0% - 20%

Kurang Baik

Tidak dapat digunakan

21% - 40%

Tidak Baik

Dapat digunakan dengan revisi besar

41% - 60%

Cukup

Dapat digunakan dengan revisi sedang

61% - 80%

Baik

Dapat digunakan dengan revisi kecil

81% - 100%

Sangat Baik

Dapat digunakan tanpa revisi

Menganalisis kevalidan media pembelajaran berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih perlu adanya revisi.

Analisis data angket respon guru

Angket respon guru bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari guru tentang media yang dikembangkan. Pada lembar angket respon guru terdapat 10 indikator dengan 5 pilihan jawaban. Respon guru dapat disimpulkan dari angket yang telah diisi oleh guru.

Tabel 7. Angket

Respon Guru Peringkat

Skor
Sangat Baik
5
Baik
4
Cukup
Baik
3
Kurang Baik
2
Tidak Baik
1

Dari hasil angket yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara:

Menghitung total maksimal yang diperoleh hasil angket respon guru.

Menghitung presentase hasil keefektifan berdasarkan angket respon guru yang diperoleh menurut Riduwan (2013: 40), dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Kriteria Nilai Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kuantitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Akbar (2013: 82), yaitu sebagai berikut.

Tabel 8. Kriteria Presentase Angket GuruPencapaian Nilai (Skor)

Kategori Validitas

81,00%-100,00%

Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan

61,00%-80,00%

Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaiki kecil

41,00%-60,00%

Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan

21,00%-40,00%

Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa dipergunakan

Menganalisis efektifitas media pembelajaran berdasarkan kategori diatas, sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih perlu adanya revisi.

Norma Pengujian

Pengembangan multimedia interaktif ini dikatakan layak jika memenuhi validitas isi dan konstruk. Jika media dapat membantu siswa dalam memahami materi. berhasil atau tuntas jika memenuhi kriteria hasil penelitian dari seluruh subjek penelitian.

Multimedia interaktif dikatakan valid apabila memenuhi kriteria valid (61,00%-80,00%).

Multimedia interaktif dikatakan praktis apabila persentase respon positif guru memenuhi 80%.

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.scribd.com/document/363...> + 4 resources!

id: 74

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Kegiatan studi lapangan dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan data untuk pengembangan media pembelajaran. Multimedia Interaktif

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 75

Untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar

ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE.

Plagiarism detected: 0.09% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 76

Penjelasan hasil penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut. Analisis (Analisis)

Penelitian awal bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas IV SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, dan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam pengembangan multimedia interaktif. Hasil penelitian awal yaitu melalui wawancara kepada guru kelas dan siswa kelas IV serta pengamatan pelaksanaan pembelajaran. Hasil dari penelitian awal dapat diketahui bahwa kurikulum yang digunakan untuk kelas IV menggunakan kurikulum 2013. Sarana dan prasarana yang tersedia antara lain laboratorium komputer, LCD Proyektor dan perpustakaan. Sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku pegangan siswa dan pegangan tematik untuk guru, sedangkan untuk alat peraga masih terbatas pada pembelajaran dan materi tertentu. Jadi guru membutuhkan media pembelajaran selain dari buku. Media yang diharapkan dapat mengikuti gaya belajar siswa sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Wawancara kepada siswa kelas IV diantaranya mengenai pembelajaran. Siswa mengaku kesulitan belajar karena guru dalam mengajar sering menggunakan buku serta guru kurang

mencontohkan yang lain kecuali yang ada dalam buku.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas diketahui bahwa proses pembelajaran tematik cara penyampaian guru sudah sesuai namun hanya menggunakan sumber belajar buku pelajaran sehingga siswa tidak konsentrasi saat guru mengajar.

Berdasarkan hasil analisis

Plagiarism detected: 0.07% <https://belajarpendidikanpkn.blogspot...>

id: 77

kebutuhan di atas dapat disimpulkan bahwa

peneliti perlu mengembangkan multimedia interaktif yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Produk yang layak akan mampu untuk mengatasi permasalahan yang ada. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif bisa digunakan untuk segala macam materi dan dapat membantu siswa berinteraksi dengan sumber belajar. Ketersediaan komputer serta fasilitas penunjang yang lengkap dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

Design (Desain)

Kegiatan desain

Plagiarism detected: 0.15% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 78

dilakukan dengan membuat Flowchart, storyboard, dan persiapan software yang diperlukan untuk membuat multimedia interaktif.

Software yang diperlukan adalah Adobe Flash Cs. 6 yaitu untuk membuat program multimedia interaktif. Multimedia interaktif dibuat menarik dengan memberikan tombol navigasi. Penyajian materi singkat yang ditambahkan gambar-gambar serta video yang menarik perhatian siswa. Di dalam multimedia interaktif juga diberikan contoh-contoh soal. Development (Pengembangan) Bentuk awal produk multimedia interaktif dilakukan melalui beberapa langkah sebagai berikut:

Merumuskan isi produk multimedia interaktif dengan berkonsultasi dengan ahli materi dan ahli media.

Pelaksanaan Pengembangan Produk

Pengembangan multimedia interaktif melewati beberapa tahapan sebagai berikut:

Konsep

Multimedia interaktif y

ang akan dikembangkan disesuaikan dengan kompetensi inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator dalam pembelajaran tematik pada subtema Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia.

Desain dari pengembangan multimedia interaktif terdiri dari pembuatan flowchart dan storyboard. Pengumpulan Bahan

Sumber bahan untuk produk multimedia int

eraktif yang akan peneliti kembangkan sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Bahan-bahan tersebut berupa teks, gambar, animasi serta video yang sesuai dengan materi pengembangan.

Pemasangan Bahan yang dikumpulkan d

irangkai dengan menggunakan aplikasi program Adobe Flash CS6 Profesional. Tahap pemasangan berdasarkan prinsip desain pembelajaran yaitu (1) prinsip kesiapan seperti memberitahukan judul multimedia. (2) prinsip penggunaan alat seperti penggunaan warna, gambar, video dan musik. (3) prinsip umpan balik yaitu dengan cara memberikan soal latihan setelah peserta didik belajar tentang materi yang disajikan dan nilai yang diperoleh peserta didik.

Pengujian

Langkah pengujian dilakukan dengan menjalankan multimedia yang dik

embangkan dan melihat apakah terdapat kesalahan dalam pengoperasian multimedia interaktif dan sesuai dengan storyboard.

Penyaluran/ Pengemasan Tahap pen

yaluran adalah tahap untuk penyimpanan produk multimedia interaktif dalam suatu media penyimpanan dengan menggunakan flashdisk.

Plagiarism detected: 0.07% <https://id.scribd.com/doc/130151598...> + 2 resources!

id: 79

Pemilihan Bahasa

Bahasa yang digunakan adalah bahasa

semi formal. Disesuaikan dengan bahasa anak agar lebih bersahabat dengan siswa.

Evaluasi Media Setelah menyel

esaikan produk, maka dilakukan

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 80

validasi ahli media dan ahli materi

pembelajaran tematik.

Evaluation (Evaluasi) Kegiatan yang dilakukan pada tahap evaluasi bertujuan untuk memberikan dan melakukan revisi pada produk yang dibuat berdasarkan

an penilaian dari ahli media serta 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 IV SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan buku. Dalam proses pembelajaran guru juga tidak menggunakan media yang dapat 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

Plagiarism detected: 0.07% <https://jasapembuatanptksd.blogspot...>

id: 81

mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran

yaitu multimedia interaktif yang sebelumnya belum pernah digunakan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri.

Validasi Model

Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli dan Praktisi

Hasil Validasi Ahli Materi

Multimedia interaktif kelas IV materi Kekayaan Sumber Energi di Indonesia akan diserahkan kepada dosen ahli materi untuk divalidasi. Ahli materi berasal dari dosen yang berkompeten dengan pembelajaran tematik sekolah dasar yaitu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. selaku dosen jurusan PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Hasil penilaian Aspek Isi materi oleh dosen ahli materi dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.1

Data Hasil Penilaian Aspek Isi Materi Oleh Ahli Materi Pembelajaran TematikNo.

Indikator

Skor

Penilaian5

4

3

2

1

1

Kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan

√

2

Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi

√

3

Kejelasan materi

√

4

Kebenaran materi

√

5

Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa

√

6

Kesesuaian soal dengan materi

√

7

Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa

√

8

Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi

√

9

Kemudahan memahami materi

√

10

Kemenaarikan materi dengan menumbuhkan minat belajar siswa

√

Jumlah Skor

42

Skor Maksimal

50

Persentase

84%

Kategori

Sangat Baik

Tabel di atas adalah hasil penilaian oleh ahli materi terhadap produk multimedia interaktif tematik. Dapat diketahui jumlah skor yang didapat adalah 42 dan jumlah persentase nilai adalah 84%. Kriteria kevalidasi menurut Ridwan (2013:40) jika dipersentasekan 81%-100% maka aspek isi multimedia interaktif ini termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik".

Hasil Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. beliau adalah dosen PGSD FKIP Universitas Nusantara PGSD Kediri. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan dan pemrograman. Hasil validasi media oleh dosen ahli media dapat dilihat dalam tabel berikut: Tabel 4.2 Hasil

Penilaian Isi Media

Tahap 1 Oleh Dosen Ahli Media No.

Indikator

Skor

5

4

3

2

1

1

Kejelasan sasaran (target audien)

√

2

Kejelasan narasi

√

3

Musik pengiring (backsound)

√

4

Tampilan video

√

5

Tampilan gambar

√

6

Penempatan tombol

√

7

Keterbatasan teks

√

8

Jenis huruf

√

9 Ukuran huruf

√

10

Komposisi warna

√

11

Kemenarikan tampilan

√

12

Konsistensi penyajian

√

13

Konsistensi tombol

√

14

Kemudahan penggunaan

√

15

Kesusaian umpan balik

✓

Jumlah Skor

60

Skor Maksimal

75

Persentase 80%

Kategori Baik

Tabel di atas adalah hasil penilaian tampilan oleh ahli media terhadap produk multimedia interaktif pada tahap pertama. Dapat diketahui jumlah skor 60 dengan persentase nilai 80%. Kriteria kevalidan menurut Ridwan (2013:40) jika dipersentasekan 61%-80% maka dikatakan ke dalam kategori "Baik".

Ahli media memberikan masukan-masukan

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/363...>

id: 82

untuk memperbaiki produk multimedia interaktif yang

telah peneliti kembangkan. Berikut ini merupakan masukan dari ahli media untuk hasil penilaian tahap I: Instruksi penggunaan media lebih diperjelas.

Daftar pustaka belum ada

Gambar slide ditambah, supaya tidak kosong

Berdasarkan komentar dan saran dari

dosen ahli media maka dilakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan multimedia interaktif. Berikut ini beberapa tampilan yang dilakukan revisi dan perbaikan terhadap produk multimedia interaktif yang

dikembangkan peneliti. Gambar 4.1 Petunjuk penggunaan belum direvisi

Ahli media memberikan saran agar petunjuk penggunaan media diperjelas, karena dapat membingungkan pengguna saat menjalankan multimedia interaktif.

Gambar 4.2

Petunjuk penggunaan sesudah direvisi Setelah direvisi petunjuk penggunaan media lebih jelas, sehingga memudahkan pengguna.

Gambar 4.3

Daftar pustaka sebelum revisi Ahli media memberikan saran agar menambahkan daftar pustaka dalam media. Sehingga pengguna mengetahui sumber dari media.

Gambar 4.4 Daftar pustaka sesudah revisi Setelah direvisi, pengguna akan mengetahui sumber dalam multimedia interaktif.

Gambar 4.5

Gambar slide sebelum direvisi Ahli media memberikan saran agar gambar dalam slide tidak kosong, sehingga multimedia terlihat lebih menarik.

Gambar 4.6 Gambar slide sesudah di revisi. Setelah direvisi, tampilan gambar dalam slide sudah memenuhi, sehingga tidak ada warna putih dalam slide.

Hasil validasi media oleh dosen ahli media pembelajaran tahap II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Media

Tahap II Oleh Ahli Media

No.

Indikator

Skor

5

4

3

2

1

1

Kejelasan sasaran (target audien)

✓

2

Kejelasan narasi

✓

3

Musik penggiring (backgorund)

✓

4

Tampilan video

✓

5

Tampilan gambar

√
6
Penempatan tombol

√
7
Keterbatasan teks

√
8
Jenis huruf

√
9
Ukuran huruf

√
10
Komposisi warna

√
11
Konsistensi tampilan

√
12
Konsistensi penyajian

√
13
Konsistensi tombol

√
14
Kemudahan penggunaan

√
15
Kesesuaian umpan balik

√
Jumlah Skor
72

Skor Maksimal
75
Persentase 96

%Kategori Sangat Baik Tabel di atas adalah hasil penilaian oleh dosen ahli media terhadap produk multimedia interaktif pada tahap kedua. Dapat diketahui jumlah skor 72 dan persentase nilai 96%. Kriteria kevalidan menurut Ridwan (2013:40) 81%-100% maka multimedia interaktif ini termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik"

Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan untuk mendapatkan respon dari guru. Hal ini untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif yang akan digunakan untuk proses pembelajaran. Angket respon guru diisi oleh Muradji, S.Pd., selaku guru sekolah dasar kelas IV. Hasil angket dari respon guru sebagai berikut. Tabel Rekapitulasi Hasil Respon Guru

Aspek

Indikator

Skor

5

4

3

2

1

Tampilan Tulisan mudah dibaca

√

Petunjuk penggunaan jelas

√

Kemudahan penggunaan tombol

√

Animasi bergerak

√

Tampilan desain

√

Aspek Isi

Kejelasan materi

✓

Kejelasan bahasa

✓

Pembelajaran

Kejelasan tujuan pembelajaran

✓

Kesesuaian soal dengan materi

✓

Jumlah Skor

42

Skor Maksimal

45

Persentase

93%

Kategori Sangat Baik

Tabel di atas adalah hasil penilaian tampilan oleh guru terhadap produk multimedia interaktif. Dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh adalah 42 dengan persentase nilai 93% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

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 ditentukan. Hasil validasi para ahli tersebut, selanjutnya dijumlahkan kemudian dicari rata-rata dengan cara menjumlahkan hasil validasi ahli dan dibagi dua untuk me

ndapatkan hasil validasi total. Kepraktisan

Pengembangan produk dalam penelitian ini dapat dikatakan praktis apabila telah divalidasi oleh guru dengan mengisi angket respon guru. Hasil dari rekapitulasi angket guru selanjutnya dapat diambil hasil akhir.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif subtema "Kekayaan Sumber Energi di Indonesia" untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan produk multimedia interaktif memodifikasi langkah pelaksanaan pengembangan dari ADDIE. Dari kelima langkah, peneliti membatasi pada empat langkah penelitian pengembangan, yaitu: (1) Analisis, (2) design, (3) development, dan (4) evaluasi. Untuk tahap pertama adalah penelitian awal dan pengumpulan informasi yang dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif sangat dibutuhkan sebagai sumber belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Tahap kedua yaitu perencanaan produk yang dikembangkan dengan mengembangkan ide seperti membuat flowchart dan storyboard. Tahap ketiga adalah pengembangan produk awal multimedia interaktif. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi untuk mengetahui kesesuaian media dengan syarat teknis serta melihat kualitas produk yang dikembangkan. Tujuan peneliti pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk multimedia interaktif untuk kelas IV Sekolah Dasar. Data dari penilaian kelayakan produk diambil menggunakan instrumen angket dan cacatan serta saran dari ahli media serta ahli materi. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian yang ada pada pengembangan multimedia interaktif kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

Belum sampai pada uji efektifitas lapangan karena adanya pandemi Covid-19 menyebabkan aktifitas siswa menjadi belajar di rumah sehingga pada tahap ini ditiadakan.

Kegiatan penelitian yang mengacu pada pengembangan ADDIE hanya sampai pada tahap ahli media dan ahli materi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan multimedia interaktif dapat disimpulkan sebagai berikut:

Mengembangkan multimedia in

teraktif yang layak yaitu media harus memenuhi kriteria kelayakan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media.

Hasil penilaian ahli materi mendapatkan kriteria nilai "Sangat Baik" dengan jumlah persentase sebesar (84%), hasil penelitian ahli media mendapatkan kriteria nilai "Sangat Baik" dengan persentase sebesar (96%).

Pengembangan multimedia interaktif tersebut diharapkan dapat digunakan pengguna sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Implikasi

Implikasi Teoritis

Multimedia Interaktif pada kelas IV Sekolah Dasar diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta meningkatkan semangat belajar siswa. Implikasi Bagi Guru

Multimedia Interaktif pada kelas IV Sekolah Dasar dapat dijadikan

sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga guru dapat termotivasi untuk menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif. Saran Berdasarkan hasil pembahasan penelitian serta kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia kelas IV sebagai salah satu sumber belajar di Sekolah Dasar. Bagi Siswa, memanfaatkan multimedia interaktif pembelajaran Kekayaan Sumber Energi di Indonesia sebagai sumber belajar. Bagi Peneliti lanjut, perlu diupayakan kegiatan penelitian yang lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia interaktif kelas IV Sekolah Dasar dengan melakukan penelitian eksperimen atau penelitian tindakan kelas. 66

9

2

Plagiarism Detector
Your right to know the authenticity!