

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI  
MACAM-MACAM GAYA SISWA KELAS IV SEKOLAH  
DASAR NEGERI 2 MRICAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Program Studi PGSD



OLEH :

**IFFA MELANIA MAHARDANI**

NPM : 18.1.01.10.0040

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2023**

Skripsi oleh :

**IFFA MELANIA MAHARDANI**

NPM: 18.1.01.10.0040


Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
MEINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI MACAM-  
MACAM GAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 2 MRICAN**

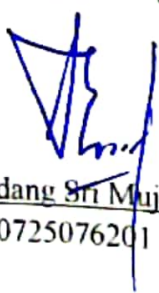
Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal: *16 Agustus 2022*

Pembimbing I

  
Dr. Abdul Aziz Humidhi, S.S.,M.A.  
NIDN. 0704078402

Pembimbing II

  
Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd  
NIDN. 0725076201

Skripsi oleh:

**IFFA MELANIA MAHARDANI**

NPM: 18.1.01.10.0040

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
MEINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI MACAM-  
MACAM GAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 2 MRICAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

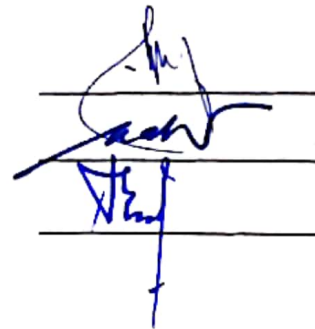
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Januari 2023

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A.
2. Penguji I : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
3. Penguji II : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd.**  
NIDN. 19680906 1994 03 2001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Iffa Melania Mahardani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl.lahir : Nganjuk/ 02 April 2000  
NPM : 18.1.01.10.0040  
Fak/Jur/Prodi :FKIP/SI/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, 16 Agustus 2022

Yang Menyatakan



**IFFA MELANIA MAHARDANI**  
NPM: 18.1.01.10.0040

## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا, فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

*Artinya*

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”. (QS. Al-Insyirah: 5-6).*

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini buat:

Pertama, untuk orangtua saya dan adik saya “Adib Naufal Mahardani” yang senantiasanya memberikan dukungan dan doa.

Kedua, untuk (almh) mbah uti sumarnik yang telah berada di surga

Ketiga, untuk teman-teman PGSD angkatan 2018 khususnya dan teman-teman organisasi, terimakasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya dari awal hingga akhir perkuliahan.

Keempat, untuk yang selalu bertanya :

“kapan skripsimu selesai?”,”kapan sidang skripsi?”.

Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukan sebuah kejahatan, bukan sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kepintaran seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baik skripsi yang selesai? Baik itu selesai tepat waktu maupun tidak tepat waktu. Jangan bandingkan prosesmu dengan orang lain, karna tidak semua bunga yang tumbuh dan mekar bersamaan.

*Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting, I wanna thank me for just being me at all times*

## Abstrak

**Iffa Melania Mahardani** Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Macam-Macam Gaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022

Kata kunci: pengembangan, multimedia interaktif, macam-macam gaya

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas IV SDN 2 Mrican Kota Kediri materi mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain : gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Diketahui bahwa guru saat pembelajaran IPA belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa. Media tersebut berupa video pembelajaran yang menampilkan guru sedang menjelaskan materi tanpa adanya ilustrasi di dalamnya. Akibatnya siswa kurang memahami materi yang diajarkan, siswa merasa bosan dalam setiap pembelajaran, serta menurunnya ketertarikan siswa dalam belajar.

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan kevalidan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam gaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican ? (2) untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam gaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican ? (3) untuk mendeskripsikan keefektifan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam gaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican ?.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran multimedia interaktif untuk materi macam-macam gaya. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang mencakup 5 tahapan yaitu 1) Tahap Analisis, 2) Tahap Desain, 3) Tahap Pengembangan, 4) Tahap Implementasi, 5) Tahap Evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 2 Mrican Kota Kediri. Teknik pengumpulan data angket dan tes, sedangkan teknik analisis data yang digunakan skala likert.

Simpulan hasil penelitian ini sebagai berikut multimedia interaktif dinyatakan sangat valid setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan skor perolehan 88% sehingga tergolong dalam kriteria sangat valid. Dari hasil angket respon guru dan siswa pada uji coba terbatas diperoleh skor 92% yang berarti multimedia interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif dapat dilihat dari hasil *post-test* siswa sesudah menggunakan multimedia interaktif sebanyak 20 siswa mendapat persentase nilai rata-rata 85% dan telah melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## KATA PENGANTAR

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

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Macam-Macam Gaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan, pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A\_selaku dosen pembimbing 1.
5. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd selaku dosen pembimbing 2.
6. Sutrisno Sahari, M.Pd selaku validator multimedia interaktif.
7. Dra. Elmi Kurniatun, M. M.Pd selaku kepala sekolah SDN Mrican 2 Kota Kediri.
8. Bapak dan ibu guru SDN Mrican 2 Kota Kediri.
9. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2018; dan
10. ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.



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

Kediri, 16 Agustus 2022



**IFFA MELANI MAHARDANI**  
NPM. 18.1.01.10.0040

## DAFTAR ISI

|                          |      |
|--------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....      | i    |
| HALAMAN PESETUJUAN ..... | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN ..... | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN ..... | iv   |
| MOTTO .....              | v    |
| PERSEMBAHAN .....        | vi   |
| ABSTRAK .....            | vii  |
| KATA PENGANTAR .....     | viii |
| DAFTAR ISI .....         | x    |
| DAFTAR TABEL .....       | xiii |
| DAFTAR GAMBAR .....      | xiv  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....    | xv   |

### **BAB I : PENDAHULUAN**

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| A. Latar belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah .....  | 5 |
| C. Rumusan Masalah .....       | 7 |
| D. Tujuan Penelitian .....     | 7 |
| E. Manfaat Penelitian.....     | 8 |
| F. Sistematika Penulisan ..... | 8 |

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

|   |    |
|---|----|
| A. Kajian Teori .....                                   | 10 |
| 1. Hakikat Media Pembelajaran .....                     | 10 |
| 2. Jenis – Jenis Media Pembelajaran .....               | 10 |
| 3. Hakikat Multimedia Interaktif .....                  | 11 |
| a. Pengertian Multimedia Interaktif .....               | 11 |
| b. Karakteristik Multimedia Interaktif .....            | 12 |
| c. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif ..... | 13 |
| 4. Kompetensi Dasar Di Kelas IV SD/MI.....              | 14 |

|  |    |
|--|----|
| 5. Hakikat Gaya .....  | 16 |
| a. Pengetian Gaya .....  | 16 |
| b. Macam-Macam Gaya .....  | 16 |
| 6. Penerapan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Gaya.....      | 17 |
| B. Kajian Penelitian Terdahulu .....                                       | 19 |
| C. Perbedaan dan Persamaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu..... | 20 |
| D. Kerangka Berpikir .....   | 22 |

### **BAB III : METODE PENGEMBANGAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Model Pengembangan .....            | 23 |
| B. Prosedur Pengembangan .....         | 23 |
| C. Lokasi dan Subyek Penelitian .....  | 30 |
| D. Validasi Model/Produk .....         | 31 |
| E. Uji Coba Model/Produk .....         | 31 |
| a. Desain Uji Coba Terbatas .....      | 31 |
| b. Desain Uji Coba Luas .....          | 31 |
| c. Subyek Uji Coba .....               | 32 |
| F. Instrumen Pengumpulan Data .....    | 32 |
| a. Pengembangan Instrumen .....        | 32 |
| b. Validasi Instrumen .....            | 33 |
| G. Teknik Analisis Data .....          | 37 |
| a. Tahapan-tahapan Analisis Data ..... | 37 |
| b. Norma Pengujian .....               | 40 |

### **BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Hasil Studi Pendahuluan .....                  | 42 |
| a. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....           | 42 |
| b. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....      | 43 |
| c. Desain Awal (draft) Multimedia Interaktif..... | 43 |
| B. Validasi Multimedia Interaktif .....           | 44 |

|  |  |    |
|--|--|----|
| a.   | Deskripsi Hasil Validasi .....   | 44 |
| b.   | Interpretasi Hasil Uji Validasi .....                                      | 46 |
| c.   | Desain Akhir Multimedia Interaktif .....                                   | 46 |
| C.   | Pengujian Model Terbatas .....   | 47 |
| a.   | Deskripsi Desain Uji Coba Terbatas .....                                   | 47 |
| b.   | Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas .....                                    | 48 |
| D.   | Pengujian Model Perluasan .....  | 49 |
| a.   | Deskripsi Desain Uji Coba Luas .....                                       | 49 |
| b.   | Deskripsi Hasil Uji Coba Luas .....  | 49 |
| c.   | Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas .....                         | 50 |
| E.   | Pembahasan Hasil Penelitian .....  | 51 |
| a.   | Spesifikasi Multimedia Interaktif .....                                    | 51 |
| b.   | Hasil Respon Guru dan Siswa terhadap<br>Multimedia Interaktif .....        | 51 |
| c.   | Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan<br>Multimedia Interaktif .....   | 55 |
| d.   | Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi<br>Multimedia Interaktif..... | 56 |
| <b>BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b> |  |    |
| A.   | Simpulan.....  | 57 |
| B.   | Implikasi .....  | 57 |
| C.   | Saran-saran .....  | 58 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                         |  | 59 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar IPA di Kelas IV SD/MI .....                             | 14 |
| Tabel 2. 2 Langkah-langkah pembelajaran Blended Learning .....                      | 18 |
| Tabel 2. 3 Perbedaan dan Persamaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu ..... | 20 |
| Tabel 3. 1 Angket Validasi Multimedia Interaktif .....                              | 33 |
| Tabel 3. 2 Angket Respon Guru.....  | 34 |
| Tabel 3. 3 Angket Respon Siswa .....  | 35 |
| Tabel 3. 4 Angket Validasi Soal .....   | 36 |
| Tabel 3. 5 Tabel Kisi-Kisi Soal.....  | 36 |
| Tabel 3. 6 Kriteria Validitas.....  | 38 |
| Tabel 3. 7 Kriteria Respon Guru dan Siswa.....                                      | 39 |
| Tabel 3. 8 Kriteria Keefektifan .....   | 40 |
| Tabel 4. 1 Hasil Angket Validasi Multimedia Interaktif.....                         | 44 |
| Tabel 4. 2 Desain Akhir Multimedia Interaktif.....                                  | 46 |
| Tabel 4. 3 Data Nilai Pre-test dan Post-test Uji Coba Terbatas .....                | 48 |
| Tabel 4. 4 Data Nilai Pre-test dan Post-test Uji Coba Luas .....                    | 49 |
| Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Guru terhadap Multimedia.....                        | 51 |
| Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....                         | 53 |
| Tabel 4. 7 Tabel Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas .....                      | 54 |
| Tabel 4. 8 Rekapitulasi Presentase Respon Guru dan Siswa .....                      | 55 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir .....                           | 22 |
| Gambar 3. 1 Model ADDIE.....                                       | 23 |
| Gambar 3. 2 Desain halaman intro multimedia interaktif.....        | 25 |
| Gambar 3. 3 Desain Halaman Pertama Multimedia Interaktif.....      | 25 |
| Gambar 3. 4 Desain Halaman Kedua Multimedia Interaktif .....       | 26 |
| Gambar 3. 5 Desain Halaman Ketiga Multimedia Interaktif .....      | 26 |
| Gambar 3. 6 Desain Halaman Keempat Multimedia Interaktif .....     | 26 |
| Gambar 3. 7 Desain Halaman Kelima Multimedia Interaktif .....      | 27 |
| Gambar 3. 8 Desain Halaman Keenam Multimedia Interaktif.....       | 27 |
| Gambar 3. 9 Tampilan Loading Multimedia Interaktif.....            | 28 |
| Gambar 3. 10 Tampilan Menu Multimedia Interaktif.....              | 28 |
| Gambar 3. 11 Tampilan Kompetensi Dasar Multimedia Interaktif ..... | 28 |
| Gambar 3. 12 Tampilan Materi Multimedia Interaktif .....           | 28 |
| Gambar 3. 13 Tampilan Quiz Multimedia Interaktif .....             | 29 |
| Gambar 4. 1 Tampilan Loading Multimedia Interaktif.....            | 43 |
| Gambar 4. 2 Tampilan Menu Multimedia Interaktif.....               | 43 |
| Gambar 4. 3 Tampilan Materi Multimedia Interaktif .....            | 44 |
| Gambar 4. 4 Tampilan Awal Quiz Multimedia Interaktif.....          | 44 |
| Gambar 4. 5 Tampilan Quiz Multimedia Interaktif .....              | 44 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 4 Angket Validasi Multimedia Interaktif
- Lampiran 5 Angket Validasi Respon Guru
- Lampiran 6 Angket Respon Siswa Terbatas
- Lampiran 7 Angket Respon Siswa Luas
- Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 9 Lembar Hasil Pre Test Terbatas
- Lampiran 10 Lembar Hasil Post Test Terbatas
- Lampiran 11 Lembar Hasil Pre Test Luas
- Lampiran 12 Lembar Hasil Post Test Luas
- Lampiran 13 Plagiasi
- Lampiran 14 Dokumentasi
- Lampiran 15 Berita Acara

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Gegne dalam Pribadi, (2009:9) “Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.” Dengan demikian pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara guru yang memberikan bahan pelajaran dengan siswa sebagai objeknya. Pembelajaran dilakukan pada setiap jenjang pendidikan salah satunya pada jenjang Sekolah Dasar.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar dilaksanakan secara terpadu. Dengan kata lain mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar saling berkaitan satu dengan yang lain. Hal tersebut telah dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 “Pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI.” Sedangkan mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, Sbdp, IPA, dan IPS diajarkan secara terpadu. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang diajarkan secara terpadu yakni IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Ilmu



Pengetahuan Alam berorientasi pada lingkungan alam sekitar, sehingga Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari segala fenomena alam sekitar dan segala sesuatu yang ada di alam mulai dari benda hidup hingga benda mati. Menurut Sujana (2013:15) “IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya dan peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh ahli sesuai proses ilmiah”. Dengan demikian IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari segala fenomena alam sekitar dan segala sesuatu yang ada di alam mulai dari benda hidup hingga benda mati.

Depdiknas (2007: 13), mengemukakan bahwa, “Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) yaitu mengembangkan keterampilan untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.” Dengan demikian pembelajaran IPA di sekolah dasar diarahkan untuk memberi pengalaman langsung sehingga membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam untuk alam sekitar.

Menurut Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018, tujuan pembelajaran IPA di kelas IV SD mencakup empat kompetensi, yaitu sebagai berikut.

1. Kompetensi sikap spiritual, yaitu “Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya”.
2. Kompetensi sikap sosial, yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya”.
3. Kompetensi pengetahuan, yaitu “Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain”.
4. Kompetensi keterampilan, yaitu “Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam Tindakan yang

mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia”.

Untuk mencapai tujuan tersebut, materi IPA kelas IV sekolah dasar meliputi, 1) rangka dan pemeliharaannya, 2) alat indra dan pemeliharaannya, 3) Bagian-bagian tumbuhan, 4) Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, 5) Daur hidup hewan, 6) Ekosistem, 7) Wujud benda, 8) Perubahan wujud benda, 9) Benda dan kegunaannya, 10) Gaya, 11) Energi, 12) Energi Alternatif, 13) Karya teknologi sederhana, 14) Kenampakan Bumi dan benda langit, 15) Perubahan kenampakan permukaan bumi, dan 16) Sumber daya alam.

Salah satu materi IPA di kelas IV sekolah dasar terdapat pada kompetensi dasar 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain : gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Untuk mencapai kompetensi dasar diperlukan indikator. Indikator tersebut yakni sebagai berikut: 3.3.1 Menyebutkan macam-macam gaya 3.3.2 Menjelaskan gaya otot, 3.3.3 Menjelaskan gaya listrik, 3.3.4 Menjelaskan gaya magnet, 3.3.5 Menjelaskan gaya gravitasi, dan 3.3.6 Menjelaskan gaya gesekan. Dengan adanya indikator tersebut diharapkan siswa dapat mengidentifikasi macam - macam gaya, antara lain : gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN 2 Mrican Kota Kediri materi mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain : gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Diketahui bahwa guru saat pembelajaran IPA belum menggunakan media

pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa. Media tersebut berupa video pembelajaran yang menampilkan guru sedang menjelaskan materi tanpa adanya ilustrasi di dalamnya. Kelemahan media guru lainnya adalah suara dalam video tersebut kurang jelas serta kualitas video yang kurang baik sehingga video buram. Akibatnya siswa kurang memahami materi yang diajarkan, siswa merasa bosan dalam setiap pembelajaran, serta menurunnya ketertarikan siswa dalam belajar. Oleh karena itu nilai siswa kurang sesuai dengan KKM. Hal itu dibuktikan dengan hasil belajar siswa, dari 27 siswa sebanyak 17 siswa atau 62% siswa kelas IV belum mampu dalam mengidentifikasi macam - macam gaya, antara lain : gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dikembangkannya media pembelajaran yang menarik bagi siswa berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Menurut Munir (2015:16-19), "Multimedia merupakan penggunaan dari berbagai macam media seperti teks, grafik, suara, animasi dan video kemudian ditambah dengan komponen interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi". Dengan demikian multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya. Selain itu di dalam multimedia interaktif terdapat teks, suara, video, dan animasi. Berdasarkan uraian tersebut, dipilih judul penelitian "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan

Mengidentifikasi Macam-macam Gaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican Kota Kediri.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

Masalah pertama: guru saat pembelajaran IPA belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa. Media tersebut berupa video pembelajaran yang menampilkan guru sedang menjelaskan materi tanpa adanya ilustrasi di dalamnya. Kelemahan media guru lainnya adalah suara dalam video tersebut kurang jelas serta kualitas video yang kurang baik sehingga video buram. Akibatnya siswa kurang memahami materi yang diajarkan, siswa merasa bosan dalam setiap pembelajaran, serta menurunnya ketertarikan siswa dalam belajar.

Masalah kedua: Pada proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran kurang menarik. Akibatnya siswa kurang memperhatikan dan rebut sendiri saat pembelajaran berlangsung. Seharusnya guru tidak hanya menggunakan metode ceramah namun didukung dengan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak cenderung membosankan.

Masalah ketiga: Pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Based Learning*) sehingga tidak adanya interaksi antara guru dan siswa.

Akibatnya siswa cenderung pasif dan kurang percaya diri. Dari permasalahan tersebut dikembangkan multimedia interaktif.

Menurut Munir (2015:115), karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut:

1. memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual;
2. bersifat interaktif.
3. bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, menjadi acuan dalam multimedia interaktif yang akan dikembangkan pada penelitian antara lain.

1. Materi di dalam multimedia interaktif berisi tentang gaya.
2. Materi disampaikan dengan jelas, singkat dan padat.
3. Materi multimedia interaktif sesuai dengan kompetensi dasar.
4. Pertanyaan dalam quiz berisi tentang gaya
5. Pertanyaan dalam quiz menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
6. Jenis soal dalam quiz berupa pilihan ganda
7. Gambar yang terdapat dalam multimedia interaktif menampilkan kegiatan gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesek.
8. Audio backsound mendukung gambar yang akan di klik.
9. Terdapat animasi terkait gaya.
10. Multimedia interaktif memuat informasi materi gaya

11. Multimedia interaktif dapat dilakukan secara mandiri melalui smartphone atau handphone, tablet maupun laptop.

### **C. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam gaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican ?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam gaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican ?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam gaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. untuk mendeskripsikan kevalidan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam gaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican;
2. untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam gaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican; dan

3. untuk mendeskripsikan keefektifan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam gaya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru, sekolah, dan perpustakaan.

##### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dan dapat memasyarakatkan e-learning serta pemanfaatan teknologi informasi secara maksimal.

##### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kreativitas dalam upaya memaksimalkan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran IPA.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatkan mutu pendidikan.
- c. Bagi perpustakaan universitas nusantara PGRI kediri, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

#### **F. Sistematika Penulisan**

BAB I merupakan bab yang membahas tentang pendahuluan yang menjadi alasan pemikiran judul penelitian, latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, sistematika penulisan. BAB

II merupakan landasan teori yang berisi kajian teori, kajian penelitian terdahulu dan kerangka berfikir. BAB III merupakan metode pengembangan yang berisi metode pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk, validasi model/produk, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data. BAB IV merupakan deskripsi,interpretasi dan pembahasan yang berisi hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model, pembahasan hasil penelitian. BAB V yang berisi kesimpulan, implikasi dan saran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M. d. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arief, S. (2002). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Bundu, P. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta: Depdiknas.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2007). *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu*. Jakarta: Puskur, Balitbang Depdiknas.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hermawan, A. H. (2013). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Iskandar Wasid, d. H. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Iskandar, S. M. (1997). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: DIKTI.

- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Oemar, H. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Pribadi, B. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, B. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Permendikbud .2016. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 *Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*.
- Permendikbud. 2018. *Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*.
- Purba.R.dkk (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ramdani.dkk (2021). *Proses & Inovasi Pembelajaran SD*. Bogor: Universitas Djuanda.
- Riyanto, N. (2018). *7 Karya 1 Buku*. Banjarnegara: CV. Pelita Gemilang Sejahtera.
- Setyaningtyas. (2009). *Cerdas Sains Kelas 4-6 SD*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Sudjana. (2006). *Metode Statistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:

## ALFABETA.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sujana, A. (2013). *Pendidikan IPA*. Bandung: Rizki Press.
- Sulistiyorini, S. (2007). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Semarang: Tiara Wacana.
- Suryosubroto. (1990). *Tatalaksana Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutikno, S. (2014). *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Yang Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*. Lombok: Holisca.
- Syaiful, S. (2012). *Supervisi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Zaniyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.