

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF TEMA 6 CITA-CITAKU SUBTEMA 1
AKU DAN CITA-CITAKU PEMBELAJARAN 1 KELAS IV
SDN POJOK 1 KABUPATEN KEDIRI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Guru Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

ENDAH PURWATI

NPM : 18.1.01.10.0105

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2023**

Skripsi oleh:

ENDAH PURWATI
NPM : 18.1.01.10.0105

Judul :

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF TEMA 6 CITA-CITAKU SUBTEMA 1 AKU DAN CITA-
CITAKU PEMBELAJARAN 1 KELAS IV
SDN POJOK 1 KABUPATEN KEDIRI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

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

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.



2. Penguji I : Erwin Putera Permana, M.Pd.



3. Penguji II : Kukuh Andri Aka, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP

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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Endah Purwati
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 02 Juli 1999
NPM : 18.1.01.10.0105
Fak/Prodi. : FKIP/ PGSD

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

Kediri, 16 Januari 2023

Yang menyatakan



ENDAH PURWATI

NPM: 18.1.01.10.0105

MOTTO :

“Orang yang meraih kesuksesan tidak selalu orang yang pintar, tetapi orang yang selalu meraih kesuksesan adalah orang yang gigih dan pantang menyerah. Bagaimana caranya mewujudkan impian agar sukses, kunci suksesnya adalah komitmen dengan apa yang kita jalani”.

-Susi Pudjiastuti-

Kupersembahkan Karya Ini Untuk:

Kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan memperjuangkan hal-hal yang terbaik untuk anak-anaknya. Skripsi ini juga sebagai bentuk dedikasi saya kepada Almarhum bapak saya yang belum sempat saya berikan kebahagiaan. Skripsi ini sebagai bukti bahwa perjuangan orang tua saya tidak sia-sia.

ABSTRAK

Endah Purwati : Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 1 Kelas IV SDN Pojok 1 Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci : pengembangan bahan ajar, tematik, multimedia interaktif

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pengembangan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif dilatarbelakangi belum adanya pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi siklus hidup hewan dan puisi pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1 di SDN Pojok 1, sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan bahan ajar guna menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa ketika belajar khususnya pada materi siklus hidup hewan dan puisi. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran untuk mengaitkan dan memadukan beberapa materi pembelajaran pada beberapa mata pelajaran yang dikemas menjadi satu kesatuan dalam satu tema. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas IV SDN POJOK 1. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli, angket respon siswa dan guru, soal evaluasi berupa *posttest*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku Dan Cita-citaku pembelajaran 1. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui uji validasi media, uji validasi materi, respon guru dan siswa, serta hasil evaluasi belajar siswa (*posttest*). Pengembangan bahan ajar dengan multimedia interaktif memiliki persentase kevalidan media sebesar 87,5% dan kevalidan materi sebesar 86%, artinya bahan ajar yang dibuat sudah valid dengan sedikit revisi. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan praktis dengan persentase skor angket respon guru 90% dan angket respon siswa 94% artinya bahan ajar berbasis multimedia interaktif sangat praktis untuk digunakan. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan efektif dengan nilai rata-rata siswa sebanyak 84 dengan persentase ketuntasan mencapai 94% dapat dinyatakan sangat efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TEMA 6 CITA-CITAKU SUBTEMA 1 AKU DAN CITA-CITAKU PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SDN POJOK 1 KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2022/2023” tepat pada waktunya.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun material dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGSD Kediri
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa sabar dalam membimbing dan banyak memberi pengarahan dan masukan yang bermanfaat.
5. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa sabar dalam membimbing dan banyak memberi pengarahan dan masukan yang bermanfaat.

6. Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
7. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan doa, dorongan, dan semangat selama penyusunan skripsi ini.
8. Saudara-saudaraku yang telah memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabatku yang selalu menemani dan memberi semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
10. Teman-teman yang selalu memberi dorongan dan motivasi untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
11. Ucapan terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, skripsi ini mengharapkan kritikan dan saran-saran dari pembaca yang sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua.

Kediri, 16 Januari 2023



ENDAH PURWATI

NPM : 18.1.01.10.0105

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identitas Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Pengembangan	6
E. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Bahan Ajar	10
1. Pengertian Bahan Ajar	10
2. Fungsi Bahan ajar.....	10
3. Jenis-jenis Bahan Ajar	11
B. Pembelajaran Tematik	11
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	11
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	13
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik	15
4. Manfaat Pembelajaran Tematik	16
C. Multimedia Interaktif	17
1. Pengertian Multimedia Interaktif	17

2.	Komponen-komponen Multimedia Interaktif	18
3.	Karakteristik Multimedia Interaktif	18
4.	Manfaat Multimedia Interaktif	19
5.	Prinsip-prinsip Multimedia Interaktif	20
6.	Kelebihan dan kekurangan Multimedia Interaktif	23
D.	Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Tematik Kelas 4 Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 1	23
E.	Materi Tematik Kelas 4 Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 1	25
F.	Kajian Terdahulu	31
BAB III	METODE PENGEMBANGAN	33
A.	Model Pengembangan	33
B.	Prosedur Pengembangan	34
1.	<i>Analyze</i> (Analisis)	34
2.	<i>Design</i> (Perencanaan)	35
3.	<i>Develop</i> (Pengembangan)	36
4.	<i>Implement</i> (Implementasi)	36
5.	<i>Evaluate</i> (Evaluasi)	37
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian	37
1.	Lokasi Penelitian	37
2.	Subjek Penelitian	38
D.	Uji Coba Produk	39
1.	Desain Uji Coba	39
2.	Subjek Uji Coba	39
E.	Validasi Produk	40
F.	Instrumen Pengumpulan Data	41
1.	Pengembangan Instrumen	41
2.	Validasi Instrumen	41
G.	Teknik Analisi Data	46
1.	Tahapan-tahapan Analisis Data	46

2. Norma Pengujian	51
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Studi Lapangan	52
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	52
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	53
3. Desain Awal (<i>Draft</i>) Model	53
B. Penguji Model Terbatas	55
1. Uji Validasi Ahli	55
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	58
3. Desain Akhir Multimedia Interaktif	58
C. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	61
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas	61
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas	61
D. Penguji Model Perluasan	64
1. Deskripsi Uji Coba Luas	64
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	64
E. Pembahasan Hasil Penelitian	68
1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan	68
2. Spesifikasi Multimedia Interaktif	71
3. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan	72
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi ...	75
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	77
A. Kesimpulan	77
B. Implikasi	78
C. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1: Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator kelas 4 tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 1	23
3.1 : Instrumen untuk ahli media	41
3.2 : Instrumen untuk ahli materi	42
3.3 : Instrumen untuk guru	43
3.4 : Instrumen untuk peserta didik	45
3.5 : Kriteria validitas materi	48
3.6 : Kriteria kepraktisan	49
3.7 : Kriteria keefektifan	50
4.1 : Desain awal multimedia interaktif	54
4.2 : Hasil validasi ahli media	56
4.3 : Hasil validasi ahli materi	57
4.4 : Desain akhir multimedia inteaktif	59
4.5 : Hasil angket respon siswa uji coba terbatas	61
4.6 : Hasil soal <i>posttest</i> uji coba terbatas	63
4.7 : Hasil angket respon guru	64
4.8 : Hasil angket respon siswa uji coba luas	65
4.9 : Hasil soal evaluasi (<i>posttest</i>) uji coba luas	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Contoh Puisi	26
2.2 : Siklus hidup kucing	27
2.3 : Metamorfosis kupu-kupu	28
2.4 : Metamorfosis nyamuk	29
2.5 : Metamorfosis tidak sempurna belalang	30
2.6 : Metamorfosis tidak sempurna kecoa	31
3.1 : Prosedur model pengembangan ADDIE	34
4.1 : Komentar dan saran dari ahli media	69
4.2 : Komentardan saran dari ahli materi	70

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Pembimbingan
- Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru
- Lampiran 9 Lembar Angket Respon Siswa
- Lampiran 10 Lembar Evaluasi Siswa
- Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 12 Hasil Uji Plagiasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling penting dalam kehidupan kita. Hal ini sebagai upaya untuk mendasarkan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang berilmu, cakap, mandiri, dan bertanggung jawab. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan.

Untuk itu pemerintah telah banyak berupaya untuk memperbaiki mutu pendidikan, salah satunya adalah dengan melahirkan calon-calon guru yang profesional. Dalam hal ini, peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangatlah besar dalam memilih dan melaksanakan pembelajaran yang efisien dan efektif bagi semua peserta didik. Pendidikan diharapkan mampu untuk mengembangkan kualitas generasi muda dalam berbagai aspek yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa.

Berdasarkan hal tersebut, guru merupakan sebagai bagian dari peranan sistem pendidikan nasional yang memiliki peran dan tanggung jawab yang sangat penting dalam pendidikan nasional yang tercantum dalam undang-

undang. Maka dari itu, guru harus mampu menerapkan pembelajaran yang mendidik khususnya dalam pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran untuk mengaitkan dan memadukan beberapa materi pembelajaran pada beberapa mata pelajaran yang dikemas menjadi satu kesatuan dalam satu tema. Dengan adanya keterkaitan tersebut maka peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Proses belajar tidak sekedar dengan menghafal konsep-konsep dan fakta-fakta belaka, namun dengan menghubungkan konsep-konsep tersebut, untuk menghasilkan suatu pemahaman yang utuh. Sehingga konsep-konsep yang dipelajari akan mudah diingat dan dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat merencanakan dan merancang pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah. Salah satunya adalah pemilihan penggunaan bahan ajar yang tepat. Menurut Dachi (2018) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang sering digunakan oleh guru kebanyakan berupa bahan ajar cetak seperti buku cetak yang telah disediakan oleh pemerintah. Namun penggunaan bahan ajar cetak selama masa pembelajaran daring menjadi kurang efektif.

Dengan adanya perkembangan teknologi kini munculah sebuah inovasi bahan ajar yang tidak hanya berupa media satu arah saja. Namun terdapat

bahan ajar yang dapat melibatkan lebih banyak panca indera dalam proses pembelajaran, yaitu dengan multimedia interaktif. Multimedia Interaktif adalah kombinasi dari berbagai media yang berasal dari komputer, seperti: video, audio, gambar dan teks. Menurut Darwan (Prasetyo, 2018) berpendapat bahwa “Pembelajaran dengan multimedia interaktif mampu mengaktifkan peserta didik untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi”. Dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai bahan ajar, diharapkan mampu membuat proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Pojok 1 diketahui dalam proses pembelajaran sering kali kurang berjalan dengan lancar. Ketidaksi-lancaran ini karena kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik perhatian siswa. Selama masa pandemi Covid 19 guru hanya mengirimkan tugas melalui *whatsapp group* dan video penjelasan materi dari link *youtube* untuk menambah pemahaman akan materi yang diberikan. Saat pandemi kegiatan belajar siswa dilakukan secara *offline dan online*. Hal ini menjadikan sebuah hambatan dalam pelaksanaan interaksi dengan siswa. Ketika pembelajaran *offline* guru hanya memberikan tugas kepada siswa, hal ini membuat kegiatan pembelajaran kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat alternatif solusi agar siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran, yakni dengan mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Apabila multimedia pembelajaran dapat dikembangkan dan digunakan secara tepat, maka akan memberi manfaat yang sangat baik bagi guru dan peserta didik.

Pada buku siswa kelas IV tema Cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1 memuat materi siklus hidup hewan dan ciri-ciri puisi. Dalam materi ini peserta didik dituntut untuk memahami konsep siklus hidup pada hewan, selain itu siswa dituntut untuk memahami pengertian dan ciri-ciri pada puisi. permasalahan ini muncul bagaimana cara guru dalam mengaitkan kedua materi tersebut, agar peserta didik tertarik dengan materi. Dengan adanya pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif, diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang bagaimana cara belajar dengan media elektronik.

Oleh karena itu peneliti ingin membuat sebuah pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang berkaitan dengan kondisi dan permasalahan yang terjadi pada saat ini. Dari uraian tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TEMA 6 CITA-CITAKU SUBTEMA 1 AKU DAN CITA-CITAKU PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SDN POJOK 1 KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2022/2023”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang muncul. Berikut beberapa permasalahan tersebut, antara lain :

1. Kevalidan produk bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif pada materi tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 1. kelas IV SDN Pojok 1.
2. Kepraktisan pengembangan bahan ajar tematik berbasis multimedia Interaktif pada materi yang digunakan di tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 1 kelas IV SDN Pojok 1.
3. Keefektifan produk pengembangan bahan ajar tematik berbasis multimedia Interaktif pada materi tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 1 kelas IV SDN Pojok 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang mendasari penelitian pengembangan ini, adapun penulis dapat menjabarkan permasalahan tersebut sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan produk bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif pada materi tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 1 kelas IV SDN Pojok 1?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan bahan ajar tematik berbasis multimedia Interaktif pada materi yang digunakan di tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 1 kelas IV SDN Pojok 1?

3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan bahan ajar tematik berbasis multimedia Interaktif pada materi tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 1 kelas IV SDN Pojok 1?

D. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif pada materi tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 1 kelas 4.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif pada materi tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 1.
3. Untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif pada materi tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 1 kelas 4.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahaman penulisan skripsi ini , maka disusunlah sistematika penulisan sebagai berikut.

Pada bab I pendahuluan menjelaskan tentang gambaran secara umum dan menyeluruh tentang topik yang di bahas pada laporan penelitian ini yang terdiri dari beberapa subbab, seperti latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan yang berkaitan dengan permasalahan yang terjadi pada proses uji coba dalam penelitian skripsi ini.

Pada bab II terdapat landasan teori yang terdiri dari enam subbab yaitu pertama, konsep bahan ajar yang terdiri dari pengertian bahan ajar, fungsi bahan ajar, dan jenis-jenis bahan ajar. Kedua, terdapat konsep pembelajaran tematik yang terdiri dari pengertian pembelajaran tematik, karakteristik pembelajaran tematik, serta manfaat dari pembelajaran tematik. Ketiga, terdapat konsep multimedia interaktif yang terdiri dari pengertian multimedia interaktif, komponen-komponen dari multimedia interaktif, karakteristik multimedia interaktif, manfaat, prinsip-prinsip serta kelebihan dan kekurangan dari penggunaan multimedia interaktif. Keempat berisi tentang kompetensi dasar (KD) dan indikator tematik kelas 4 tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 1. Kelima berisi materi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar tematik berbasis multimedia interaktif tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 1 kelas 4. Keenam berisi kajian terdahulu.

Dalam bab III ini menjelaskan tentang langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah dan tahapan dalam penyusunan penelitian skripsi ini. Pada bab III metode pengembangan terdiri dari 7 subbab, yang dimulai dari model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, prosedur pengembangan yang berisi tentang langkah-langkah prosedural yang digunakan dalam membuat produk pengembangan, lokasi dan subjek penelitian ini berisi tentang tempat untuk kegiatan penelitian dan subjek penelitian yaitu pihak-pihak yang menjadi sasaran atau sampel dari penelitian tersebut, kemudian uji coba produk yang terdiri dari 2 subsubbab yaitu desain

uji coba dan subjek uji coba produk, validasi produk berisi pengumpulan data yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kevalidan, keefektifan produk, serta kepraktisan dalam menggunakan produk tersebut, selanjutnya instrumen pengumpulan data yang terdiri dari 2 subsubbab yaitu pengembangan instrumen dan validasi instrumen, dan yang terakhir teknik analisis data yang terdiri dari 2 subsubbab yakni tahapan-tahapan analisis data dan norma pengujian.

Pada bab IV deskripsi, interpretasi dan pembahasan memuat lima subbab, yang terdiri dari, hasil studi pendahuluan yang berisi deskripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil studi pendahuluan, dan desain awal (*draft*) model. Kedua membahas tentang pengujian model terbatas berupa uji validasi ahli dan praktisi, interpretasi hasil uji validasi, dan desain akhir multimedia interaktif. Ketiga berisi tentang uji coba lapangan (uji coba terbatas) yang terdiri dari deskripsi uji coba terbatas dan deskripsi hasil uji coba terbatas. Keempat pengujian model perluasan terdiri dari deskripsi uji coba luas dan refleksi dan rekomendasi hasil uji coba luas. Kelima pembahasan hasil penelitian yang membahas tentang kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, spesifikasi multimedia interaktif, prinsip-prinsip, keunggulan, dan kelemahan multimedia interaktif, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi.

BAB V ini berisikan kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan hasil penelitian yang dilakukan. Kemudian terdapat implikasi yang dapat menjelaskan implikasi secara teoritis dan praktis berdasarkan hasil penelitian

tersebut. Serta saran-saran dan masukan dalam pengambilan keputusan yang diharapkan akan ditindak lanjuti dalam melakukan akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmawarni, U. M. A. (2012). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Perspektif*, 1(1).
- Buku Pedoman Guru Tema 6 Cita-Citaku Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013) Revisi 2017.
- Buku Siswa Tema 6 Cita-Citaku Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013) Revisi 2017.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Dachi, S.W., 2018. Upaya Pengembangan Materi Ajar Berbasis Media Instructional Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSU. *Jurnal EduTech*. Vol. 4 No.2.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Hardianto, D. (2011). *PENERAPAN PRINSIP DESAIN MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN* By: Deni Hardianto. 1–10.
- Hidayah, N. (2015). *Pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar* 34. 2, 34–49.
- Karitas, D. P., Susilawati, F., & Astuti, Irene, M. J. (2017). Cita-Citaku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Maharani, Y. (2015). Efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1), 31-40.
- Muklis, M. (2012). *Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda*. IV(20), 63–76.
- Niarti, N., Ruminto, N. E., & Haenilah, E. Y. (2017). Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak untuk siswa Kelas VI SD. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Artikel Ilmiah*, 1–20. <https://repository.unja.ac.id/4582/>

- Saputri, F., & Nugraheni, A. S. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Era Covid-19. *PEDAGOGIK*, 19(1), 59-68.
- Simamora, A. H., Jampel, N., & Tegeh, I. M. (2022). E-Book Berdasarkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 64–74. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/download/46353/22328/128615>
- Tasril, V., & Putri, R. E. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Ilmiah Core IT*, 7(1), 21–26. <http://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/view/96>
- UMA, A. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Perspektif*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015, November). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. In Seminar Nasional Riset Inovatif IV (Vol. 208).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). IbM Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal. *Dedikasi*, Vol. 13, 39.