

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “PERDAPA” PADA
MATERI TEMA 4 SEHAT ITU PENTING SUBTEMA 1 PEREDARAN
DARAHKU SEHAT PEMBELAJARAN 1 KELAS V SD NEGERI WATES
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

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



OLEH:

DEWI NILASARI
NPM: 18.1.01.10.0092

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

Skripsi oleh:

DEWI NILASARI
NPM: 18.1.01.10.0092

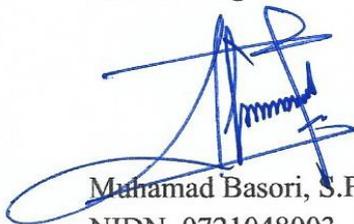
Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “PERDAPA” PADA
MATERI TEMA 4 SEHAT ITU PENTING SUBTEMA 1 PEREDARAN
DARAHKU SEHAT PEMBELAJARAN 1 KELAS V SD NEGERI WATES
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

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

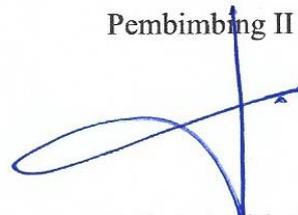
Tanggal: *20 Desember 2022*

Pembimbing I



Muhammad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0721048003

Pembimbing II



Kukuh Andri Aka, M.Pd.
NIDN. 0713118901

Skripsi oleh:

DEWI NILASARI
NPM: 18.1.01.10.0092

Judul:

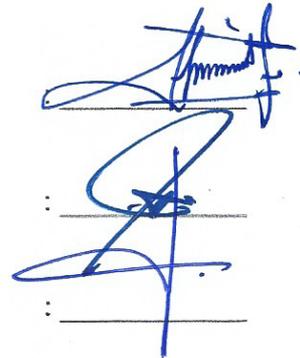
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “PERDAPA” PADA
MATERI TEMA 4 SEHAT ITU PENTING SUBTEMA 1 PEREDARAN
DARAHKU SEHAT PEMBELAJARAN 1 KELAS V SD NEGERI WATES
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal: *16 Januari 2023*

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

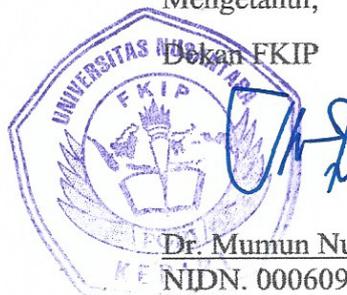
Panitia Penguji:

1. Ketua : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd
2. Penguji I : Sutrisno Sahari, 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 : Dewi Nilasari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 14 Mei 2000
NPM : 18.1.01.10.0092
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri, 6 Januari 2023

Yang menyatakan



DEWI NILASARI
NPM: 18.1.01.10.0092

MOTTO

Menjadi rendah hati tak membuat seseorang
berkurang, justru mengisi. Kembali ke diri yang lebih
sederhana akan memberi kebijaksanaan

-Jalaluddin Rumi

Kupersembahkan karya ini buat:

Semua orang yang terus mencari hal baru

ABSTRAK

Dewi Nilasari: Pengembangan Multimedia Interaktif “PERDAPA” Pada Materi Tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Wates Tahun Pelajaran 2022/2023, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci: pengembangan, multimedia interaktif, temati, peredaran darah manusia, pantun

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengalaman peneliti dalam proses pembelajaran yang terjadi dalam kelas yang terdapat permasalahan berupa kurang tertarik peserta didik dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran inovasi guru dalam membuat media pembelajaran masih kurang menarik, serta penyampaian materi dari guru kurang dan interaksi pembelajaran dimasa pandemi terbatas waktu dan ruang lingkup. Dampak dari masalah tersebut adalah sebagian besar siswa kurang memahami isi materi pembelajaran terutama pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1.

Rumusan masalah (1) Bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada materi tema 4 Sehat Itu Penting subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pembelajaran 1 kelas V SD NEGERI WATES? (2) Bagaimana kelayakan multimedia interaktif pada materi tema 4 Sehat Itu Penting subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pembelajaran 1 kelas V SD NEGERI WATES? (3) Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif pada materi tema 4 Sehat Itu Penting subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pembelajaran 1 kelas V SD NEGERI WATES? (4) Bagaimana keefektifan multimedia interaktif pada materi tema 4 Sehat Itu Penting subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pembelajaran 1 kelas V SD NEGERI WATES?. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan subjek guru dan siswa kelas V SD NEGERI WATES. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli, angket penilaian produk, dan soal hasil belajar berupa *posttest* dengan teknik analisis berupa kuisioner, wawancara, observasi dan dokumentasi.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah (1) Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli media, respon guru dan respon siswa, serta hasil evaluasi belajar siswa. (2) Multimedia Interaktif PERDAPA mendapatkan nilai rata-rata 89,5% dari dosen ahli materi dan ahli media, artinya media yang dibuat sudah valid. (3) Multimedia Interaktif PERDAPA dinyatakan praktis dan memperoleh nilai rata-rata 94,5 % artinya multimedia yang dibuat sangat praktis digunakan. (4) Multimedia Interaktif PERDAPA dinyatakan efektif diperoleh dari rata-rata nilai siswa sebanyak 80 dapat dinyatakan efektif.

KATA PENGANTAR

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

Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF "PERDAPA" PADA MATERI TEMA 4 SEHAT ITU PENTING SUBTEMA 1 PEREDARAN DARAHKU SEHAT PEMBELAJARAN 1 KELAS V SD NEGERI WATES TAHUN PELAJARAN 2021/2022" ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini tidak lupa kami saya ucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku ketua jurusan/prodi PGSD UN PGRI Kediri yang telah memfasilitasi mahasiswanya untuk terus mengembangkan potensi-potensi mahasiswa serta dosen pembimbing II yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat
4. Muhamad Basori, S.Pd.I. M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang senantiasa sabar dan banyak memberi pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
5. Nurita Primasatya, M.Pd. selaku dosen telah mengajarkan *macromedia flash 8* serta menjadi dosen ahli media yang mevalidasi media interaktif ini.
6. Kharisma Eka Putri, S.Pd., M.Pd selaku dosen ahli materi tematik
7. Susti Tarningsih, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Wates yang telah memberi izin dan menerima dengan baik saat penelitian
8. Mirella Selfi Lumadyo, S.H selaku wali kelas V SD Negeri Wates yang telah membimbing selama penelitian berlangsung.
9. Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
10. Orang tua yang telah selalu memotivasi agar dapat meraih pendidikan yang tinggi serta mendukung kegiatan yang telah saya lakukan selama ini.

11. Ucapan terimakasih kepada pihak-pihak lain 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 mengharap kritikan dan saran-saran dari pembaca yang sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, Januari 2023



DEWI NILASARI

NPM: 18.1.01.10.0092

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Pengembangan.....	5
E. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Multimedia Interaktif.....	9
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	9
2. Manfaat Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran.....	10
3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	11
4. Prinsip Multimedia Interaktif	12
5. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	12
B. <i>Macromedia Flash</i>	13

1. Pengertian <i>Macromedia Flash</i>	13
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Macromedia Flash</i>	14
3. Mengenal Bagian <i>Macromedia Flash</i>	15
C. Tematik Integratif	19
1. Hakikat Tematik Integratif	19
2. Tujuan Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif	20
3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik Integratif	20
4. Manfaat Pembelajaran Tematik Integratif	21
D. Multimedia Interaktif “PERDAPA”	22
1. Pengertian Multimedia Interaktif “PERDAPA”	22
2. Penggunaan Multimedia Interaktif “PERDAPA”	23
3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif “PERDAPA”.....	24
4. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran 1 Kelas V.....	25
5. Materi Tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran 1 Kelas V	26
BAB III METODE PENGEMBANGAN	35
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	36
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	36
2. <i>Design</i> (Desain)	37
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	38
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	39
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	39
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	40
1. Lokasi Penelitian	40

2. Subyek Penelitian	41
D. Uji Coba Produk	41
1. Desain Uji Coba.....	41
2. Subjek Uji Coba.....	42
E. Validasi Produk.....	43
F. Instrumen Pengumpulan Data	44
1. Pengembangan Instrumen.....	44
2. Validasi Instrumen.....	44
G. Teknik Analisis Data	50
1. Tahapan-tahapan Analisis Data	50
2. Norma Pengujian	54
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DANNPEMBAHASAN	56
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	56
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	56
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	56
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model.....	57
B. Validasi Media.....	59
1. Uji Validasi Ahli.....	59
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	62
3. Desain Akhir Multimedia Interaktif	62
C. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	64
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas.....	64
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas	65
D. Pengujian Model Perluasan	67
1. Deskripsi Uji Coba Luas.....	67
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	71
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	72

1. Prosedur Pengembangan Media	72
2. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan	80
3. Spesifikasi Multimedia Interaktif PERDAPA	83
4. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan	85
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi.....	87
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	88
A. SIMPULAN	88
B. IMPLIKASI.....	89
C. SARAN-SARAN.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Kelas 5 Tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 1 Pembelajaran 1	25
3.1 : Kisi-Kisi Validasi Multimedia Interaktif	45
3.2 : Kisi-Kisi Validasi Materi	46
3.3 : Kisi-Kisi Penilaian Untuk Guru Kelas	47
3.4 : Kisi-Kisi Penilaian Uji Coba Lapangan	48
3.5 : Tabel Skala Persentase Kevalidan	50
3.6 : Kriteria Skala Penilaian Kepraktisan	51
3.7 : Kriteria Kepraktisan	52
3.8 : Kisi-Kisi Soal	53
3.9 : Kriteria Penilaian Keefektifan	54
4.1 : Desain Awal Multimedia Interaktif	57
4.2 : Hasil Validasi Ahli Materi	59
4.3 : Hasil Validasi Ahli Media	61
4.4 : Rekapitulasi Hasil Validasi	62
4.5 : Desain Akhir Multimedia Interaktif	63
4.6 : Hasil Angket Siswa Uji Coba Terbatas	65
4.7 : Hasil Soal Evaluasi <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas	66
4.8 : Hasil Angket Respon Guru	68
4.9 : Hasil Angket Siswa Uji Coba Luas	69
4.10 : Hasil Soal Evaluasi <i>Posttest</i> Uji Coba Luas	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : <i>Macromedia Flash 8</i>	14
2.2 : <i>Menu</i>	15
2.3 : <i>Tool Box</i>	16
2.4 : <i>Time Line</i>	16
2.5 : <i>Panel Properties, Filters, Parameters</i>	17
2.6 : <i>Panel Actions</i>	17
2.7 : <i>Panel Library</i>	18
2.8 : <i>Panel Color</i>	18
2.9 : <i>Panel Align, Info, Transform</i>	19
2.10 : <i>Organ peredaran darah</i>	27
2.11 : <i>Jantung manusia</i>	28
2.12 : <i>Pembuluh darah manusia</i>	29
2.13 : <i>Paru-paru manusia</i>	30
3.1 : <i>Prosedur Model ADDIE</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi

Lampiran 2 Surat Pengantar/Ijin Penelitian

Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian

Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Pembimbingan

Lampiran 5 Lembar Validasi Materi

Lampiran 6 Lembar Validasi Media

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

Lampiran 13 Berita Acara

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah usaha dasar yang dilakukan pendidik untuk menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri peserta didik. Pendidikan sangatlah penting guna menciptakan kesadaran dan harapan untuk generasi yang mendatang. Menurut Langeveld (Sukatin et al., 2022) pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup, cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Segala upaya telah dilakukan oleh segala pihak, baik mengevaluasi pembelajaran, mengubah metode dan pembuatan media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran. Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi semakin pesat dan tidak terlepas juga perkembangan teknologi dibidang pendidikan salah satunya pembuatan multimedia interaktif yang diharapkan menambah daya tarik dalam pembelajaran.

Mutu pendidikan sangat tergantung terhadap kualitas pendidik dan pembelajarannya, diharapkan dengan kemajuan zaman di bidang IPTEK dapat merubah pendidikan kearah yang lebih baik dan tidak tertinggal zaman. Dengan kemajuan IPTEK juga berpengaruh terhadap pola pikir pendidik dalam memenuhi kebutuhan proses pembelajaran dengan salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Dengan adanya pembelajaran berbasis IT ini

manambah daya tarik peserta didik dan memudahkan peserta didik untuk mengingat materi yang telah diajarkan dengan suguhan gambar-gambar dan warna-warna yang menarik untuk di lihat di anak Sekolah Dasar.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara di SD Negeri Wates proses pembelajaran sering kali kurang berjalan dengan lancar. Menurut hasil observasi dan wawancara ketidaklancaran tersebut antara lain kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran, inovasi guru dalam membuat pembuatan media pembelajaran kurang menarik dalam masa pandemi Covid 19. Penyebab ketidaklancaran proses pembelajaran adalah penyampaian materi dari guru kurang hanya berupa mengirimkan tugas melalui *whatsapp group* dan memberikan link *youtube* untuk menambah pengetahuan kebanyakan siswa tidak melihat video secara keseluruhan, terhambatnya interaksi pada saat pembelajaran di masa pandemi terbatas waktu serta ruang lingkup serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Melihat dari masalah dan penyebab yang terjadi muncul sebuah solusi yaitu saat pembelajaran dalam pemberian materi yang interaktif dan menyenangkan terhadap peserta didik meski dalam jarak jauh.

Pada buku siswa kelas V tema sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 yang didalamnya terdapat materi peredaran darah dan ciri-ciri pantun. Dalam materi ini peserta didik dituntut untuk memahami konsep peredaran darah pada manusia yang dimana pada proses tersebut meliputi penjelasan organ peredaran darah serta fungsinya, selain itu peserta didik juga dituntut untuk memahami pengertian dan ciri-ciri pada

pantun. Permasalahan timbul terhadap guru bagaimana cara guru mengaitkan kedua materi agar peserta didik dapat tertarik dengan materi tersebut dan juga peserta didik dapat menerima materi pembelajaran yang menarik dan tepat sasaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dengan adanya permasalahan tersebut dibuatlah sebuah multimedia interaktif yang berguna untuk membantu guru menyampaikan materi agar penyampaian materi terhadap peserta didik dapat dilakukan secara efisien dan efektif. Dengan begitu penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menggunakan *software* berupa *macromedia flash 8* sebagai alat bantu membuat media pembelajaran interaktif.

Pada multimedia interaktif ini mudah untuk menarik perhatian peserta didik dikarenakan di multimedia interaktif ini terdapat animasi-animasi yang bergerak dan penuh warna yang disukai peserta didik serta adanya suara agar pembelajaran tidak monoton dan tegang. Menurut (Hotimah et al., 2021) multimedia interaktif sebagai berikut:

Multimedia interaktif berbasis *macromedia flash* menampilkan tombol navigasi yang jelas dan mudah digunakan, menyajikan petunjuk yang mudah dipahami oleh peserta didik, tampilan media yang menarik dengan background warna hijau dan gambar yang menarik perhatian, tulisan pada teks mudah dibaca karena menggunakan font yang sesuai, animasi pengukuran sudut yang mudah dipahami, dan adanya kontrol audio yang dapat dioperasikan oleh peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti ingin membuat sebuah pengembangan multimedia interaktif yang sesuai dengan kondisi dan permasalahan yang terjadi saat ini. Alhasil peneliti tertarik dengan melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “PERDAPA” PADA MATERI TEMA 4**

**SEHAT ITU PENTING SUBTEMA 1 PEREDARAN DARAHKU
SEHAT PEMBELAJARAN 1 KELAS V SD NEGERI WATES TAHUN
PELAJARAN 2022/2023”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas terdapat beberapa permasalahan yang timbul. Berikut beberapa masalah yang dapat diuraikan yaitu:

1. Cara pembuatan multimedia interaktif pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V
2. Kelayakan terhadap multimedia interaktif pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V berdasarkan validasi tim ahli.
3. Kepraktisan multimedia interaktif pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V
4. Keefektifan dalam penggunaan multimedia interaktif pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V dalam pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang mendasari penelitian pengembangan, hal ini peneliti jabarkan beberapa masalah tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V SD Negeri Wates?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V SD Negeri Wates?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V SD Negeri Wates?
4. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif pada materi tema 4 materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V SD Negeri Wates?

D. Tujuan Pengembangan

Dari penelitian pengembangan ini dapat dituliskan tujuan penelitian ialah untuk mendeskripsikan serta menganalisisnya yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V SD Negeri Wates
2. Untuk menguji kelayakan multimedia interaktif pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V SD Negeri Wates

3. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V SD Negeri Wates
4. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif pada materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V SD Negeri Wates

E. Sistematika Penulisan

Dalam BAB I terdapat latar belakang masalah yang menggambarkan kondisi nyata permasalahan yang terjadi di lapangan dan identifikasi masalah memuat identifikasi kesenjangan-kesenjangan yang ada antara kondisi nyata dengan kondisi ideal, serta dampak yang ditimbulkan oleh kesenjangan-kesenjangan itu. Terkait empat rumusan masalah yang dikemukakan secara singkat, padat, jelas, dan diungkapkan dalam bentuk kalimat pertanyaan serta tujuan pengembangan yaitu berisi tentang tujuan pengembangan yang telah dibuat.

BAB II landasan teori terdapat empat subbab yaitu yang pertama multimedia interaktif yang terdapat beberapa konsep antara lain pengertian multimedia interaktif, manfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran, kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif, prinsip multimedia interaktif dan karakteristik multimedia interaktif. Subbab kedua *macromedia flash* yang terdiri dari pengertian *macromedia flash*, kelebihan dan kekurangan *macromedia flash*, dan mengenal bagian-bagian *macromedia flash*. Subbab

ketiga yaitu tematik integrative meliputi hakikat tematik integratif, tujuan pembelajaran berbasis tematik integratif, prinsip-prinsip pembelajaran tematik integratif, manfaat pembelajaran tematik integratif. Pada subbab keempat yaitu multimedia interaktif “PERDAPA” berisi pengertian multimedia interaktif “PERDAPA”, penggunaan multimedia interaktif “PERDAPA”, kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif “PERDAPA”, kompetensi dasar (KD) dan indikator tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V, dan materi tema 4 sehat itu penting subtema 1 peredaran darahku sehat pembelajaran 1 kelas V.

Pada BAB III yaitu metode pengembangan yang terdiri dari tujuh subbab yaitu subbab pertama model pengembangan yang berisi model pengembangan yang diteliti. Subbab kedua yaitu prosedur pengembangan berisi tentang langkah-langkah prosedural yang ditempuh pengembang dalam membuat produk. Subbab ketiga yaitu lokasi dan subyek penelitian memaparkan tentang tempat diadakan penelitian serta subyek penelitian yaitu siapa yang menjadi subyek informasi data. Subbab keempat yaitu uji coba model/produk yang terdapat 2 subsubbab yaitu desain uji coba dan subyek uji coba. Subbab kelima tentang validasi model/produk yaitu pengumpulan data yang digunakan sebagai dasar menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Subbab keenam yaitu instrumen pengumpulan data yang terdapat dua subsubbab yakni pengembangan instrumen dan validasi instrumen. Pada subbab ketujuh yaitu teknik analisis

data terdapat 2 subsubbab yakni tahapan-tahapan analisis data dan norma pengujian.

Bab IV memiliki lima subbab, yang subbab pertama memaparkan mengenai hasil studi pendahuluan yang berisi mengenai deskripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil studi pendahuluan. Desain awal (*draft*) model. Subbab kedua membahas tentang validasi media meliputi uji validasi ahli, interpretasi hasil uji validasi, dan desain akhir multimedia. Subbab ketiga mengenai uji lapangan (uji coba terbatas) yang berisikan deskripsi uji coba terbatas dan hasil uji coba terbatas. Subbab keempat pengujian model perluasan berisi mengenai deskripsi uji coba luas, refleksi dan rekomendasi hasil uji coba luas. Subbab terakhir adalah pembahasan hasil penelitian yang berisikan mengenai beberapa subsubbab yaitu yang prosedur pengembangan media, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, spesifikasi multimedia interaktif PERDAPA, prinsip-prinsip, keunggulan, dan kelemahan, dan yang terakhir faktor pendukung dan penghambat implementasi

BAB V berisi mengenai simpulan yang dipaparkan secara singkat pokok-pokok hasil penelitian sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian. Implikasi dipaparkan implikasi, meliputi implikasi teoritis dan implikasi praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Serta saran-saran dipaparkan saran atau rekomendasi sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan dan terkait langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adin, H. . (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Seminar Nasional Pendidikan Sains Dan Teknologi: Universitas Muhammadiyah Semarang*.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Amar, C. (2017). Korelasi Kemampuan Memahami Ciri Pantun dan Kemampuan Menentukan Jenis Pantun dengan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Pagaram. *Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 6(1).
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran matematika berbasis android pada materi program linear. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 161–170.
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8. *Education and Development*, 8(2), 381–389.
- Astuti, M. S. (2015). Peningkatan Keterampilan Bertanya Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sdn Slungkep 03 Menggunakan Model Discovery Learning. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 10. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i1.p10-23>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>
- Dewi, S., & Khumaidi, A. (2017). Pengenalan Perangkat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (Tk) Harapan Kita Kec. Pugung Menggunakan Aplikasi Multimedia Macromedia Flash. *PROCIDING KMSI*, 5(1).
- Guru, B., & Kelas, M. I. (2017). *ii Buku Siswa SD/MI Kelas V*. <http://buku.kemdikbud.go.id>
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Ejournal.Radenintan.Ac.Id*, 2, 33–49.

- Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Progres Pendidikan*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.57>
- Husna, M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. *In Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 34–41.
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33–42. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Kustandi dan Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Linda, L. (2015). Multimedia Interaktif Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran dalam Bidang Pendidikan Sains. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 132–140.
- Mureiningsih, E. S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Madaniah*, 4(2), 214–229. <https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/42>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- 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/>
- Puji, K. M., Gulo., F., & Ibrahim., A. R. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul Di Sma. *J.Pen.Pend.Kim*, 1(1), 59–65.
- Riyadi, A. S. (2011). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER UNTUK MATA DIKLAT MENGOPERASIKAN MESIN CNC*

DASAR DI SMK NEGERI 2 DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Saadah, S. (2018). Sistem Peredaran Darah Manusia. 8 Februari, 1–58. <https://idschool.net/smp/sistem-peredaran-darah-manusia/>
- Samhis, S. (2021). *Pengertian Pantun. Diakses dari: Pengertian Pantun, Ciri, Jenis, Contoh dan Menurut Para Ahli*. Gurupendidikan.Co.Id.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>
- Sukatin, Amalia, N., Alvionita, Y., Iskandar, M., & Muslimah, H. (2022). Sistem Manajemen Pendidikan Modern Dalam Pengembangan Pendidikan Anak. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 129–139. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/12262>
- Sumarmi, S. (2019). *Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (mantap)*.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 3.
- Tegeh, I. M. dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta Graha Ilmu.
- Yunita, I. E., & Hakim, L. (2014). Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Karakter Pada Materi Jurnal Khusus. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(1), 1–6. <https://core.ac.uk/download/pdf/322568478.pdf>
- Zakky. (2018). *Ciri-Ciri Pantun dan Penjelasannya (Unsur dan Struktur Pantun)*. Zonareferensi.Com.