PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI FAKTA DAN OPINI BAGI SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH BUSTANUL ULUM KOTA BATU

SKRIPSI

OLEH
NURIN NA'IMAH
NIM.200103110065



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI FAKTA DAN OPINI BAGI SISWA KELAS IV MI BUSTANUL ULUM BATU

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh Nurin Na'imah NIM.200103110065



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Nurin Na'imah

NIM

: 200103110065

Selaku Dosen Pembimbing, menerangkan bahwa:

Nama

: Nurin Na'imah

NIM

: 200103110065

Judul

: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk

Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Fakta dan Opini

Bagi Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing,

Wiku Aji Sugir, M.Pd

NIP. 199404292019031007

Dr Bintoro Widodo, M.Kes.

NIP. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Fakta Dan Opini Bagi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Kota Batu" oleh Nurin Na'imah ini telah dipertahankan di depan siding penguji dan dinyatakan LULUS pada tanggal 27 mei 2024.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP.197604052008011018

Post.

Anggota Penguii

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP. 19891210201802012133

(App)

Sekertaris

Wiku Aji Sugiri, M.Pd

NIP. 199404292019031007

Ling

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama

: Nurin Na'imah

NIM

: 200103110065

Program Studi

: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi

: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Fakta

dan Opini Bagi Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota

Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsurunsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan praturan yang berlaku.

Demikian surat pemyataan ini saya buat dengan sebenar-benamya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 14 Mei 2024

Hormat Saya,

METERAT TEMPEL 2289AKX251125720

> Nurin Na'imah NIM.20010310065

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Wiku Aji Sugiri, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 14 Mei 2024

: Skripsi Nurin Na'imah Lamp: 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama

: Nurin Na'imah

NIM

: 200103110065

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Fakta dan Opini Bagi

Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian, mohon dimaklum adanya,

Wassalamuailaikum Wr.Wb

Dosen Pembimbing

Wiku Aji Sugir, M.Pd NIP. 199404292 19031007

MOTTO

"Keberhasilan bukanlah milik orang pintar,

keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha"

(BJ Habibie)

"Capek Boleh, Tapi Jangan Nyerah!"

(Nurin Na'imah)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- 1. Cinta pertamaku, ayahanda Sugiyono yang telah mengorbankan jerih payahnya untuk menyekolahkan penulis sampai pada perguruan tinggi.
- 2. Surgaku, ibunda tersayang Tuminah yang senantiasa mendo'akan dan mensupport penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- 3. Kedua kakakku yang cukup galak dan suka mem*bully*, kakak Anton Wibowo, S.Pd.I, Gr dan Hendri Setiawan, S.T terimakasih karna sudah memotivasi penulis agar cepat menyelesaikan tugas akhir dan lanjut pada jenjang pendidikan selanjutnya.
- 4. Mbak ipar penulis Tatik Widyanningsih, S.Pd.I, Gr dan ponakan-ponakan penulis yang selalu memberikan rasa semangat dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Fakta dan Opini Bagi Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu". Shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari kegelapan menuju kehidupan yang terang benderang dengandinul Islam.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggitingginya kepada:

- Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
- 2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Dr. Bintoro Widodo, M.Kes. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh dosen Program Studi Tadris Matematika.
- 4. Wiku Aji Sugiri, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan penuh perhatian yang telah memberikan waktu, pikiran, dan ilmu untuk membimbing, memotivasi, dan mengarahkan peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
- 5. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. selaku validator ahli media yang telah memberikan masukan guna perbaikan skripsi yang peneliti buat.
- 6. Wulida Khoirotul Ummah S.Pd.I, Gr. selaku validator materi yang telah memberikan saran dan kritik guna memperbaiki skripsi yang peneliti susun.

7. Segenap keluarga besar MI Bustanul Ulum Kota Batu yang telah memberikan

bantuan selama penelitian di sekolah.

8. Orang tua penulis, Bapak Sugiyono dan Ibu Tuminah.

9. Kedua kakak peneliti, Anton Wibowo, S.Pd.I, Gr dan Hendri Setiawan, S.T dan

mbak ipar penulis Tatik Widyaningsih, S.Pd.I, Gr, serta ponakan-ponakan

penulis.

10. Shidqu Azmie Halilintar Al-Azkaa, terima kasih karna sudah menjadi

pendengar setia peniliti, memberi dukungan, pengingat, serta menemani peniliti

sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

11. Lisa safitirani, Qotrunnada Mutiara Ahmadi, Lovenia Ihsan yang telah menjadi

support system dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak utamanya bagi peneliti.

Malang, Mei 2024

Hormat Saya,

Nurin Na'imah

NIM.20010310065

хi

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

- a = 1<u>ب</u> = b ت = t ٹ = ts ج = j *ح* = h خ = kh d = 2dz = 3ر = r
 - ز = z $\mathbf{q} = \ddot{\mathbf{p}}$ k = 3 $s = \omega$ sy = mل = 1 $sh = \omega$ $\mathbf{m} = \mathbf{r}$ ض= dl ن = n $\mathsf{th} = \mathsf{L}$ $\mathbf{w} = \mathbf{v}$ ظ = zh h = A' = ع ي = y غ = gh $f = \mathbf{\dot{\omega}}$
- B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = \hat{a}

Vokal (i) panjang = \hat{i}

Vokal (u) panjang = \hat{u}

C. Vokal Diftong

$$= aw$$
 أ وَ

 $\hat{i} = i$

DAFTAR ISI

LEM	BAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSIi	V
LEM	BAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
мот	TOv	ii
LEM	BAR PERSEMBAHANi	X
KAT	A PENGANTAR	X
PEDO	OMAN TRANSLITERASI ARAB-LATINx	ii
DAF	ΓAR ISIxi	ii
DAF	ΓAR GAMBARxv	νi
DAF	ΓAR TABELxv	ii
DAF	ΓAR LAMPIRANxvi	ii
ABST	TRAK xi	X
ABST	TRACTx	X
خلاصة	X	κi
BAB	I PENDAHULUAN	1
A.	Latar Belakang	1
B.	Rumusan Masalah	6
C.	Tujuan Pengembangan	6
D.	Manfaat Pengembangan	7
E.	Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
F.	Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G.	Orisinalitas Penelitian	8
Н.	Definisi Istilah	2

BAB	II KAJIAN PUSTAKA	13
A.	Landasan Teori	13
-	1. Media Pembelajaran	13
2	2. Multimedia Pembelajaran Interaktif	15
3	3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD	18
2	4. Materi Fakta dan Opini	21
4	5. Pemahaman Konsep	22
В.	Perspektif Teori dalam Islam	25
C.	Kerangka Berfikir	26
BAB	III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	28
A.	Jenis Penelitian	28
В.	Model Pengembangan	28
C.	Prosedur Pengembangan	29
D.	Uji Produk	33
E.	Jenis Data	35
F.	Instrumen Pengumpul Data	36
G.	Teknik Analisis Data	38
BAB	IV HASIL PENGEMBANGAN	42
A.	Proses Pengembangan	42
В.	Penyajian dan Analisis	47
C	Revisi Produk	55

BAB	V PEMBAHASAN	58
A.	Analisis Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk	
Me	eningkatkan Pemahaman Konsep Materi Fakta dan Opini	58
В.	Analisis Hasil Validasi, Kemenarikan, dan Pengaruh Multimedia	
Per	mbelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Fak	ta
Ke	las IV A MI/SD	51
BAB	VI PENUTUP	71
A.	Kesimpulan	71
В.	Saran	72
DAF'	TAR PUSTAKA	74
DAF'	TAR LAMPIRAN	77
RIW	AYAT HIDUP	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Model Lee and Owens	29
Gambar 4. 1 Barcode	43
Gambar 4. 2 Tampilan Awal	43
Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan	44
Gambar 4. 4 Menu.	44
Gambar 4. 5 Tujuan Pembelajaran	44
Gambar 4. 6 Materi Pembahasan	45
Gambar 4. 7 Profil Pengembang	46
Gambar 4. 8 Latihan Soal	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 2. 1 Kerangka Berfikir	27
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pre-test dan Post-test	37
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Desain	37
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	38
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Kemenarikan Respon Siswa	38
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Kelayakan	39
Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Kemenarikan	40
Tabel 3. 7 Kriteria Gain	41
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media	18
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	19
Tabel 4. 3 Hasil Kemenarikan Produk	52
Tabel 4. 4 Hasil Pre-test Post-test	54
Tabel 4. 5 Revisi Produk oleh Ahli Media	55
Tabel 4. 6 Revisi Produk oleh Ahli Materi	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin Penelitian	. 77
Lampiran 2 Surat bukti penelitian	. 78
Lampiran 3 Surat permohonan menjadi validator (ahli media)	. 79
Lampiran 4 Hasil angket validasi ahli media	. 80
Lampiran 5 Surat permohonan menjadi validator (ahli materi)	. 83
Lampiran 6 Hasil angket validasi ahli materi	. 84
Lampiran 7 Angket kemenarikan produk	. 87
Lampiran 8 Soal pretest	. 88
Lampiran 9 Soal posttest	. 92
Lampiran 10 Dokumentasi penelitian	. 96

ABSTRAK

Na'imah, Nurin. 2024. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Fakta dan Opini untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV A MI Bustanul Ulum Kota Batu, Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Wiku Aji Sugiri, M.Pd

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang ada disetiap jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sama halnya dengan proses pembelajaran lainnya, terdapat aspek-aspek yang harus dikuasai seperti pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap. Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah fakta dan opini, untuk dapat membedakan kedua konsep tersebut diperlukan media pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran menjadi penyebab kurangnya pemahaman konsep siswa, hal ini dibuktikan oleh hasil ulangan harian siswa yang kurang. Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam mengetahui sebuah konsep tertentu kemudian siswa dapat mendeskripsikan konsep tersebut kembali menggunakan bahasanya sendiri. Siswa dikatakan memahami sebuah konsep ketika dapat memberikan penjelasan kembali, karena pemahaman adalah kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari iangatan atau hafalan. Multimedia pembelajaran interaktif menjadi alternatif yang menarik bagi siswa, maka dari itu dikembangkanlah media ini untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa materi fakta dan opini.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang valid, menarik, dan layak untuk diujicobakan, 2) Menganalisis perbedaan pemahaman konsep siswa kelas IV A MI Bustanul Ulum Kota Batu sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan Lee and Owens. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan tes pemahaman konsep. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis N-gain.

Hasil penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi fakta dan opini untuk kelas IV A menunjukkan bahwa 1) Media dinyatakan valid dengan hasil angket ahli desain sebesar 99%, dan ahli materi sebesar 90%, 2) Nilai kemenarikan berdasarkan angket adalah sebesar 93%, 3) Nilai rata-rata 0,66, Dimana menurut Ngain rata-rata tersebut termasuk kriteria sedang. Dengan demikian diketahui bahwa terjadi pemahaman konsep setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif materi fakta dan opini kelas IV A Madrasah ibtidaiyah Bustanul Ulum Kota Batu.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Fakta dan Opini, Pemahaman Konsep

ABSTRACT

Na'imah, Nurin. 2024. Development of Interactive Learning Multimedia on the Topic of Facts and Opinions to Improve Students' Conceptual Understanding of Grade IV A at MI Bustanul Ulum Kota Batu, Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teachers, Faculty of Education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Wiku Aji Sugiri, M.Pd

Bahasa Indonesia is one of the subjects taught at every level of primary education. Similar to other learning processes, the Indonesian language subject consists of aspects that need to be mastered, such as knowledge, skills, and attitudes. One of the topics studied in the Indonesian language subject is facts and opinions, and learning media is needed to distinguish between these two concepts. The limitation of learning media contributes to the lack of students' conceptual understanding, as evidenced by their poor daily test results. Conceptual understanding is the ability of students to comprehend a particular concept and then describe it using their own language. Students are considered to understand a concept when they can explain it back, as understanding involves higher-level thinking than mere memorization. Interactive learning multimedia is an attractive alternative for students, so this medium was developed to enhance students' conceptual understanding of the facts and opinions material.

The objectives of this research are: 1) to determine the procedure for developing interactive learning multimedia that is valid, attractive, and suitable for testing; and 2) to analyse the difference in conceptual understanding of Grade IV A students at MI Bustanul Ulum Kota Batu before and after the use of interactive learning multimedia. This study uses research and development (R&D) with the Lee and Owens development model. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and concept understanding tests. The data obtained were analysed using N-gain analysis.

The results of the research and development of interactive learning multimedia on the facts and opinions material for Grade IV A show that 1) the media is deemed valid with a design expert questionnaire result of 99% and a content expert result of 90%, 2) the attractiveness score based on the questionnaire is 93%, and 3) the average score is 0.66, which according to Ngain's criteria falls into the moderate category. Thus, it is known that there is an improvement in conceptual understanding after using interactive learning multimedia on the facts and opinions material for Grade IV A students at MI Bustanul Ulum Kota Batu.

Keywords: Interactive Learning Multimedia, Facts and Opinions, Conceptual Understanding

خلاصة

نعيمة، نورين. ٢٠٢٤. تطوير وسائط تعلم تفاعلية حول موضوع الحقائق والأراء لتحسين فهم الطلاب المفاهيمي للصف الرابع أ في مدرسة بوستان العلوم بمدينة باتو، برنامج دراسة معلمي المدارس الإبتدائية، كلية التربية وتدريس المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج. مشرف الرسالة: ويكو أجي سوجيري، م.بد.

الإندونيسية هي واحدة من المواد في كل مستوى من مستويات التعليم الابتدائي. الموضوعات الإندونيسية مثل عمليات التعلم الأخرى ، هناك جوانب يجب إتقانها مثل المعرفة والمهارات والمواقف. واحدة من المواد التي تمت دراستها في الموضوع الإندونيسي هي الحقائق والأراء ، لتكون قادرة على التمييز بين المفهومين هناك حاجة إلى وسائل التعلم. وسائل التعلم المحدودة هي سبب عدم فهم الطلاب للمفاهيم ، ويتضح ذلك من ، خلال نتائج الاختبارات اليومية للطلاب التي تفتقر إليها. فهم المفهوم هو قدرة الطلاب على معرفة مفهوم معين ثم يمكن للطلاب وصف المفهوم مرة أخرى باستخدام لغتهم الخاصة. يقال إن الطلاب يفهمون مفهوما . عندما يمكنهم تقديم تفسير مرة أخرى ، لأن الفهم هو القدرة على التفكير بمستوى أعلى من الأنغاتان أو الحفظ تعد الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي بديلا جذابا للطلاب ، لذلك تم تطوير هذه الوسائط لتحسين فهم الطلاب المفاهيم والمواد والحقائق والأراء

أهداف هذه الدراسة هي 1) معرفة إجراءات تطوير الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي الصالحة والمثيرة للاهتمام والممكنة للاختبار ، 2) تحليل الاختلافات في فهم مفاهيم طلاب الصف الرابع أ مي بوستانول أولوم في مدينة باتو قبل وبعد استخدام الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي. نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير تقنيات جمع البيانات لهذه الدراسة هي الملاحظة .Lee and Owens (البحث والتطوير) مع نموذج تطوير والمقابلات والاستبيانات واختبارات فهم المفاهيم. تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها باستخدام تحليل N-gain.

أظهرت نتائج البحث والتطوير للتعلم التفاعلي حقائق وآراء الوسائط المتعددة للفئة الرابعة أ أن 1) تم الإعلان عن صحة الوسائط مع نتائج استبيان خبير التصميم بنسبة 99٪، وخبير المواد بنسبة 90٪، 2) كانت قيمة تضمن المتوسط معايير Ngain الجاذبية بناء على الاستبيان 93٪، 3) متوسط القيمة 0.66 ، والتي وفقا ل متوسطة. وبالتالي ، فمن المعروف أن هناك فهما للمفاهيم بعد استخدام الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي والمواد والحقائق والأراء من الدرجة الرابعة أ ، المدرسة الابتدعائية بستانول العلوم ، مدينة باتو

الكلمات المفتاحية: التعلم التفاعلي متعدد الوسائط، حقائق و آراء، فهم المف

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang ada disetiap jenjang pendidikan sekolah dasar. Setelah mempelajari Bahasa Indonesia siswa diharapkan dapat saling kenal satu sama lain. Siswa juga dapat belajar tentang budaya sekitar, hal ini dapat membuat siswa berbahasa dengan baik, sopan, dan dapat menghargai orang lain.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia sama halnya dengan proses pembelajaran lainnya, terdapat aspek-aspek yang harus dikuasai seperti pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap.³ Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang harus dikuasi oleh siswa yaitu *listening skills* (keterampilan mendengarkan), *speaking skills* (keterampilan berbicara), *reading skills* (keterampilan membaca), *writing skills* (keterampilan menulis). Keempat keterampilan tersebut diharapkan mampu dikuasai oleh siswa sekolah dasar sebagai penunjang dasar atas keterampilan lainnya.⁴

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini terdapat beberapa materi, salah satunya yaitu fakta dan opini. Materi fakta dan opini dalam kurikulum

¹ Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar," PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 3, no. 1 (September 27, 2020): 35–44, https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839.

² Ratu Wardarita, "Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar," 2020.

³ Ahmad Noviansah dan Hascita Istiqomah, "Pengembangan Instrumen Penilaian Pelajaran Bahasa Indonesia MI" 2, no. 2 (2020).

⁴ Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di sekolah dasar."

merdeka diajarkan pada siswa kelas tinggi yaitu kelas IV semester genap, Bab 8 "Ragam Budaya Indonesia" Sub bab "Fakta dan Opini". Adapun pemetaan tujuan pembelajarannya yaitu siswa dapat menemukan fakta dan opini dalam sebuah teks informasi, kemudian siswa dapat mengidentifikasi informasi tersebut dan menyampaikan kembali dengan singkat menggunakan kalimat sendiri.

Materi fakta dan opini menjadi penting diajarkan, karena tanpa disadari siswa sering menemukannya dalam kehidupan sehari-hari. Di era informasi yang sangat mudah diakses ini pemahaman materi fakta dan opini dapat mencegah adanya misinformasi, sehingga siswa dapat memverifikasi mana antara data yang fakta ataupun opini. Sehingga siswa tidak mudah terjebak atau kesulitan dalam membedakan keduanya.

Selanjutnya, keberhasilan pada proses pembelajaran dapat diketahui dari beberapa tujuan pembelajaran yang tercapai yaitu dengan meningkatnya pemahaman konsep siswa pada muatan tersebut. Hal ini dapat digunakan oleh guru sebagai parameter pencapaian siswa dalam mencapai tujuan pada proses pembelajaran tersebut. Pengertian pemahaman konsep sendiri merupakan kemampuan siswa dalam menguasai suatu konsep atau materi yang ditunjukkan pada sebuah muatan pengetahuan tersebut, dimana siswa dapat mengetahui, menjelaskan, mendeskripsikan, membandingkan, membedakan, mengkategorikan, memberikan sebuah contoh, menyimpulkan dan menjelaskan konsep

⁵ Noviansah dan Istiqomah, "Pengembangan Instrumen Penilaian Pelajaran Bahasa Indonesia MI." ⁶ Safitri Safitri dll., "Faktor Penting dalam Pemahaman Konsep Siswa SMP: two-tier test analysis," Natural Science Education Research 4, no. 1 (July 30, 2021): 45–55, https://doi.org/10.21107/nser.v4i1.8150.

tersebut kembali dengan menggunakan bahasanya sendiri.⁷ Pemahaman konsep dapat ditingkatkan dengan menggunakan upaya mengembangkan media pembelajaran.

Hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 31 agustus 2023 kepada siswa kelas IV A MI Bustanul Ulum Batu menunjukkan bahwa siswa memiliki rata-rata usia 9-10 tahun. Pada pembelajaran siswa lebih suka berbicara dan bergerak dengan temantemannya, sehingga mengganggu konsentrasi siswa lain saat pembelajaran. Selain itu siswa juga lebih sering mengulang pelajaran. Hal tersebut berdampak pada pemahaman konsep siswa yang menurun. Permasalan ini dibuktikan dengan menurunnya nilai ulangan harian siswa. Beberapa temuan masalah tersebut tentu membutuhkan solusi yang tepat.

Berdasarkan hasil pra penelitian maka, salah satu media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat semenarik mungkin diyakini mampu membuat siswa senang dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga akan lebih mudah memahami sebuah konsep pembelajaran tersebut dengan bantuan multimedia yang menarik.

Penelitian terdahulu tentang multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan hasil atau temuan yang positif. Maruti, (2016) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memberikan hasil yang positif dengan siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Maruti menggunakan model 4-D. Mata pelajaran Bahasa Indonesia materi wawancara. Marita

⁷ Suci Zakiah Dewi dan H Tatang Ibrahim, "Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA di Sekolah Dasar" 13, no. 01 (2019).

mengukur hasil belajar siswa. Selanjutnya Melinda dkk, (2018) menjelaskan pada penelitiannya bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi pokok sistem tata surya. Melinda menggunakan model pengembangan Lee dan Owens.

Dewi dan Haryanto, (2019) memaparkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bilangan bulat. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Lee dan Owens. Multimedia pembelajaran interaktif ini berbasis software Adobe Flash Professional CS6. Kemudian, Pradana (2021) turut memaparkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang signitifikan pada pembelajaran tematik. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis Mobile Device. Produk multimedia pembelajaran interaktif tersebut berupa aplikasi, sehingga dapat diinstal pada smartphone.

Terakhir, Syaflin, (2022) memaparkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran siswa pada materi IPA pada kelas V SD. Peneliti mengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash*. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan Rowntree Model. Hasil dari beberapa validator penelitian ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPA.

Media pembelajaran merupakan alat penunjang proses belajar mengajar yang mampu memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga lebih tercapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.⁸ Salah satu dari media pembelajaran yaitu multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari beberapa elemen multimedia lainnya, seperti teks, gambar, grafik, audio, dan video, serta metode penyampaian interaktif yang dapat menyiptakan pengalaman belajar dilingkungan sekitar ⁹.

Dalam penelitian ini, digagas sebuah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *canva for education* dan *powerpoint* dalam materi fakta dan opini, karena hal ini dapat memudahkan guru dalam mengakses. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *canva for education* dan *powerpoint* merupakan aplikasi komputer yang dapat memudahkan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Mengacu pada penelitian terdahulu, perbedaan keunggulan pada penelitian ini yaitu pada multimedia pembelajaran interaktif terdapat keragaman budaya lokal Indonesia. Multimedia pembelajaran interaktif ini diyakini mampu menjadi alternatif pemecahan masalah belajar siswa. Sedangkan tema penelitian ini yaitu "Pengembangan multimedia

_

⁸ Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, dan Ari Widyaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku," International Journal of Elementary Education 3, no. 2 (Juli 16, 2019): 178, https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524.

⁹ Gede Cris Smaramanik Dwiqi, I Gde Wawan Sudatha, dan Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V," *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (September 30, 2020): 33, https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934.

pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep materi fakta dan opini bagi siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Batu."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- Bagaimanakah prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang valid, menarik, dan layak untuk diuji cobakan?
- 2. Bagaikamanakah perbedaan pemahaman konsep siswa kelas IV MI Bustanul Ulum sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada materi fakta dan opini?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini yang bersumber dari rumusan masalah diatas yaitu:

- Untuk mengetahui prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang valid, menarik, dan layak untuk diujicobakan.
- Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa kelas IV MI
 Bustanul Ulum sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada materi fakta dan opini.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan bermanfaat bagi banyak pihak, antara lain yaitu:

1. Bagi guru

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif ini peneliti mengharapkan agar bisa dimanfaatkan oleh guru pada proses pembelajaran dikelas, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan suasana kelas lebih menyenangkan. Guru juga dapat menjadi kreatif dan inovatif lagi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran lainnya.

2. Bagi peneliti

Peneliti berharap mendapatkan banyak pengetahuan, pengalaman, dan wawasan selama proses penyusunan penelitian. Peneliti juga berharap dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membuat siswa kelas IV A MI Bustanul Ulum lebih senang dalam kegiatan pembelajaran dan dapat dengan mudah memahami sebuah konsep.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Sebagai asumsi pengembangan, peneliti melakukan penelitian ini dengan latar belakang agar multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi fakta dan opini kelas IV MI Bustanul Ulum Batu dan juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

2. Keterbatasan pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, yaitu:

- a) Produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran interaktif yang terbatas pada materi fakta dan opini.
- b) Uji coba produk hanya dilakukan di kelas IV A MI Bustanul Ulum Batu.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

- Multimedia pembelajaran interaktif berbasis canva for education dan powerpoint.
- Animasi berupa file gambar JPG, terdapat GIF, dan video mp4.
 Beberapa animasi tersebut bertujuan agar lebih mudah membantu siswa dalam memahami materi.
- 3. Multimedia pembelajaran Interaktif berisi muatan Bahasa Indonesia kelas IV Bab 4 "Ragam Budaya Indonesia" sub bab "Fakta dan Opini".
- 4. Hasil akhir dari multimedia pembelajaran interaktif ini yaitu powerpoint (PPSX) dan barcode.

G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini memberikan penjelasan terkait penelitian sebelumnya yang sesuai dengan penelitian pengembangan peneliti. Tujuan dari orisinalitas ini adalah untuk memudahkan perbedaan hasil dari

penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil dari penelitian sebelumnya, sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama peneliti, Judul, bentuk (Skripsi/ Tesis/Jurnal/dll), penerbit, dan tahun penelitian.		Persamaan		Perbedaan	(Orisinalitas Penelitian dan pengembangan
1.	Endang Sri Maruti, "pengembangan media pembelajaran keterampilan menyimak dan membaca berbasis multimedia interaktif siswa kelas iv sekolah dasar", (Jurnal) Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, (2016)	1)2)3)	Jenis penelitian R&D (Research and Development Ruang lingkup Bahasa Indonesia materi wawancara Kelas IV SD	1) 2)	Model 4-D Menguji hasil belajar siswa.	1) 2)	Model Lee and owens. Menguji pemahaman konsep siswa.
2.	Vannisa Aviana Melinda, Dimas Sambung, Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, Imroatul Hayyu Erfantinni, Roiyan One Febriani, "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi Pokok sistem tata surya untuk siswa kelas VI SD", (Jurnal) Jurnal madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2018	2)	Jenis penelitian R&D (Research and Development). Model Lee and Owens.	1) 2) 3)	IPA. Kelas VI SD.	1) 2) 3)	Ruang lingkup Bahasa Indonesia. Kelas IV MI. Menguji pemahaman konsep siswa.
3.	Santi Ratna Dewi, Haryanto Haryanto, "Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar", (jurnal),	1)	Jenis penelitian R&D (Research and Development).	1)	matematika.	1)	Ruang lingkup Bahasa Indonesia. Menguji pemahaman konsep siswa.

	Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2019	2)	Model Lee and Owens.		dan hasil belajar siswa.	3)	Berbasis Canva for education dan
		3)	Kelas IV SD.	3)	Berbasis software Adobe Flash Professional CS6.		Powerpoint.
4.	Hirnanda Dimas Pradana, "Interactive Multimedia Based on Mobile Device for Primary School Students Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Device untuk Siswa Sekolah Dasar", (Jurnal), madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2021	 1) 2) 3) 	Jenis penelitian R&D (Research and Development). Model Lee and Owens. Kelas IV SD.	 1) 2) 3) 	Menguji pengaruh hasil belajar siswa. Ruang lingkup IPA. Berbasis aplikasi (.apk) dan buku penggunaannya.	 2) 3) 	Menguji pengaruh pemahaman konsep siswa. Ruang lingkup Bahasa Indonesia. Spesifik hasil produk dari penelitian ini berupa DVD.
5.	Sylvia lara syaflin, "pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash pada materi ipa sekolah dasar", (jurnal), jurnal cakrawala pendas, 2022	1)	Jenis penelitian R&D (Research and Development).	1) 2) 3) 4) 5)	Kelas V SD. Ruang lingkup IPA. Model pengembangan Rowntree. Menguji pengaruh hasil belajar siswa. Berbasis Macromedia Flash.	 1) 2) 3) 4) 5) 	Kelas IV MI. Ruang lingkup Bahasa Indonesia. Model Lee & Owens. Menguji pengaruh pemahaman konsep siswa. Berbasis Canva For Education dan Powerpoint.

H. Definisi Istilah

- Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan makna pesan dalam kegiatan pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.
- Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen seperti gambar, animasi, audio, video, dan teks yang penyampaiannya menggunakan media elektronik.
- 3. Mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD merupakan mata pelajaran yang dapat membantu siswa dalam menyampaikan gagasan mereka dan belajar lebih banyak tentang budayanya serta budaya orang lain.
- 4. Materi fakta dan opini merupakan materi yang disajikan pada modul pembelajaran Bab 4 "Ragam Budaya Indonesia" Sub bab "Fakta dan Opini" kelas IV semester genap, fakta adalah sebuah kenyataan yang dibuktikan keberannya. Sedangkan opini adalah sebuah pendapat yang belum terbukti keberannya.
- Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam mengetahui sebuah konsep tertentu kemudian siswa dapat mendeskripsikan konsep tersebut kembali menggunakan bahasanya sendiri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Menurut Firmadani menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup semua elemen proses pembelajaran yang bersifat fisik atau teknis yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.¹⁰

Tarigan dan Siagian mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa dalam proses belajar. ¹¹

Berdasarkan penjelesan dari beberapa ahli diatas dapat disimpulakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan makna pesan dalam sebuah kegiatan belajar mengajar guna tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian siswa pada saat proses pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi untuk

¹⁰ Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," 2020.

¹¹ Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi," jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan 2, no. 2 (December 1, 2015), https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295.

belajar. Dengan demikian, menggunakan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi, berbagai jenis media pembelajaran telah mengalami evolusi¹², diantaranya yaitu:

- Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara.
 Seperti, radio, kaset rekaman, piringan hitam, MP3.
- Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan.
 Seperti, media foto, gambar, grafik, dan poster.
- Media audiovisual, yaitu media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar. Seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).
- 4) Media animasi, yaitu gambar atau grafik yang dapat bergerak, cara membuat animasi yaitu merekam gambar-gambar dengan diam, kemudian menggabungkan rekaman tersebut untuk membuat gambar yang sama.
- 5) Multimedia, adalah media yang menggabungkan berbagai elemen, seperti audio, visual, audio visual, dan animasi.

¹² Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif", 1. (Banguntapan Bantul DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018).

c. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari beberapa manfaat¹³, yaitu:

- 1) Materi pelajaran dapat disampaikan secara konsisten.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian multimedia pembelajaran interaktif

Multimedia pembelajaran merupakan pembelajaran yang mengacu pada cara penyajian materi yang menggunakan kata-kata atau gambar, dengan tujuan meningkatkan kegiatan pembelajaran. Materi atau pesan dari multimedia yang disajikan menggunakan layar komputer atau speaker.¹⁴

Menurut Tarigan dan Siagian menjelaskan multimedia pembelajaran interaktif dirancang untuk pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi dan menciptakan

¹⁴ Richard E Mayer, Multimedia Learning, 2. (Cambridge, New York: Cambridge University Press, New York, 2009).

¹³ Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0."

interaksi.¹⁵ Multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi yang menjadi satu kemudian menciptakan komunikasi atau interaksi dari dua arah antara pengguna dan komputer atau laptop.¹⁶ Surjono menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat disebut MPI.¹⁷

Jadi, kesimpulan dari berbagai pendapat diatas bahwa multimedia pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen seperti gambar, animasi, audio, video, dan teks yang penyampaiannya menggunakan media elektronik.

b. Fungsi multimedia pembelajaran interaktif

Menurut Fikri dan Madona multimedia pembelajaran interaktif memiliki empat fungsi, sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan tanggapan atau respon pengguna.
- 2) Kecepatan belajar siswa dapat dikontrol.
- 3) Siswa dapat mengikuti suatu urutan yang selaras dan terkendalikan.
- 4) Memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berpartisipasi dalam bentuk respons, seperti memberikan jawaban.¹⁸
- c. Kelebihan dan kekurangan multimedia pembelajaran interaktif
 - 1) Kelebihan multimedia pembelajaran interaktif antara lain yaitu,

¹⁷ Herman Dwi Surjono, Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan, (Yogyakarta: UNY Press, 2017).

¹⁵ Tarigan dan Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi"

¹⁶ Fikri dan Madona, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.

¹⁸ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. (Banguntapan Bantul DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018).

- (a) Fleksibel untuk digunakan
- (b) Melayani kecepatan belajar yang diinginkan setiap orang.
- (c) Bersifat banyak informasi dan interaktif
- (d) Lebih mampu berkomunikatif
- (e) Sederhana untuk mengubah
- (f) Lebih banyak kesempatan untuk mengembangkan kreativitas
- 2) Kekurangan multimedia pembelajaran interaktif antara lain yaitu:
- a) Biaya pembelian dan pengembangan komputer di sekolah yang cukup tinggi.
- b) Perawatan komputer baik *hardware* maupun *software* membutuhkan biaya yang tidak sedikit.¹⁹
- d. Karakteristik multimedia pembelajaran interaktif
 - Menggabungkan berbagai media, seperti memadukan dua elemen media pembelajaran atau lebih.
 - 2) Bersifat interaktif, artinya dapat mengajak pengguna berinteraksi.
 - 3) Bersifat mandiri, artinya kontennya mudah digunakan dan lengkap sehingga pengguna dapat menggunakannya sendiri.
 - 4) Sistematik, yaitu terstruktur atau berurutan.
 - 5) Jelas dan menarik, yaitu menggunakan bahasa yang lugas dan memberikan contoh yang jelas.
 - 6) Mudah digunakan, artinya sangat sederhana untuk digunakan.
 - 7) Mudah didistribusikan, yaitu media berbasis komputer tersebar dengan cepat, salah satunya melalui media internet.

-

¹⁹ Fikri dan Madona, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.

- e. Langkah-langkah pembuatan multimedia pembelajaran interaktif
 - Pemilihan tamplate menarik yang bisa didapatkan dengan mendownload diberbagai platform
 - 2) Pemanfaatan fitur shapes, warna, animasi dan desain.
 - 3) Melakukan *hyperlink* diberbagai fitur.²⁰
- f. Prinsip desain multimedia pembelajaran interaktif

Richard E.Mayer telah mengklasifikasikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif terdapat 10 prinsip terkait²¹, yaitu sebagai berikut;

- 1) Prinsip Multimedia.
- 2) Prinsip kesinambungan spasial.
- 3) Prinsip kesinambungan waktu.
- 4) Prinsip koherensi.
- 5) Prinsip modalitas belajar.
- 6) Prinsip redudansi.
- 7) Prinsip personalisasi.
- 8) Prinsip interaktivitas.
- 9) Prinsip sinyal.
- 10) Prinsip perbedaan individu.

3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD

a. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

_

²⁰ Septia Wahyuni, Elfi Rahmadhani, dan Lola Mandasari, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint," Jurnal Abdidas 1, no. 6 (November 12, 2020): 597–602, https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131.

²¹ Mayer, *Multimedia Learning*.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang ada disetiap jenjang pendidikan, dimana mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan salah satu alat dalam berkomunikasi. Sehingga ketika siswa dapat berkomunikasi dengan baik maka dapat meningkatkan aktivitas siswa. Pelajaran Bahasa Indonesia ini memiliki tujuan pembelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran lain. Pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada empat keterampilan yang harus dikuasi oleh siswa yaitu listening skills (keterampilan mendengarkan), speaking skills (keterampilan berbicara), reading skills (keterampilan membaca), writing skills (keterampilan menulis) ²².

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa mengenal lebih jauh tentang dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, serta mampu mengungkapkan pemikirannya. Salah satu keterampilan yang diharapkan dari siswa SD yaitu kemampuan berbahasa dengan baik. Kemampuan berbahasa dengan baik dapat mempermudah siswa untuk berkomunikasi pada teman, orang tua, dan guru misalnya ²³.

-

²² Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (basastra) di Sekolah Dasar."

²³ A Kurniati dan A W Sari, "Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa," 2019.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD memiliki beberapa tujuan, diantaranya yaitu untuk membantu siswa dalam mengembangkan aktivitasnya seperti;

- a) Siswa menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan menunjukkan kepribadian yang baik.
- b) Sebagai bentuk penghargaan dan penghormatan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi Republik Indonesia.
- c) Kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam berbagai jenis teks multimodal (lisan, tulisan, visual, audio, audiovisual) dalam konteks dan genre.
- d) Kemampuan siswa dalam literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar kritis kreatif) dalam belajar maupun bekerja, serta kepercayaan siswa untuk berekspresi.²⁴

c. Ruang Lingkup Pelajaran Bahasa Indonesia

Sesuai dengan penjelasan mengenai hakikat dan tujuan bahasa Indonesia di MI/SD ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup:

- a) Mendengarkan, misalnya berita, pengumuman, perintah, penjelasan, laporan, ceramah, narasumber, dan percakapan.
- b) Berbicara, seperti mengungkapkan sebuah argumen atau gagasan, bedialog, menceritakan diri sendiri atau orang lain, membaca peraturan, tata cara petunjuk, dan laporan.

_

²⁴ Ali Mustadi dkk., "Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka" (UNY Press, 2021).

- c) Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kalimat, paragraf, cerita rakyat, dongeng, pantun, dan drama untuk anak-anak.
- d) Menulis, seperti menulis karangan puisi, narasi, wawancara dengan tulisan yang jelas, rapi, dan memperhatikan tanda baca dan ejaan.

Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD maka dapat dikaitkan dengan materi fakta dan opini, karena kemampuan komunikasi siswa sangat penting ²⁵.

4. Materi Fakta dan Opini

a. Pengertian Fakta

Fakta merupakan sebuah kenyataan, sesuatu yang benar-benar ada, dan dapat dibuktikan kebenarannya.²⁶ Fakta adalah sebuah pernyataan yang kebenarannya dapat diverifikasi melalui sebuah pengamatan yang nyata atau objektif.

b. Ciri-ciri Fakta

Sesuai dengan pengertian diatas, maka fakta memiliki ciri-ciri diantaranya yaitu;

- a) Memiliki data akurat
- b) Bersifat objektif
- c) Benar-benar terjadi

²⁵ Musnar Indra Daulay, "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru," Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra 7, no. 1 (2021): 24–34.

²⁶ Meita Sandra Santhi, "Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas 4B" (Yogyakarta: PT Penerbit Intan Pariwara, 2023).

c. Pengertian Opini

Opini merupakan sebuah pendapat, pikiran, dan belum terbukti kebenarannya. Opini biasanya tidak memiliki dasar yang kuat atau tidak dapat diverifikasi kebenarannya.

d. Ciri-ciri opini

Ciri-ciri opini diantaranya yaitu;

- a) Mengandung pendapat pribadi
- b) Memiliki kata bersifat relatif, seperti paling, lebih, biasanya, agak dan menurut.

e. Contoh fakta dan opini

a) Contoh fakta

Angklung merupakan alat musik tradisional yang terbuat dari bambu. Bilah bambu tersebut dikupas dan dipotong sesuai nada yang diinginkan. Bilah bambu tersebut akan berbunyi saat digetarkan.

b) Contoh opini

Banyak wisatawan asing senang dengan angklung. Menurut mereka, alat musik ini unik. Selain itu, alat musik ini menghasilkan bunyi yang sangat merdu.

5. Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Menurut Dewi dan Ibrahim pemahaman konseptual adalah kemampuan siswa dalam menguasai suatu konsep atau materi yang disajikan dalam muatan pengetahuan tersebut, dimana siswa dapat mengetahui, menjelaskan, mendeskripsikan, membandingkan,

membedakan, mengklasifikasikan, memberikan contoh, menyimpulkan kemudian menjelaskan konsep tersebut kembali dengan menggunakan bahasanya sendiri.²⁷

Menurut Hidayana pemahaman konsep merupakan kemampuan penguasaan sebuah materi atau konsep yang terdapat pada sebuah proses pembelajaran. Sebagai kesimpulan dari beberapa pendapat di atas, sehingga pemahaman konsep dapat didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk memahami suatu konsep tertentu kemudian menjelaskan kembali konsep tersebut dalam bahasa yang mereka gunakan sendiri.²⁸

b. Indikator Pemahaman Konsep

Menurut Anderson dan Kratwohl dalam Hendawati dan Kurniati indikator pemahaman konsep atau kategori dalam memahami mencakup tujuh proses kognitif, yaitu:

- 1) Menafsirkan (*interpreting*), yaitu mengubah data menjadi format baru, seperti meringkas atau memparafrase.
- 2) Memberikan contoh (exemplifying), seperti dapat menunjukkan konsep atau prinsip universal.
- 3) Klasifikasi (*classifying*), yaitu mengenali sesuatu atau fenomena yang termasuk dalam kategori tertentu, seperti mengklasifikasikan atau mengkategorikan.

-

²⁷ Dewi dan Ibrahim, "Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA di Sekolah Dasar."

²⁸ Avita Febri Hidayana, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV MI Nurul Ulum Madiun" 14 (2022).

- 4) Meringkas (*summarizing*), yaitu mengumpulkan semua informasi abstrak dalam bentuk tulisan.
- 5) Menarik inferensi (*inferring*), yaitu dapat menarik sebuah kesimpulan dari informasi yang diperoleh, seperti menyimpulkan, dan memprediksi.
- 6) Membandingkan *(comparing)*, seperti memetakan dan menjodohkan, dapat menemukan persamaan dan perbedaan atau hubungan antara dua objek dari data yang dikumpulkan.
- 7) Menjelaskan (*explaining*), yaitu dapat menjelaskan model sebab akibat dalam bentuk ide yang didapat, seperti menentukan model.²⁹
- c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep

Menurut Safitri dkk tingkat pemahaman konsep siswa dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu:

- 1) Proses belajar yang dilakukan, proses pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa sangat mempengaruhi pemahaman yang dimiliki siswa. Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan cenderung membuat siswa mudah memahami suatu konsep dengan baik.
- 2) Minat belajar, minat belajar atau keinginan belajar siswa yang rendah membuat siswa tidak mampu menjawab soal dengan benar. Hal tersebut dikarenakan kurangnya minat siswa sehingga kurangnya pemahaman sebuah konsep.

_

²⁹ Yuyu Hendawati dan Cici Kurniati, "Penerapan Metode Eksperimen terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Materi Gaya dan Pemanfatannya," *Metodik Didaktik* 13, no. 1 (Juli 26, 2017), https://doi.org/10.17509/md.v13i1.7689.

3) Kemampuan kognitif siswa, pemahaman sebuah konsep menekankan pada kemampuan kognitif siswa. Sedangkan setiap siswa memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Siswa dengan kemampuan kognitif diatas rata-rata akan lebih mudah memahami sebuah konsep dibandingkan dengan siswa yang memiliki dibawah rata-rata. Hal ini dapat berpengaruh pada pemahaman sebuah konsep siswa.³⁰

B. Perspektif Teori dalam Islam

Salah satu ayat dalam Al-Qur'an yang dipelajari oleh peneliti sebagai kajian isyarat yang penting untuk memahami suatu konsep adalah Qur'an Surah Shad (38):29 Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

"(Al-Qur'an ini adalah) kitab yang Kami turunkan kepadamu (Nabi Muhammad) yang penuh berkah supaya mereka menghayati ayat-ayatnya dan orang-orang yang berakal sehat mendapat pelajaran". QS Ṣhād (38):29

Dalam ayat tersebut, Allah SWT menjelaskan bahawa Dia telah menurunkan Al-Qur'an kepada Rasulullah saw dan para pengikutnya dengan arti bahwa isinya harus dipikirkan, dipahami, dan diterapkan dengan benar.

Sejalan dengan penjelasan diatas maka ayat tersebut berkaitan dengan pentingnya memahami sebuah konsep. Kita sebagai manusia yang

³⁰ Safitri Safitri dkk., "Faktor Penting Dalam Pemahaman Konsep Siswa Smp: Two-Tier Test Analysis," Natural Science Education Research 4, no. 1 (Juli 30, 2021): 45–55, https://doi.org/10.21107/nser.v4i1.8150.

telah diberi akal sehat sudah seharunya dapat memahami, menerima dan berfikir terhadap suatu pelajaran atau konsep. Memahami sebuah pelajaran atau konsep dengan baik merupakan salah satu bentuk mengamalkan pengetahuan yang dimiliki. Maka, sudah seharunya bagi siswa menggunakan akalnya untuk memahami suatu konsep pelajaran yang dijelaskan oleh guru.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir ini menjelaskan urutan berfikir yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini bermasud agar lebih mudah mengetahui cara berfikir peneliti dalam penelitian pengembangan ini, berikut kerangka berfikir:

Tabel 2. 1 Kerangka Berfikir

Topik:	Masalah:	Teori:
Multimedia pembelajaran	Kurangnya pemahaman konsep siswa	Media pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif,
interaktif	pada saat kegiatan belajar mengajar.	Bahasa Indonesia, fakta dan opini, pemahaman konsep
Tujuan:	Kebaruan:	Metode:
Menjelaskan proses	Multimedia pembelajaran interaktif	Mengadaptasi metode Lee dan Owens
pengembangan multimedia	mengangkat mengenai keberagaman	
pembelajaran interaktif,	budaya yang ada di Indonesia.	
kemenarikan media, dan		
perbedaan pemahaman siswa		
sebelum dan sesudah		
menggunakan multimedia		
pembelajaran interaktif.		

Judul:

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep materi fakta dan opini bagi siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Kota Batu.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah *research and development* (RND). Sugiyono mengungkapkan bahwa *research and development* diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.³¹ Alasan pemilihan jenis penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan menguji validasi produk yang peneliti lakukan.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini mengadaptasi pada model pengembangan Lee and Owens yang merupakan model pengembangan procedural. Alasan pemilihan model pengembangan ini yaitu jika dibandingkan dengan model lain seperti model Allesi dan Trollip, model lee and owens lebih rinci tahapannya. Adapun tahapan pengembangan model Lee dan Owens meliputi empat tahap ³², yaitu:

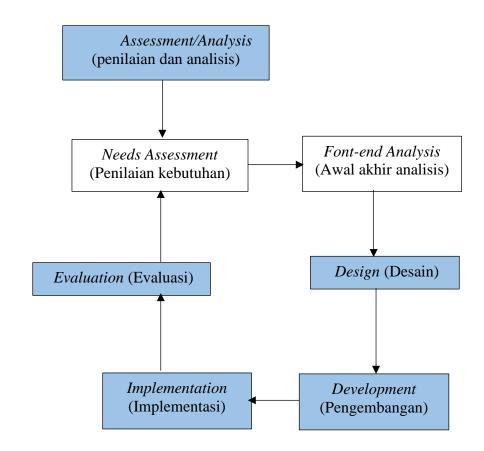
 Multimedia needs assessment and analysis (Penilaian dan analisis kebutuhan).

³¹ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D", 1. (Bandung: alfabeta, cv (Anggota IKAPI), 2019).

³² William W. Lee dan Diana L. Owens, "Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions" (John Wiley & Sons, 2004).

- 2) Multimedia instructional design (Desain)
- 3) Multimedia Development and Implementation (Pengembangan dan implementasi)
- 4) Multimedia evalution (Evaluasi)

Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Model Lee and Owens³³



C. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini mengadaptasi model pengembangan Lee and Owens (Lee dan Owens, 2004), yaitu:

.

³³ Lee and Owens.

1. Multimedia Needs Assessment and Analysis (Penilaian dan Analisis kebutuhan).

Pada tahap pertama terdapat dua bagian yaitu *Needs assessment* (Penilaian kebutuhan) dan *Font-end analysis* (Awal akhir analisis).

a. Needs assessment atau penilaian kebutuhan.

Penilaian kebutuhan adalah mengidentifikasi kesenjangan antara kenyataan dengan harapan atau kondisi ideal yang seharusnya. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara langsung bersama wali kelas IV A MI Bustanul Ulum Batu. Adapun instrumen pengumpulan informasi awal yaitu observasi kepada siswa.

b. Font-end analysis atau analisis awal dan akhir.

Front-end analysis adalah kumpulan teknik yang dapat digunakan atau dikombinasikan untuk membantu menjembatani kesenjangan melalui penentuan solusi yang dibutuhkan, meliputi beberapa point yaitu:

- 1) Audience analysis (Analisis audiens atau siswa). Pada tahap ini peneliti melakukan observasi kepada siswa kelas IV A MI Bustanul Ulum dengan menggunakan instrumen. Instrumen yang digunakan yaitu angket tertutup. Observasi dilaksanakan pada saat pelajaran Bahasa Indonesia. Pada analisis ini siswa suka berbicara kepada temannya, mudah terganggu konsentrasinya, tidak bisa duduk dengan tenang, dan siswa senang melakukan sesuatu secara langsung atau praktek.
- 2) *Technology analysis* (Analisis teknologi). Analisis teknologi yang terdapat pada MI Bustanul Ulum saat ini telah memiliki beberapa

- fasilitas teknologi seperti lab komputer, proyektor, dan layar TV setiap kelas. Hal ini mendukung peneliti dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.
- 3) *Task analysis* (Analisis tugas). Tahap analisis tugas yaitu ketika peneliti melakukan observasi siswa kurang fokus dalam mengerjakan tugas pelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan oleh guru, sehingga siswa kurang memahami materi.
- 4) Critical incident analysis (Analisis kejadian kritis atau penting).
 Pada tahap ini dapat diketahui bahwa materi fakta dan opini dalam pelajaran Bahasa Indonesia penting diajarkan kepada siswa kelas
 IV A MI Bustanul Ulum Batu.
- 5) Situation analysis (Analisis situasi). Hasil analisis situasi lingkungan belajar siswa kelas IV A MI Bustanul Ulum yaitu kurang kondusif saat kegiatan pembelajaran sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman konsep siswa. Hal ini dibuktikan adanya beberapa siswa yang kurang mampu berkonsentrasi dengan baik ketika kegiatan pembelajaran.
- 6) *Objective analysis* (Analisis tujuan). Hasil analisis tujuan disesuaikan dengan kompetensi pada materi wawancara pelajaran Bahasa Indonesia yang telah ditentukan.
- 7) Issue Analysis (Analisis masalah). Analisis masalah ini dibuktikan dimana siswa belum mampu menyatakan ulang sebuah konsep. Siswa juga masih kesulitan dalam memberikan sebuah contoh dari

- bentuk konsep lain. Hasil analisis inilah yang menjadi analisis masalah.
- 8) *Media analysis* (Analisis media). Analisis media ini dibuktikan dengan guru yang sudah membuat media pembelajaran, namun hal tersebut masih kurang mampu menarik perhatian siswa.
- 9) *Extant-data analysis* (Analisis data). Analisis data yang dihasilkan sesuai dengan dua analisis sebelumnya, dimana dari hasil analisis tersebut dapat menjadi analisis data bagi peneliti.
- 10) *Cost-benefit analysis* (Analisis biaya). Hasil analisis data ini yaitu bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini tidak membutuhkan biaya, dikarenkan adanya fasilitas sekolah yang sudah memadai.

2. Multimedia Instructional Design (Desain)

Pada tahap ini merancang spesifikasi multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *canva for education, powerpoint,* dan *iSpring Suite 11.* Animasi yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif berupa file gambar JPG, terdapat GIF, dan video mp4. Multimedia pembelajaran interaktif berisi muatan Bahasa Indonesia kelas IV Bab 4 "Ragam Budaya Indonesia" sub bab "Fakta dan Opini". Multimedia pembelajaran interaktif ini mengasilkan produk akhir berupa barcode. Kemudian melakukan validasi oleh para ahli desain dan ahli materi menggunakan instrumen.

3. Multimedia Development and Implementation (Pengembangan dan Implementasi)

Pada tahap pengembangan peneliti membuat desain multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *for education* yang berisi file berupa JPG, GIF dan video mp4, setelah mendesain pada *canva for education* kemudian diunduh berupa *powerpoint*, setelah mengunduh maka melakukan hyperlink pada beberapa file. Selanjutnya menginstal iSpring suite 11, dan mengpublishnya. Setelah dipublish kemudian link yang di dapat dipindah atau disalin kemudian dipindah pada website "*Netlify*". Multimedia pembelajaran interaktif bisa diimplementasikan.

4. Multimedia Evalution (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi dari hasil pengembangan dan implementasi media yang telah dilakukan. Pada tahap evaluasi ini dilakukan agar mengetahui apa saja yang kurang dan perlu diperbaiki.

D. Uji Produk

Uji produk terdiri dari dua bagian, uji coba ahli dan uji coba. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data dan saran dari validator serta untuk mengetahui seberapa efektif dan valid multimedia pembelajaran interaktif.

a) Uji ahli (validasi ahli)

1) Desain uji ahli

Desain uji ahli dibagi menjadi desain uji ahli media dan desain uji ahli materi. Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen validasi. Angket validasi desain uji ahli media terdiri dari dua puluh butir penilaian, dan dua puluh butir penilaian untuk angket validasi desain uji ahli materi. Peneliti melakukan validasi awal dengan ahli media dan ahli materi, kemudian melakukan revisi sesuai dengan hasil validasi pertama, setelah itu peneliti melakukan validasi kembali kepada ahli media dan ahli materi. Selanjutnya peneliti melakukan revisi ulang sampai produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diuji coba.

2) Subjek uji ahli

Ibu Vannisa Aviana Melinda,M.Pd adalah subjek uji ahli media, dikarenakan latar belakang pendidikan S2 dan menguasai bidang media dan validasi yang kompeten sehingga diyakini mampu memvalidasi multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti. Subjek uji ahli materi yaitu ibu Wulida Khoirotul Ummah, S.Pd, Gr dikarenakan latar belakang pendidikan S1 dan berpengalaman pada pelajaran Bahasa Indonesia sehingga diyakini mampu memvalidasi produk yang peneliti telah kembangkan.

b) Uji coba

1) Desain uji coba

Desain uji coba dilaksanakan sebanyak dua kali percobaan, dengan guru memberikan pengantar bahwa pelajaran akan diambil alih oleh peneliti. Peneliti masuk kelas, menyapa siswa, dan mengondisikan keadaan. Peneliti memulai pelajaran dengan menjelaskan tujuan pembelajaran. Peneliti memulai pembelajaran dengan berbagai metode. Peneliti memberikan refleksi dengan menjelaskan materi secara singkat. Peneliti mengkondisikan siswa untuk *pretest*. Pelajaran selesai, peneliti masuk ke kelas minggu depan untuk uji coba multimedia pembelajaran interaktif dan melakukan *posttest*.

2) Subjek uji coba

Subjek penelitian yang dilakukan adalah 35 siswa di kelas IV A MI Bustanul Ulum Kota Batu. Hal ini dikarenakan kelas IV A merupakan kelas paralel pertama dan kelas yang lumayan susah untuk tenang saat kegiatan pembelajaran.

E. Jenis Data

Peneliti menggunakan dua jenis data: kuantitatif dan kualitatif, kedua data tersebut dibedakan berdasarkan sifatnya agar lebih mudah dalam menganalisis.

- Data Kuantitatif, diperoleh dari instrumen validasi oleh para ahli (ahli desain dan ahli materi) dan hasil *pre-test*, *post-test* dan angket kemenarikan.
- Data kualitatif, didapat dari wawancara guru dan siswa, serta catatan anekdot selama observasi awal.

F. Instrumen Pengumpul Data

Selama proses penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan, khususnya:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan pada awal penelitian untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran. Data yang diperoleh setelah melakukan wawancara bersama ibu Dina S.Pd sebagai wali kelas IV A MI Bustanul Ulum yaitu; terkait penggunaan media dalam pembelajaran, dan pemahaman konsep siswa.

2. Observasi

Peneliti melakukan observasi awal pada siswa kelas IV A dan menemukan beberapa masalah. Permasalahan tersebut yaitu siswa cenderung sangat aktif dan suka bergerak ketika kegiatan pembelajaran. Kemudian peneliti menganalisis bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sangatlah perlu. Ketika pembelajaran guru berlangsung peneliti berperan sebagai observer.

3. Tes

Dalam penelitian ini, tes yang diberikan kepada siswa, yaitu pre-test dan post-test, digunakan untuk pengumpulan data. test tersebut digunakan untuk menilai pemahaman konsep materi fakta dan opini oleh siswa kelas IV A. soal test terdiri dari pilihan ganda.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pre-test dan Post-test

Jenis soal	Deskripsi
Pilihan ganda 20 soal	1. Pengertian opini.
	2. Pengertian fakta.
	3. Ciri-ciri fakta.
	4. Ciri-ciri opini.
	5. Contoh fakta berupa gambar.
	6. Contoh opini.
	7. Topik percapakan pada sebuah
	dialog.
	8. Fakta dari dialog.
	9. Opini dari dialog.
	10. Menentukan fakta dari perbedaan
	kalimat.
	11. Mencari kalimat opini dari dua
	kalimat.
	12. Menentukan kalimat fakta.
	13. Opini dari percakapan.
	14. Mencari angka yang menunjukan
	kalimat fakta.
	15. Memilih angka untuk
	menentukan kalimat opini.
	16. Menentukan kalimat apa.
	17. Contoh dari kalimat apa.
	18. Kalimat fakta atau opini dari
	sebuah contoh.
	19. Menentukan sebuah contoh.
	20. Menentukan contoh dari kalimat.

4. Angket

Penelitian ini menggunakan angket tertutup untuk mengumpulkan data dan memvalidasi produk. Angket berjumlah dua puluh penilaian yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Hasil angket tersebut menjadi acuan revisi dalam peneliti mengembangkan produk.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Ahli Desain

Aspek	Komponen	Indikator
Tampilan	a) Desain layout/tata letak	1 dan 2
	b) Teks/ tipografi	3, 4, dan 5
	c) Image	6, 7, 8, dan 9
	d) Animasi	10, 11, 12, dan 13

	e) Kemasan	14, dan 15
Pemograman	f) Penggunaan	16, 17, 18, dan 19
	g) Navigasi	20

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

Aspek	Komponen	Indikator
Isi	a) Kurikulum	1 dan 2
	b) Pengguna	3, 4, 5, dan 6
Pembelajaran	c) Tampilan	7 dan 8
	d) Bahasa	9, 10, 11, dan 12
	e) Materi	13, 14, 15, 16, 17,
		dan 18
	f) Manfaat	19 dan 20

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Kemenarikan Respon Siswa

Aspek	Indikator			
Tampilan	1. Kemenarikan tampilan			
	2. Kejelasan teks			
	3. Kejelasan gambar dan kesesuain			
	tampilan			
Materi	4. Kemudahan lagu fakta dan opini			
	5. Kemudahan memahami soal evaluasi			
	6. Kemudahan belajar mandiri			
	7. Kemudahan materi fakta dan opini			
Manfaat	8. Perangkat pendukung MPI			
	9. Interaktifitas Multimedia			
	10. Peningkatan pemahaman konsep			

G. Teknik Analisis Data

Berikut adalah beberapa data yang dikumpulkan peneliti dari hasil observasi awal dan wawancara, yang mencakup proses analisis data yaitu:

1. Analisis data validasi

Analisis data validasi dilakukan agar mengetahui tingkat keefektifan, kelayakan, serta kevalidan hasil produk yang dikembangkan oleh peneliti. Analisis data validasi ini dilakukan oleh para ahli dengan skor penilaian yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:³⁴

Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} X 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

 $\sum x$: jumlah total skor

 $\sum xi$: jumlah skor maksimal

100% : konstanta

Nilai persentase atau skor yang diperoleh oleh ahli media dan ahli materi akan menjadi hasil akhir dari rumus di atas. Skor atau nilai akhir yang didapat akan disesuaikan dengan standar atau kriteria kelayakan, efektivitas, dan skor validasi yang disebutkan oleh para ahli ³⁵.

Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Kelayakan³⁶

Kategori	Presentase	Kriteria
5	81-100%	Layak sekali
4	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup Layak
2	21-40%	Kurang Layak
1	<21%	Sangat Tidak Layak

-

³⁴ Suharsimi Arikunto dan Safruddin Abdul Jabar, "Evaluasi Program Pendidikan", Pertama (PT Bumi Aksara, 2004).

³⁵ Arikunto dan Jabar.

³⁶ Arikunto dan Jabar.

Selanjutnya tingkat kemenarikan produk multimedia pembelajaran interaktif dinilai berdasarkan hasil angket siswa terhadap produk yang diterapkan selama pembelajaran. Tabel kriteria evaluasi produk sebagai berikut;

Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Kemenarikan

Kategori	Presentase	Kriteria				
5	81-100%	Sangat Menarik				
4	61-80%	Menarik				
3	41-60%	Cukup Menarik				
2	21-40%	Tidak Menarik				
1	<21%	Sangat Tidak Menarik				

2. Analisis data pretest dan posttest

Analisis data pretest dan posttest ini dilakukan untuk mengukur pemahaman konsep siswa. Pengelolaan data dilakukan untuk membandingkan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menerapkan multimedia pembelajaran interaktif ³⁷. Pemilihan rumus N-Gain disesuaikan dengan asumsi Yudi Guntara bahwa penggunaan N-Gain untuk mengetahui keefektifan *treatment* pada sebuah pembelajaran. Hal ini juga tidak tergantung kepada populasi dan pengetahuan awal siswa atau skor pretest. ³⁸

_

³⁷ Richard R. Hake, "Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses," *American Journal of Physics* 66, no. 1 (1998): 64–74.

³⁸ Yudi Guntara, "Normalized gain ukuran keefektifan treatment," 2020, https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482.

Rumus untuk menghitung hasil tes pemahaman konsep siswa

$$N\text{-}Gain = \frac{\textit{Score}\left(\textit{Posttest}\right) - \textit{Score}\left(\textit{Pretest}\right)}{\textit{Score}\left(\textit{ideal}\right) - \textit{Score}\left(\textit{Pretest}\right)}$$

Keterangan:

N-Gain : Normalized Gain

Score (posttest): skor posttest

Score (pretest): skor pretest

Score ideal : skor maksimum ideal

Setelah mendapat skor hasil pretest dan postest siswa, peneliti melakukan pencocokan hasil yang didapat dengan kriteria N-Gain yang mengacu pada tabel berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Gain³⁹

Skor	Klasifikasi
g > 0,7	Tinggi
0.3 < g > 0.7	Sedang
g < 0,3	Rendah

³⁹ Hake, "Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses."

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dan iSpring Suite 11 yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu memuat pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV MI/SD. Tujuan pengembangan multimedia ini untuk menunjang kemampuan pemahaman konsep bagi siswa saat pembelajaran. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui apakah multimedia yang dikembangkan sudah valid, menarik, dan layak untuk diujicobakan. Adapun identitas produk multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut:

1. Identitas produk multimedia pembelajaran interaktif

Judul media : Multimedia Pembelajaran Interaktif

"Fakta dan Opini" untuk siswa kelas

IV MI/SD

Materi : Bab 8 "Ragam Budaya Indonesia"

sub bab "Fakta dan Opini"

Sasaran : Siswa kelas IV A MI Bustanul

Ulum Kota Batu

Software pendukung : Canva, powerpoint, iSpring Suite

11, Netlify, online GR Code

Generator

Perangkat operasional : handphone dan internet

Kelengkapan isi multimedia : Judul, petunjuk penggunaan, menu,

tujuan pembelajaran, materi

pembahasan, profil pengembang, dan kuis

Nama pengembang

: Nurin Na'imah

Tautan media dan barcode

:https://65b68aa96a90817daad3c73c-hilarious-khapse-87a7ab.netlify.app/



Gambar 4. 1 Barcode

2. Tampilan produk multimedia pembelajaran interaktif

Berikut merupakan tampilan produk multimedia pembelajaran interaktif yang telah dibuat menggunakan *canva*, *Microsoft powerpoint* dan *iSpring Suite 11*.

a. Tampilan awal



Gambar 4. 2 Tampilan Awal

b. Petunjuk penggunaan



Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan

c. Menu



Gambar 4. 4 Menu

d. Tujuan pembelajaran



Gambar 4. 5 Tujuan Pembelajaran

e. Materi pembahasan



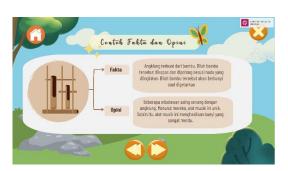
Gambar 4. 6 Materi Pembahasan













f. Profil pengembang



Gambar 4. 7 Profil Pengembang

g. Latihan soal atau kuis







Gambar 4. 8 Latihan Soal

B. Penyajian dan Analisis

1. Data hasil validasi

Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif diperoleh melalui hasil validasi dari beberapa ahli validator, yaitu validator ahli media, dan validator materi. Pelaksanaan validasi dilaksanakan pada tanggal 15 januari 2024 sampai tanggal 31 januari 2024. Hasil validasi oleh para ahli berupa data kualitatif dan data kuantitatif yang disertai dengan kritik dan saran.

a) Validasi ahli media

1) Penyajian data kualitatif

Peneliti melakukan validasi dengan validator dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, tanggal 15 januari 2024 peneliti memberikan lampiran angket validasi media. Kemudian pada pertemuan kedua pada tanggal 22 januari 2024 validator memberikan kritik dan saran mengenai beberapa slide yang perlu ditambahi animasi lagi, dikarenakan pada multimedia pembelajaran tersebut hanya ada satu animasi. Kemudian

pertemuan selanjutnya pada 25 januari 2024, peneliti memberikan hasil revisi berdasarkan kritik dan saran, selanjutnya validator memberikan nilai pada angket tersebut.

2) Penyajian data kuantitatif

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Butir Penilaian		Nilai					
Penilaian	Dutii Telinaian	1	2	3	4	5		
a) Desain	1) Ketepatan pemilihan					1		
layout/tata letak	background dengan materi							
	2) Ketepatan proporsi layout							
b) Teks/tipografi	3) Ketepatan pemilihan font					1		
	4) Ketepatan ukuran font					V		
	5) Ketepatan warna teks							
c) Image	6) Komposisi gambar					1		
	7) Ukuran gambar					1		
	8) Kualitas tampilan gambar							
	9) Kemenarikan gambar							
d) Animasi	10) Kesesuaian animasi dengan materi							
	11) Kemenarikan animasi				$\sqrt{}$			
	12) Ukuran animasi							
	13) Kualitas animasi							
e) Kemasan	14) Kemenarikan cover depan					V		
	15) Kesesuaian tampilan dengan isi				1			
f) Penggunaan	16) Kesesuaian dengan penggunaan					V		
	17) Dapat digunakan mandiri					V		
	18) Kelengkapan petunjuk				1			
	penggunaan							
	19) Tampilan petunjuk					1		
	penggunaan					<u> </u>		
g) Navigasi	20) Ketepatan tombol navigasi							
	Jumlah			99	1	ı		

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} X 100\%$$

$$= \frac{99}{100} X 100\%$$

$$= 99\%$$

Berdasarkan paparan data di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli media sebesar 99%, maka multimedia pembelajaran materi fakta dan opini untuk kelas IV MI/SD dinyatakan sangat layak apabila disesuaikan dengan kriteria Tingkat kelayakan. Dimana penelian tersebut masuk pada kategori 81%-100% yang menunjukkan kriteria sangat layak.

b) Validasi ahli materi

1) Penyajian data kualitatif

Peneliti melakukan validasi materi kepada validator sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 25 januari 2024, untuk menyerahkan instrument penilaian validasi materi. Kemudian pada tanggal 26 januari 2024 validator memberikan penilaian, kritikan dan saran berupa penulisan, baik berupa huruf kapital, font, quis. Pada pertemuan kedua ini juga validator menunjukkan bahwa langsung direvisi kemudian langsung dapat terjun untuk melakukan penelitian.

2) Penyajian data kuantitatif

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Butir Penilaian	Nilai					
Penilaian			2	3	4	5	
a) Kurikulum	1) Kesesuaian dengan kurikulum					$\sqrt{}$	
	merdeka						

	2) Sesuai dengan capaian			V
	pembelajaran Bahasa			
	Indonesia			
b) Pengguna	3) Kesesuaian media dengan			V
	karakteristik siswa			
	4) Memperhatikan perbedaan		V	
	karakteristik setiap individu			
	5) Memberi siswa kesempatan		V	
	untuk belajar sendiri			
	6) Kesesuaian cara penyampaian		1	
	materi dengan perkembangan			
	siswa			
c) Tampilan	7) Kemenarikan tampilan			V
	8) Kesesuaian gambar dengan		V	
	materi			
d) Bahasa	9) Ketepatan struktur kalimat		V	
	10) Keefektifan kalimat		1	
	11) Ketepatan penggunaan kaidah	V		
	Bahasa			
	12) Konsistensi penggunaan		V	
	istilah dan simbol			
e) Materi	13) Penyajian materi yang tepat			1
	14) Materi sesuai dengan buku			V
	paket			
	15) Kemudahan pemahaman			1
	konsep			
	16) Kesesuaian soal evaluasi			1
	dengan indikator			
	17) Pemberian contoh dalam			1
	evaluasi			
	18) Kejelasan soal evaluasi			1

f) Manfaat	19) Kemudahan belajar					$\sqrt{}$
	20) Ketertarikan siswa dalam				$\sqrt{}$	
	menggunakan media					
Jumlah		90				

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \ X \ 100\%$$

$$= \frac{90}{100} X 100\%$$

= 90%

Berdasarkan hasil perhitungan data di atas yaitu hasil penilaian ahli materi didapatkan nilai 90%. Nilai tersebut termasuk pada kategori 80%-100% hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif materi fakta dan opini dinyatakan sangat layak digunakan oleh siswa kelas IV MI/SD.

2. Hasil angket kemenarikan produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini kelas IV SD/MI. Multimedia pembelajaran interaktif ini diuji cobakan pada kelas IV A MI Bustanul Ulum Kota Batu dengan jumlah responden sebanyak 35 siswa. Adapun hasil angket kemenarikan tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Kemenarikan Produk

					No	mo	r angket		5 (0()					
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X	Xi	P (%)
1.	A.Z.A.N	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
2.	A.Z	4	3	3	5	3	5	5	4	3	5	40	50	80%
3.	A.M.A	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	48	50	96%
4.	A.B.M	5	3	5	4	3	4	3	4	4	5	40	50	80%
5.	A.F	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98%
6.	A.N.K	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
7.	A.R.R	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	46	50	92%
8.	A.R	5	5	5	5	5	2	3	3	2	5	40	50	80%
9.	C.R.P.I	5	3	4	3	4	3	5	3	3	5	38	50	76%
10.	C.Z.C.S	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
11.	D.A.P	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48	50	96%
12.	D.S.R	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
13.	D.R.A	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
14.	G.I.S	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
15.	H.Q.A	5	5	3	5	3	3	5	5	5	5	45	50	90%
16.	I.A.A	5	4	3	3	4	3	5	4	3	5	39	50	78%
17.	I.D.A	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	46	50	92%
18.	K.M.F	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	47	50	94%
19.	M.H.W.N	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
20.	M.E.A	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	47	50	94%
21.	M.A.Z.F	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	50	98%
22.	M.A.K	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	48	50	96%
23.	M.G.A	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	47	50	94%
24.	M.I.R	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49	50	98%
25.	M.R.A	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	47	50	94%
26.	M.R.R.W	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	46	50	92%
27.	M.Z.Z.A	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	48	50	96%
28.	N.F.D.P	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	47	50	94%
29.	R.R.A	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	48	50	96%
30.	R.B.A	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98%
31.	R.O.R	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	47	50	94%
32.	R.K.A.L	4	3	4	5	3	4	4	5	3	5	40	50	80%
33.	S.A	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	48	50	96%
34.	T.A.B.M	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
35.	Z.D.S	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%
			Jui	nla	h							1633	1750	3176%
		F	Rata	a-ra	ata							46,6	50	93%

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} X 100\%$$

$$P = \frac{1633}{1750} X 100\%$$

$$P = 93 \%$$

Berdasarkan data yang telah dipaparkan dalam tabel diatas menunjukkan bahwa hasil analisis dalam bentuk persentase 93%, maka dapat dinyatakan bahwa persentase tersebut termasuk pada nilai 80%-100%. Sehingga multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini kelas IV MI/SD dinyatakan menarik bagi siswa kelas IV A MI Bustanul Ulum sesuai dengan tabel tingkat kemenarikan.

3. Penyajian hasil uji produk

1) Penyajian data kualitatif

Hasil data uji coba produk yang dikembangkan oleh peneliti digunakan untuk mengetahui pengaruh pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk. Uji coba dilakukan melalui *pre-test* pada tanggal 31 januari 2024 dan *post-test* pada tanggal 5 februari 2024. Penelitian dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV A MI Bustanul Ulum Kota Batu.

2) Penyajian data kuantitatif

Tabel 4. 4 Hasil Pre-test Post-test

N.T.	N T	Ni	lai	N.C.	T7 14 1
No.	Nama	Pre-test	post-test	N-Gain	Kriteria
1.	A.Z.A.N	60	85	0,6	Sedang
2.	A.Z	60	75	0,3	Sedang
3.	A.M.A	45	80	0,6	Sedang
4.	A.B.M	75	85	0,4	Sedang
5.	A.F	35	65	0,4	Sedang
6.	A.N.K	70	90	0,6	Sedang
7.	A.R.R	65	90	0,7	Tinggi
8.	A.R	60	85	0,6	Sedang
9.	C.R.P.I	75	90	0,6	Sedang
10.	C.Z.C.S	70	100	1	Tinggi
11.	D.A.P	30	75	0,6	Sedang
12.	D.S.R	80	95	0,7	Tinggi
13.	D.R.A	65	95	0,8	Tinggi
14.	G.I.S	50	75	0,5	Sedang
15.	H.Q.A	50	80	0,6	Sedang
16.	I.A.A	40	80	0,6	Sedang
17.	I.D.A	70	95	0,5	Sedang
18.	K.M.F	50	80	0,6	Sedang
19.	M.H.W.N	55	90	0,7	Tinggi
20.	M.E.A	75	95	0,8	Tinggi
21.	M.A.Z.F	70	95	0,8	Tinggi
22.	M.A.K	65	80	0,4	Sedang
23.	M.G.A	90	100	1	Tinggi
24.	M.I.R	90	100	1	Tinggi
25.	M.R.A	70	95	0,8	Tinggi
26.	M.R.R.W	85	95	0,6	Sedang
27.	M.Z.Z.A	70	100	1	Tinggi
28.	N.F.D.P	65	80	0,4	Sedang
29.	R.R.A	55	100	1	Tinggi
30.	R.B.A	75	85	0,4	Sedang
31.	R.O.R	70	90	0,6	Sedang
32.	R.K.AL	75	95	0,8	Tinggi
33.	S.A	70	80	0,6	Sedang
34.	T.A.B.M	75	95	0,8	Tinggi
35.	Z.D.S	80	95	0,7	Tinggi
	Jumlah	2285	3090	23	
R	ata-rata	65,3	88,3	0,66	

$$N\text{-}Gain = \frac{\textit{Score}\left(\textit{Posttest}\right) - \textit{Score}\left(\textit{Pretest}\right)}{\textit{Score}\left(\textit{ideal}\right) - \textit{Score}\left(\textit{Pretest}\right)}$$

$$N\text{-}Gain = \frac{88,3-65,3}{100-65,3}$$

$$N\text{-}Gain = \frac{23}{34,7}$$

$$N$$
- $Gain = 0,66$

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* diatas menunjukkan bahwa nilai ratarata 0,66, Dimana nilai ratarata *pre-test* adalah 65,3 dan nilai ratarata *post-test* adalah 88,3. Dari hasil kedua data tersebut, terdapat kenaikan nilai dari *pre-test* ke *post-test* sebesar 23.

C. Revisi Produk

3) Revisi ahli desain

Revisi produk berdasarkan kritik, saran, dan masukan oleh ahli desain yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Revisi Produk oleh Ahli Media

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah direvisi
1	Penambahan		
1.	beberapa	Petunfuk Penggunaan	Potunjuk Penggunaan
	animasi	Breads of Cornects Rate Rate Mail Mart 7 tal Street Mark Ma	Formula (1) Hif must Plate Total Total (2) Hot (2) fool In No. (3) Fool In No. (4) Fool In No. (5) Fool In No. (6) Fool In No. (7) Fool In No. (8) Fool
		Penyertian fakta Penyertian fakta Faka adalah kenyeriana, serusuh yang benar- banar ada, dan dapat dibatthan kenarannya.	Pengantian Fakta Fakta sikish kenyalans, sesuan yang basa- benar ada, dan digal disedikan kelenaranya.

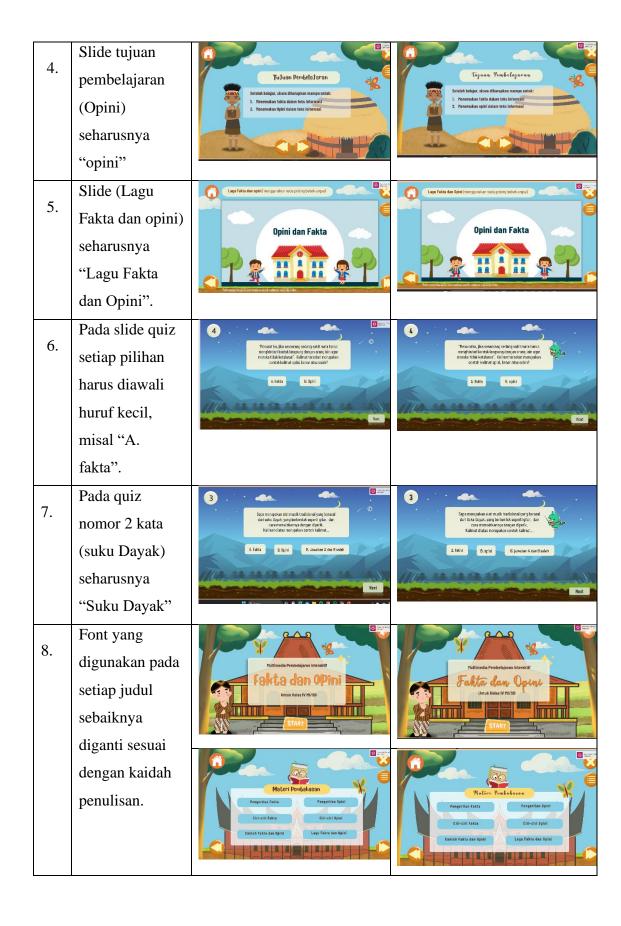


4) Revisi ahli materi

Revisi produk berdasarkan kritik, saran, dan masukan oleh ahli materi yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Revisi Produk oleh Ahli Materi

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah direvisi
1.	Penulisan pada slide ciri-ciri fakta (Bersifat Objektif) huruf "o" seharusnya huruf kecil.	Ciri-ciri Fakta 1. Morrillii data akurat 2. Bersafea Cojecciaf 5. Bernar-benar terjadi	Cert-cert Fakta 1. Fresilial del salurat 2. Bersilas dejectif 3. Benar-benar terjedi
2.	Slide contoh fakta dan opini (music) seharusnya "musik".	Contoh fakta dan OPini Trakis Trakis I de dissect jeune sebaran di sebaran	Costól Falta das Optis Copiene ferbar carl hanha Sirb barts travist diagn on diploty continuity barts (Copiene San Sarbyrane) (Copiene San Sarbyrane) Beltrazor fordator carling many der par applies formationesia de manifer for a applies formationesia de manifer formationesia de manifer formationesia applies formationesia de manifer formationesia de man
3.	Slide quiz pada kata (Menurut ku) seharusnya "menurutku)	**Tenanci In, file sessoring redors pand must have promptional luminal integrant places on must have considered to the sessoring design must be appropriated to the session of the session	Ternantius (illus sesserang sede ty sakit mate hars semphoter footus kinpung cengan cang lain ayar sesseb cilik kelambar dalahat basik ternantian cengan cang lain ayar sesebut dalahat basik dalahat basik ternantian Central halimbar dalah basik sakit dalah dalah Central Kengari



BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Fakta dan Opini

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini layak untuk diujicobakan. Hal tersebut memunculkan asumsi bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Seperti yang telah dijelaskan oleh Mayer (2009) bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat berperan dalam memfasilitasi pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV pada materi fakta dan opini.⁴⁰

Implementasi teknologi sebagai media pada pembelajaran merupakan inovasi baru untuk meningkatkan pengalaman dan pemahaman konsep belajar siswa. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti menciptakan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif tentang materi fakta dan opini. Multimedia pembelajaran interaktif dapat diakses melalui laptop, *android* dan komputer. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model lee & owens yang melalui beberapa tahapan, yaitu:⁴¹

1. Analisis

Tahap pertama pada model lee & owens merupakan tahap analisis. Seperti yang telah dijelaskan oleh Santi dan Haryanto bahwa tahap analisis dilakukan

⁴⁰ Santhi, "Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas 4B".

⁴¹ Lee and Owens, "Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions".

melalui survei lapangan dan penelitian literatur. Hasil survei lapangan yang dilakukan di kelas IV A MI Bustanul Ulum Kota Batu menunjukkan bahwa siswa cenderung suka berbicara dan aktif secara fisik dengan temannya. Hal tersebut menunjukkan gaya belajar siswa berupa kinestetik. Pengguanaan multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu kegiatan pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman konsep siswa. Pengembengan multimedia pembelaran interaktif khusus untuk materi fakta dan opini belum ditemukan. Penelitian literatur dilakukan untuk menggali teori tentang multimedia interaktif dan hasil penelitian sebelumnya tentang pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Hasil studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar.

2. Desain

Tahap selanjutnya yaitu desain, pada tahapan kedua terdapat materi fakta dan opini. Materi ini diajarkan dijenjang MI/SD kelas IV semester dua. Peneliti melakukan tahap desain menggunakan beberapa aplikasi seperti *canva for eduction, powerpoint*, dan iSpring Suite 11. Multimedia pembelajaran interaktif terdapat beberapa halaman yang memuat konten, seperti tampilan awal atau beranda, petunjuk utama, menu, tujuan pembelajaran, materi pembahasan, pengertian fakta, ciri-ciri fakta, pengertian opini, ciri-ciri opini, contoh fakta dan opini, video lagu fakta dan opini, profil pengembang, quis, dan penutup. Multimedia pembelajaran interaktif terdapat tombol navigasi sebagai pusat

.

⁴² Santi Ratna Dewi and Haryanto Haryanto, "Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar," Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran 9, no. 1 (June 21, 2019): 9, https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059.

pengontrol bagi pengguna. Tombol navigasi tersebut berupa beranda, menu, *on music*, *off music*, *next*, *back*, *play*, soal, dan *exit*.

3. Pengembangan dan implementasi

Tahap pengembangan, pada tahap ketiga ialah kegiatan pembuatan produk. Dimulai dengan memasukkan semua konten pada *canva*, selanjutnya meng-*ekspor* berupa format pptx, kemudian melakukan beberapa *editing*, dan yang terakhir menggunakan *iSpring Suite 11* agar tombol navigasi dapat diaplikasikan. Pada tahap ketiga ini juga mencakup proses validasi, yaitu validasi media 99% dan validasi materi 90%. Hal tersebut menunjukkan kategori kelayakan produk dengan beberapa masukan, untuk revisi agar produk layak untuk diujicoba. Setelah melakukan revisi, selanjutnya produk yang telah dikembangkan oleh peneliti siap diujicobakan.

Tahap implementasi yaitu tahap ujicoba produk. Tahap ini dilakukan ujicoba pada siswa kelas IV A MI Bustanul Ulum Kota Batu dengan jumlah 35 siswa. Implementasi multimedia pembelajaran interaktif bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk tersebut. Selain itu juga untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari produk tersebut.

4. Evaluasi

Tahap evaluasi, pada tahap ini didapatkan hasil nilai rata-rata *pre-test* adalah 65,3 dan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 88,3. Berdasarkan dua hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata 0,66 kategori sedang. Hasil analisi tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *post-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test*. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa produk multimedia

pembelajaran interaktif sangat layak dan menarik untuk mengukur pemahaman konsep siswa kelas IV A MI Bustanul Ulum Kota Batu.

B. Analisis Hasil Validasi, Kemenarikan, dan Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Fakta Kelas IV A MI/SD

Analisis pengembangan media menunjukkan bahwa produk dikatakan layak diujicobakan. Hal ini memunculkan asumsi peneliti bahwa produk yang telah dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Selanjutnya, pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Firmandi (2020) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat pendidikan yang digunakan guru untuk menyampaikan materi, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan analisis hasil para validator, kemenarikan produk yang telah dikembangkan, dan juga pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan produk terhadap siswa kelas IV A MI Bustanul Ulum;

Analisis Hasil Validasi Ahli Desain dan Ahli Materi terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Fakta dan Opini Kelas IV A MI Bustanul Ulum

Multimedia yang telah peneliti kembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh para pakar yang sesuai dengan bidangnya. Tahap validasi sangatlah penting setelah melakukan penelitian dan pengembangan sebuah produk. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Masithah (2022) bahwa

_

⁴³ Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi IndustrI 4.0."

Tujuan pengujian validasi adalah untuk menghasilkan produk yang sesuai dan efektif, untuk menemukan kekurangan pada produk yang dikembangkan, dan untuk memastikan bahwa produk akhir memiliki standar yang layak untuk digunakan siswa.⁴⁴ Validasi produk dilakukan oleh validator media dan materi, hal ini sesuai dengan pendapat Novitasari (2023) bahwa setelah mengembangkan sebuah media pembelajaran minimal harus divalidasi oleh pakar materi dan media.⁴⁵

Validasi ahli desain multimedia pembelajaran interaktif materi fakta dan opini kelas IV A MI Bustanul Ulum yang dilakukan oleh ahli desain yakni Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd dapat dipaparkan sebagai berikut: Dari angket tanggapan yang telah diisi oleh validator desain dan dihitung dengan persentase tingkat kevalidan multimedia pembelajaran interaktif diperoleh persentase 99%. Sesuai dengan tabel kevalidan tersebut, persentase 99% dinyatakan sudah berada pada kualifikasi sangat layak, namun validator memberikan sedikit masukan untuk menambahkan beberapa animasi lagi. Peneliti mengembangkan produk menggunakan aplikasi *canva for education, powerpoint*, dan *iSpring Suite 11*.

Validasi selanjutnya yaitu validator materi, hal ini bertujuan agar mengetahui kevalidan materi yang terdapat pada media. Validasi dilakukan oleh ahli materi Bahasa Indonesia yakni Ibu Wulida Khoirotul Ummah, S.Pd.I, Gr selaku guru Bahasa Indonesia kelas IV MI Bustanul Ulum Kota

⁴⁴ Itha Masithah, A Wahab Jufri, and Agus Ramdani, "Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Literasi Sains" 4 (2022).

⁴⁵ Dewi Novitasari dan Rikke Kurniawati, "Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web," Nusantara Educational Review 1, no. 1 (31 Agustus, 2023): 43–55, https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.1006.

Batu. Hasil validasi produk diperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat layak. Kritik dan saran dari validator bahwa dari segi konten atau isi sudah sangat bagus, dan membantu anak untuk belajar mandiri. Namun, validator memberi sedikit masukan terkait penulisan huruf kapital pada media tersebut harus lebih diperhatikan.

Jadi, dari hasil analisis diatas dapat ditarik kesimpulan terkait validitas media dan materi. Analisis validasi media memperoleh persentase 99% dengan kategori sangat layak, dan untuk validasi materi 90%. Kedua hasi tersebut menunjukkan bahwa produk sudah layak untuk diujicoba.

2. Analisis Kemenarikan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Fakta dan Opini Kelas IV A MI Bustanul Ulum

Kemenarikan produk juga menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian dan pengembangan ini. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hadion Wijoyo dkk (2020) bahwa penggunaan produk dalam kegiatan belajar mengajar dapat menambahkan motivasi siswa, dapat membantu pengajar menyampaikan materi, serta membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Setelah melewati proses pengembangan, melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi, dan melakukan ujicoba coba *pre-test post test.* Peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas IV A MI Bustanul Ulum Kota Batu untuk mengetahui tingkat kemenarikan produk yang telah dikembangkan. Adapun hasil

_

⁴⁶ Hadion Wijoyo dkk., "Blended Learning Suatu Panduan" (Penerbit Insan Cendekia Mandiri, 2020).

angket yang telah disebarkan yaitu mendapatkan persentase sebesar 93%, hal ini termasuk pada kriteria sangat layak.

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan baik dari segi hasil uji coba maupun desain, sebagai berikut:

a. Kelebihan multimedia pembelajaran interaktif

- 1) Multimedia pembelajarn interaktif yang dikembangkan menyatukan beberapa elemen media seperti teks, video, audio, animasi, gambar, dan latihan soal yang menjadi satu. Hal ini dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar berbeda baik visual, audio, dan audio visual.
- Siswa dapat belajar secara mandiri karena multimedia pembelajaran tersebut bersifat fleksibel yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
- 3) Motivasi siswa pada saat pembelajaran dapat meningkat sehingga siswa dapat memahami konsep dengan cepat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 4) Mampu memberi kesempatan siswa untuk mengkontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 5) Siswa dapat belajar dengan mendengarkan musik yang tersedia dengan menekan tombol on atau off pada ikon yang tersedia.

b. Kekurangan multimedia pembelajaran interaktif

 Siswa tidak dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini apabila tidak memiliki jaringan internet. 2) Hasil skor dari latihan soal atau quis tidak dapat diketahui oleh siswa, kecuali siswa menghitung dengan mandiri.

Faktor yang membuat multimedia pembelajaran interaktif menarik menurut siswa yaitu; multimedia menjadikan interaksi dua arah antara siswa dan media, multimedia dengan tampilan gambar yang lucu dan menarik karena peneliti mengaitkannya dengan budaya di Indonesia, dan media juga dilengkapi beberapa contoh yang memudahkan siswa dalam belajar mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan dan Siagian bahwa penggunaan multimedia mengaitkan komunikasi dua arah yaitu *user* (pengguna) dan *software* (komputer, laptop, atau produk dalam bentuk lain).⁴⁷

Jadi, dari angket yang telah peneliti bagikan kepada siswa dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif sangat menarik dan layak. Hal tersebut sesuai dengan persentase yang telah menunjukkan 93%. Produk ini melibatkan beberapa fitur interaktif yang sangat memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri.

3. Analisis Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa Materi Fakta dan Opini Kelas IV MI/SD

Pemahaman konsep merupakan kemampuan seseorang dalam menyerap dan menafsirkan gambaran mental dari pengetahuan umum tentang berbagai fenomena serupa. 48 Menurut Ela Suryani terkait pemahaman konsep yaitu kemampuan memahami sesuatu setelah diketahui

_

⁴⁷ Tarigan dan Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi."

⁴⁸ Dewi dan Ibrahim, "Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA di Sekolah Dasar."

dan dihafal. Pemahaman merupakan tingkat kemampuan berpikir yang satu tingkat lebih tinggi dibandingkan hafalan. Siswa dikatakan memahami suatu hal bila ia dapat menjelaskan atau menjelaskannya dengan katakatanya sendiri.⁴⁹

Pemahaman konsep siswa dapat terbentuk dimulai dari kebiasaan siswa yang aktif dalam kegiatan belajar dan juga kebiasaan siswa dalam memahami sebuah materi yang telah dijelaskan oleh guru. Menurut Hendawati dan Kurniati terkait beberapa indikator pemahaman konsep ada 7 yaitu; menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan.⁵⁰

1) Indikator pertama memahami konsep adalah menfsirkan. Menurut Suryani pada indikator pertama siswa diminta untuk mengubah informasi yang diperoleh dalam bentuk yang berbeda atau lain.⁵¹ Hal ini sesuai dengan pemahaman konsep siswa yang sudah memahami pengertian terkait fakta dan opini dan dapat menjelaskan lagi menggunakan bahasanya sendiri. Kriteria soal evaluasi yang sesuai dengan indikator pertama yakni "pendapat, pikiran, dan belum terbukti kebenarannya disebut dengan...", soal tersebut termasuk salah satu contoh dari indikator menafsirkan pengertian dari opini. Selanjutnya bentuk soal lainnya terkait menafsirkan yaitu "kenyataan, sesuatu yang benar-benar ada, dan dapat dibuktikan kebenarannya disebut dengan

_

⁴⁹ Ela Suryani, "Analisis Pemahaman Konsep?," N.D.

⁵⁰ Hendawati dan Kurniati, "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya."

⁵¹ Suryani, "Analisis Pemahaman Konsep?"

- kalimat..." pada soal tersebut merupakan contoh menafsirkan pengertian dari fakta.
- 2) Indikator kedua yaitu memberikan contoh, setelah siswa dapat menafsirkan sebuah konsep, siswa diharapkan dapat memberikan contoh terkait konsep tersebut dan yang bukan contoh. Hal ini sesuai dengan asumsi Murtiyasa dan Sari bahwa indikator yang kedua yaitu memberikan contoh dan bukan contoh.⁵² Kriteria bentuk soal pada indikator kedua yaitu "Sape merupakan alat musik tradisonal yang berasal dari suku Dayak, sape berbentuk seperti gitar, dan cara memainkannya dengan dipetik. Pertanyaan tersebut merupakan contoh dari kalimat...". Soal ini termasuk dari sub dari pemahaman konsep dalam memberikan contoh terkait materi fakta. Jadi, siswa diminta menjawab terkait analisis contoh konsep dari fakta. Selanjutnya, kriteria soal "Seharusnya sebelum makan kita mencuci tangan terlebih dahulu" kalimat tersebut merupakan contoh dari kalimat..." pada soal tersebut menunjukkan sub bab memberikan contoh opini. Jadi, siswa diminta menganalisis dengan mengetahui bahwa salah satu contoh opini adalah terdapat kata "seharusnya".
- 3) Mengklasifikasikan merupakan indikator ketiga, pada indikator ketiga siswa diharapkan dapat membedakan kategori sebuah konsep. Pernyataan ini sesuai dengan asumsi Ibrahim dan Dewi bahwa siswa

-

⁵² Budi Murtiyasa dan Nur Karina Putri Muslikhah Sari, "analisis kemampuan pemahaman konsep pada materi bilangan berdasarkan taksonomi bloom," *aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (September 22, 2022): 2059, https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5737.

dapat menentukan sesuatu termasuk dari suatu kategori.⁵³ Kriteria bentuk soal pada indikator ini yakni "a) memiliki data akurat, b) bersofat objketif, 3) benar-benar terjadi, dari ciri-ciri tersebut merupakan ciri-ciri dari kalimat..." pada soal tersebut siswa diminta untuk memahami bahwa ciri-ciri tersebut merupakan klasifikasi dari ciri-ciri fakta. Selanjutnya pada kriteria soal "mengandung pendapat pribadi, dan memiliki kata bersifat relative, pada ciri-ciri tersebut termasuk pada ciri-ciri..." pada kriteria soal ini siswa diminta untuk mengklasifikasikan bahwa pernyataan terbut merupakan klasifikasi ciri-ciri opini.

- 4) Indikator yang keempat yaitu meringkas, pada indikator ini siswa diharapkan membuat suatu pernyataan dari yang diketahui. Pernyataan ini sesuai dengan asumsi Hendawati dan Kurniati bahwa meringkas yakni membuat suatu penyataan yang dapat mewakili selauruh informasi yang telah diketahui namun masih masih dalam umum.⁵⁴ Kriteria soal dari indikator keempat yaitu terdapat soal dialog terkait penyakit mag, dan siswa diminta untuk menentukan mana opini yang sesuai dengan percakapan tersebut. Jadi, setelah siswa membaca dialog tersebut siswa dapat meringkas dialog ke dalam bentuk pernyataan opini.
- 5) Indikator kelima yaitu menarik inferensi, hal ini siswa diharapkan dapat menemukan suatu pola dari sederetan contoh dan fakta. Indikator ini

⁵³ Dewi dan Ibrahim, "Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA di Sekolah Dasar."

Novitasari and Kurniawati, "Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web."

sesuai dengan asumsi Ela Suryani bahwa peserta didik dapat mengkodekan fitur-fitur yang sesuai dari setiap contoh, siswa dapat membayangkan konsep dan prinsip yang merupakan bagian dari contoh. Kriteria contoh soal yaitu terdapat beberapa pernyataan kemudian siswa diminta untuk menentukan mana yang kalimat fakta.

- 6) Indikator keenam yaitu membandingkan, pada indikator ini siswa harus bisa membedakan antara beberapa konsep. Menurut Hendawati dan Kurniati pada indikator ini siswa dapat mendeteksi perbedaan dan persamaan suatu yang dimiliki dua konsep.⁵⁵ Kriteria soal pada indikator ini yaitu "(Kalimat 1) Angklung terbuat dari bumbu. Bilah bambu tersebut dikupas dan dipotong sesuai nada yang diinginkan. Bilah bambu tersebut akan berbunyi saat digetarkan. (Kalimat 2) Beberapa wisatawan asing senang dengan angklung. Menurut mereka, alat nusik ini unik. Selain itu, alat musik ini menghasilkan bunyi yang sangat merdu". Pada kriteria soal ini merupakan sub pemahaman konsep membandingkan. Jadi, siswa diminta untuk menganalisis antara kalimat 1 dan kalimat 2 apakah perbedaan dari keduanya dan mana yang kalimat fakta dan opini.
- 7) Indikator selanjutnya yaitu menjelaskan, tahap ini siswa dapat menjelaskan suatu konsep tertentu. Hal ini sesuai dengan asumsi Eli Suryani siswa dapat menjelaskan hubungan sebab akibat anatara konsep.⁵⁶ Kriteria dari indikator ini yaitu pada soal "Kota Malang"

⁵⁵ Hendawati dan Kurniati, "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya."

.

⁵⁶ Suryani, "Analisis Pemahaman Konsep?"

merupakan salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Timur". Pada soal ini siswa diminta menetukan bahwa kalimat tersebut termasuk kalimat fakta atau opini, selain itu siswa juga harus mengetahui alasan dari pilihan tersebut. Jadi, ketika siswa mengetahui siswa dapat menjelaskan alasannya.

Hasil tersebut dikuatkan lagi oleh hasil Ngain yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat pemahaman konsep siswa yakni, di kelas IV A MI Bustanul Ulum Kota Batu terdapat siswa dengan nilai (g) > 0.7 sebanyak 15 orang dengan tingkat kualifikasi tinggi, kemudian siswa yang mendapatkan nilai 0.3 < (g) > 0.7 sebanyak 20 orang dengan kualifikasi sedang, dan siswa yang mendapat nilai (g) < 0.3 sebanyak 0 orang dengan kualifikasi rendah.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa 0,66, Dimana nilai rata-rata *pre-test* adalah 65,3 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 88,3. Dari hasil kedua data tersebut, terdapat kenaikan nilai dari *pre-test* ke *post-test* sebesar 23. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadinya pengaruh perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat dikatakan bahwa peningkatan pemahaman konsep siswa kelas IV A MI Bustanul Ulum Kota Batu sebelum dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada materi fakta dan opini mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 0,66.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan produk yang divalidasi oleh ahli validasi khususnya ahli desain dan ahli materi, serta pengumpulan data *pretest* dan *post-test* siswa MI Bustanul Urum Kelas IV A Kota Batu, maka kesimpulannya disajikan pada Bab VI bisa sebagai berikut:

- 1. Produk yang dikembangkan berdasarkan penelitian ini adalah konten multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan siswa dengan menggunakan komputer, laptop, atau bahkan gadget. Produk ini dinyatakan sangat layak diuji cobakan dengan berdasarkan pada penilaian para validator yaitu ahli desain 99%, ahli materi 90%, dan angket kemenarikan 93%. Hal ini berarti bahwa multimedia pembelajaran interaktif materi fakta dan opini kelas IV MI/SD dinyatakan valid dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2. Pengaruh penggunaan multimedia interaktif materi pembelajaran fakta dan opini di kelas IV MI/SD terhadap tingkat pemahaman konsep Siswa dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Hal ini dibuktikan dengan 14 siswa memenuhi standar tinggi, 21 siswa memenuhi standar sedang, dan 0 siswa memenuhi standar rendah. Hasil Ngain menunjukkan nilai rata-rata 0,66. Peningkatan pemahaman konsep siswa salah satunya disebabkan bahwa, Multimedia pembelajar interaktif menggabungkan berbagai elemen media, seperti teks, video, audio, animasi, gambar, dan latihan soal, sehingga dapat

membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda baik visual, audio, maupun audio visual.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, adapun saran yang berkaitan dengan penelitian pengembangan in yaitu sebagai berikut ini:

1. Saran Pemanfaatan produk

- a. Multimedia pembelajaran interaktif materi fakta dan opini kelas IV A
 MI/SD ini dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian dan minat
 belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Multimedia pembelajaran interaktif materi fakta dan opini kelas IV A MI/SD dapat digunakan sebagai alat penunjang untuk memudahkan siswa memahami konsep fakta dan opini dalam kegiatan pembelajaran.

2. Saran Desiminasi Produk

- a. Produk yang telah dikembangkan masih dalam tahap pengujian kecil. Namun hal ini tidak menghalangi para peneliti dan pengembang untuk mendistribusikan produk ini secara luas dengan izin mereka.
- b. Dengan semakin diseminasinya produk ini, diharapkan akan muncul inovasi-inovasi baru agar dapat diproduksi dan tersedia bagi lebih banyak orang.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

 a. Pembelajaran multimedia interaktif hanya terbatas pada materi fakta dan opini saja, maka pengembangan dan penelitian selanjutnya diharapkan dapat diperluas pada materi lainnya.

- b. Produk yang dikembangkan belum sempurna dan masih banyak kelemahan. Oleh karena itu, kami merekomendasikan perlunya pengembangan lebih lanjut.
- c. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat mengemas produk yang dikembangkannya dengan lebih menarik dan meningkatkan minat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, No. 1 (September 27, 2020): 35–44. https://Doi.Org/10.31851/Pernik.V3i2.4839.
- Arikunto, Suharsimi, And Safruddin Abdul Jabar. *Evaluasi Program Pendidikan*. Pertama. PT Bumi Aksara, 2004.
- Daulay, Musnar Indra. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 7, No. 1 (2021): 24–34.
- Dewi, Santi Ratna, And Haryanto Haryanto. "Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 9, No. 1 (June 21, 2019): 9. Https://Doi.Org/10.25273/Pe.V9i1.3059.
- Dewi, Suci Zakiah, And H Tatang Ibrahim. "Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA Di Sekolah Dasar" 13, No. 01 (2019).
- Dwiqi, Gede Cris Smaramanik, I Gde Wawan Sudatha, And Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V." *Jurnal Edutech Undiksha* 8, No. 2 (September 30, 2020): 33. https://Doi.Org/10.23887/Jeu.V8i2.28934.
- Fikri, Hasnul, And Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. 1st Ed. Banguntapan Bantul DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," 2020.
- Hake, Richard R. "Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses." *American Journal Of Physics* 66, No. 1 (1998): 64–74.
- Hendawati, Yuyu, And Cici Kurniati. "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya." *Metodik Didaktik* 13, No. 1 (July 26, 2017). Https://Doi.Org/10.17509/Md.V13i1.7689.
- Hidayana, Avita Febri. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Iv Mi Nurul Ulum Madiun" 14 (2022).
- Kurniati, A, And A W Sari. "Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa," 2019.
- Lee, William W., And Diana L. Owens. *Multimedia-Based Instructional Design:*Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast
 Training, Performance-Based Solutions. John Wiley & Sons, 2004.

- Masithah, Itha, A Wahab Jufri, And Agus Ramdani. "Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Literasi Sains" 4 (2022).
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 2nd Ed. Cambridge, New York: Cambridge University Press, New York, 2009.
- Melinda, Vannisa Aviana, Dimas Sambung, Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, Imroatul Hayyu Erfantinni, And Roiyan One Febriani. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Pokok Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI SD." *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 11, No. 1 (December 31, 2018): 40–45. Https://Doi.Org/10.18860/Madrasah.V11i1.6113.
- Murtiyasa, Budi, And Nur Karina Putri Muslikhah Sari. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Bilangan Berdasarkan Taksonomi Bloom." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, No. 3 (September 22, 2022): 2059. Https://Doi.Org/10.24127/Ajpm.V11i3.5737.
- Mustadi, Ali, Fera Dwidarti, Hesti Ariestina, Handara Tri Elitasari, Fajarsih Darusuprapti, Muhammad Asip, And Hamidulloh Ibda. *Bahasa Dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka*. UNY Press, 2021.
- Noviansah, Ahmad, And Hascita Istiqomah. "Pengembangan Instrumen Penilaian Pelajaran Bahasa Indonesia MI" 2, No. 2 (2020).
- Novitasari, Dewi, And Rikke Kurniawati. "Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web." *Nusantara Educational Review* 1, No. 1 (August 31, 2023): 43–55. Https://Doi.Org/10.55732/Ner.V1i1.1006.
- Pradana, Hirnanda Dimas. "Interactive Multimedia Based On Mobile Device For Primary School Students." *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 14, No. 1 (December 30, 2021): 71–78. Https://Doi.Org/10.18860/Mad.V14i1.12627.
- Rahmi, Mar'atush Sholichah Muntaha, M. Arif Budiman, And Ari Widyaningrum. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku." *International Journal Of Elementary Education* 3, No. 2 (July 16, 2019): 178. Https://Doi.Org/10.23887/Ijee.V3i2.18524.
- Safitri, Safitri, Laila Khamsatul Muharrami, Wiwin Puspita Hadi, And Ana Yuniasti Retno Wulandari. "FAKTOR PENTING DALAM PEMAHAMAN KONSEP SISWA SMP: TWO-TIER TEST ANALYSIS." *Natural Science Education Research* 4, No. 1 (July 30, 2021): 45–55. Https://Doi.Org/10.21107/Nser.V4i1.8150.
- Santhi, Meita Sandra. *Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas 4B*. Yogyakarta: PT Penerbit Intan Pariwara, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. 1st Ed. Bandung: ALFABETA, Cv (Anggota IKAPI), 2019.

- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep Dan Pengembangan*. 1st Ed. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Suryani, Ela. "Analisis Pemahaman Konsep?," N.D.
- Syaflin, Sylvia Lara. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, No. 4 (October 31, 2022): 1516–25. Https://Doi.Org/10.31949/Jcp.V8i4.3003.
- Tarigan, Darmawaty, And Sahat Siagian. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, No. 2 (December 1, 2015). Https://Doi.Org/10.24114/Jtikp.V2i2.3295.
- Wahyuni, Septia, Elfi Rahmadhani, And Lola Mandasari. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powerpoint." *Jurnal Abdidas* 1, No. 6 (November 12, 2020): 597–602. Https://Doi.Org/10.31004/Abdidas.V1i6.131.
- Wardarita, Ratu. "PERAN Pembelajaran Bahasa Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar," 2020.
- Wijoyo, Hadion, Audia Junita, Denok Sunarsi, Lily Setyawati Kristianti, Ruby Santamoko, Agus Leo Handoko, Hendrian Yonata, Haudi Haudi, Widiyanti Widiyanti, And Aris Ariyanto. *Blended Learning Suatu Panduan*. Penerbit Insan Cendekia Mandiri, 2020.
- Yudi Guntara. "Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment," 2020. Https://Doi.Org/10.13140/RG.2.2.27603.40482.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id. email: fitk@uin_malang.ac.id

Nomor Sifat Lampiran Hal

346/Un.03.1/TL.00.1/01/2024

Penting

Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Bustanul Ulum

di

Batu

Lama Penelitian

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama Nurin Na'imah NIM 200103110065

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan

(PGMI)

Semester - Tahun Akademik

Genap - 2023/2024 Judul Skripsi Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Fakta dan Opini bagi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Kota Batu

30 Januari 2024

Januari 2024 sampai dengan Februari

2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

ekan.

ekan Bidang Akaddemik

ammad Walid, MA 730823 200003 1 002

Tembusan:

- 1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
- 2. Arsip

Lampiran 2 Surat bukti penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU-YAYASAN NURUL HIDAYAH

MADRASAH IBTIDAIYAH BUSTANUL ULUM

(Bustanul Ulum Private Elementary School)
"TERAKREDITASI A"

Jl. Cempaka 25 Pesanggrahan Telp. 592 922
Kota Batu

SURAT KETERANGAN

MI. 003/73/A-1/X/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama Lengkap : Saiful Rahmat Fauzi, S.Pd
Jabatan : Kepala MI Bustanul Ulum

Alamat Madrasah : Jl. Cempaka No. 25 Pesanggrahan Kec. Batu

Telepon : (0341) 592922

Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa

Nama : Nurin Na'imah

Jenis kelamin : Perempuan

NIM : 200103110065

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Asal Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk

Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Wawancara bagi Siswa Kelas IV A di MI Bustanul Ulum Kota Batu

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 3 Surat permohonan menjadi validator (ahli media)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : <u>fitk@uin malang.ac.</u>id

Nomor

B-276 /Un.03/FITK/PP.00.9/01/2024

23 Januari 2024

Lampiran Perihal

Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama

: Nurin Na'imah

NIM

: 200103110065

Program Studi

: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi

: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Fakta dan Opini Bagi Siswa Kelas IV Madrasah

Ibtidaiyah Bustanul Ulum Kota Batu

Dosen Pembimbing

: Wiku Aji Sugiri, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Akademik

Walid, M.A. 2000031002

Lampiran 4 Hasil angket validasi ahli media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Judul penelitian dan pengembangan: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Fakta dan Opini bagi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Kota Batu

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi fakta dan opini, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia pembelajaran interaktif yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaat multimedia pembelajaran interaktif ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu Bahasa Indonesia. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan multimedia pembelajaran interaktif agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media.

B. Identitas Responden

Nama : Yannisa Aviana Melinda M. Pd

NIP : 199109192023212059

Instansi : FITK - UIH Maulana Malik Ibrahim Malang

Pendidikan : Teknologi Pembelajaran

Alamat: Perum PMS Togomas - Malang

C. Petunjuk Penilaian

- 1) Bacalah item dengan cermat.
- Validator memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda cek (√) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 untuk masing-masing aspek.

Keterangan:

- 1 = kurang sekali
- 2 = kurang
- 3 = cukup
- 4 = baik
- 5 = baik sekali
- Bila terdapat kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar yang telah disediakan.

	Butir Penilaian			Nilai		
Indikator Penilaian	Butir Pennaian	1	2	3	4	5
a) Desain layout/tata letak	1) Ketepatan pemilihan					
	background dengan materi					~
	2) Ketepatan proporsi layout	an pemilihan font an ukuran font an warna teks sisi gambar gambar s tampilan gambar arikan gambar aian animasi dengan arikan animasi a animasi	~			
b) Teks/tipografi	3) Ketepatan pemilihan font					~
	4) Ketepatan ukuran font					V
	5) Ketepatan warna teks					~
4) Ketepatan ukuran for 5) Ketepatan warna tek 6) Komposisi gambar 7) Ukuran gambar 8) Kualitas tampilan ga 9) Kemenarikan gamba 10) Animasi 10) Kesesuaian animasi materi 11) Kemenarikan animasi 12) Ukuran animasi 13) Kualitas animasi	6) Komposisi gambar					V
	7) Ukuran gambar					V
	8) Kualitas tampilan gambar					V
	9) Kemenarikan gambar				3 4 V	V
d) Animasi	10) Kesesuaian animasi dengan materi				~	
	11) Kemenarikan animasi	masi dengan	V			
	12) Ukuran animasi					
	13) Kualitas animasi					
e) Kemasan	14) Kemenarikan cover depan	1				1
	15) Kesesuaian tampilan dengan isi				V	
f) Penggunaan	16) Kesesuaian dengan penggunaan					~
	17) Dapat digunakan mandiri					V
	18) Kelengkapan petunjuk penggunaan	an materi si layout nan font font teks ur gambar nbar asi dengan wer depan ilan mandiri tunjuk	_			
	19) Tampilan petunjuk penggunaan					
g) Navigasi	20) Ketepatan tombol navigasi					,

Multimeria namun u lagi.	studah nhuk au	baik nimaj	dan maoih	menank pertu	atambah
0''					
	М	lalang,	25 1	anuari°	2024
		dator			, 2024
		4/0	MEld	ho	-
	, 9	Jannisa	Avia	na Me	elinda M.
	(•			

Lampiran 5 Surat permohonan menjadi validator (ahli materi)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id. email: fitk@uin_malang.ac.id

Nomor Perihal B-2923/Un.03/FITK/PP.00.9/11/2023

27 November 2023

Lampiran

Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.

Fauluddina Nur Islamiyah, S.Pd

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nurin Na'imah NIM : 200103110065

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

> Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Wawancara Bagi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

> > a.n Dekan

Bustanul Ulum Kota Batu

Dosen Pembimbing : Wiku Aji Sugiri, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A NIP. 197308232000031002

Lampiran 6 Hasil angket validasi ahli materi

LEMBAR VALIDASI MATERI

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Judul penelitian dan pengembangan: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Fakta dan Opini bagi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Kota Batu

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi fakta dan opini, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia pembelajaran interaktif yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaat multimedia pembelajaran interaktif ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu Bahasa Indonesia. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan multimedia pembelajaran interaktif agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

B. Identitas Responden

Nama : WULIDA KHOIROTUL UMMAH, S.Pd.I, Gr.

NIP :

Instansi : MI BUSTAHUL ULUM

Pendidikan : S1 PGM1

Alamat : JL. CEMPAKA 43 , BATU

C. Petunjuk Penilaian

- 1) Bacalah item dengan cermat.
- 2) Validator memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda cek ($\sqrt{}$) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 untuk masing-masing aspek.

Keterangan:

- 1 = kurang sekali
- 2 = kurang
- 3 = cukup
- 4 = baik
- 5 = baik sekali
- Bila terdapat kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar yang telah disediakan.

Indikator	Butir Penilaian			Nilai		
Penilaian	Butir Pennanan	1	2	3	4	5
a) Kurikulum	Kesesuaian dengan kurikulum merdeka					V
	Sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia					/
b) Pengguna	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					V
	4) Memperhatikan perbedaan karakteristik setiap individu				V	
	5) Memberi siswa kesempatan untuk belajar sendiri				~	
	Kesesuaian cara penyampaian materi dengan perkembangan siswa				V	
c) Tampilan	7) Kemenarikan tampilan					~
	8) Kesesuaian gambar dengan materi				V	
d) Bahasa	9) Ketepatan struktur kalimat	~				
	10) Keefektifan kalimat				V	
	11) Ketepatan penggunaan kaidah Bahasa			V		
	12) Konsistensi penggunaan istilah dan simbol				V	
e) Materi	13) Penyajian materi yang tepat					V
	14) Materi sesuai dengan buku paket					V
	15) Kemudahan pemahaman konsep					/
	16) Kesesuaian soal evaluasi dengan indikator					~
	17) Pemberian contoh dalam evaluasi					~
	18) Kejelasan soal evaluasi					V
f) Manfaat	19) Kemudahan belajar					V
	20) Ketertarikan siswa dalam menggunakan media				V	

1 Per	nulisan:
•	Slide ciri-ciri fakta → @ Bersifat Objektif
	Slide contoh fakta dan opini -> music +> k
	Quiz: 4 Menurut Ku -> menurutKu
•>	Font yang digunakan pada setiap judul
	sebaiknya diganti sesuai kaidah penulisan.
	Slide tujuan pembelajaran: Opini - opini
٥	Lagu Fakta dan Opini -> Opini
•	Quiz -> huruf pada setiap pilihan ganda
FAC	seharusnya diawali huruf kecil Misalkan A. fakta
•>	Quiz -> (2) suku Dayak -> Suku Dayak
② Sel	baiknya lagu, ada suara orang/anak yang menyanyikz
	ak sekedar aransemen saja.
	ri segi konten lisi sudah sangat bagus, membantu
	ak untuk belajar mandiri .
a. Te	tap semangat sampai akhir !!!
	Batu, 25 Januari ,,2024
	Validator

Lampiran 7 Angket kemenarikan produk

ANGKET PENILAIAN KEMENARIKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Nama

: choiro zahro c.s

No.Absen :

Petunjuk pengisian angket

- Sebelum mengisi angket, mohon kepada siswa untuk mempelajari atau mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif materi fakta dan opini,
- 2) Berilah tanda (V) pada kolom angka yang menurut siswa sesuai.
- 3) Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

Keterangan
Sangat menarik
Menarik
Cukup menarik
Tidak menarik
Sangat tidak menarik

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1.	Apakah belajar menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) membuat anda tertarik?					V
2.	Apakah multimedia pembelajaran interaktif sangat jelas untuk dipelajari?					~
3.	Apakah tampilan atau gambar pada multimedia pembelajaran interaktif menarik?	BI G				V
4.	Apakah lagu fakta dan opini yang terdapat pada MPI mudah dihafal?					_
5.	Apakah soal evaluasi yang terdapat pada MPI mudah dikerjakan?					V
6.	Apakah kamu merasa terbantu belajar menggunakan MPI?					V
7.	Apakah kamu merasa materi fakta dan opini mudah dipelajari dengan menggunakan MPI?					~
8.	Apakah kamu memiliki handphone/gadget/tablet dirumah?					1
9,	Apakah kamu merasa mudah untuk mengoprasikan atau menggunakan multimedia pembelajaran?					~
10.	Apakah menggunakan MPI membuat anda merasa lebih cepat memahami materi fakta dan opini?					/

Lampiran 8 Soal pretest

SOAL PRE-TEST MATERI OPINI DAN FAKTA

: Davin Andip Nama

No. Absen

Kelas:

Mapel: Bahasa Indonesia

Pililah jawaban yang benar dengan memberikan tanda (x) pada pilihan dibawah ini!

- 1. Pendapat, pikiran, dan belum terbukti kebenerannya disebut dengan kalimat...
 - a. fakta

c. dialog

k opini

- d. ceramah
- 2. Kenyataan, sesuatu yang benar-benar ada, dan dapat dibuktikan kebenarannya disebut dengan kalimat...
 - a. dialog

% fakta

b. ceramah

- d. opini
- 3. Perhatikan ciri-ciri dibawah ini!
 - a) Memiliki data akurat
 - b) Bersifat objektif
 - c) Benar-benar terjadi

Ciri-ciri diatas merupakan ciri-ciri dari kalimat...

a. dialog

c. opini

b. ceramah

d. fakta

- 4. Perhatikan ciri-ciri dibawah ini!
 - a) Mengandung pendapat pribadi
 - b) Memiliki kata bersifat relative

Ciri-ciri diatas merupakan ciri-ciri dari kalimat...

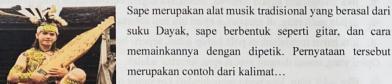
a. fakta

c. dialog

Be opini

d. cermah







b. opini

c. jawaban A dan B benar

d. jawaban A dan B salah

6. "Menurutku, jika seseorang sedang sakit mata harus menghindari kontak langsung dengan orang lain agar mereka tidak ketularan". Kalimat tersebut merupakan contoh dari kalimat...

a opini

c. jawaban A dan B salah

)6. fakta

d. jawaban A dan B benar

Dialog berikut untuk soal nomor 7-9

Aisyah : "Bagaimana gejala sakit mag, pak?"

Perawat: "Gejala sakit mag, di antaranya myeri ulu hati disertai sensasi terbakar dibagian dada, mual saat atau setelah makan, perut kembung dan terasa penuh, mudah kenyang, sering sendawa. Jika kamu mengalami gejala tersebut, sebaiknya segera berkonsultasi dengan dokter."

Ibrahim : "Bagaimana jika penyakit mag dibiarkan terus-menerus, pak?".

Perawat: "Jika dibiarkan, selain mengganggu aktivitas kita, kita akan mengalami mual dan muntah terus-menerus, nyeri perut yang sangat menyakitkan, dan sulit bernapas. Parahnya, kitab isa mengalami muntah darah dan anemia".

Aisyah : "Gimana cara mencegahnya, pak?"

Perawat: "Untuk mencegahnya, kita perlu menghindari konsumsi makanan tertentu, seperti makanan pedas dan asam; menghindari konsumsi minuman tertentu, seperti teh, kopi, dan minuman bersoda; dan konsumsi serat, seperti buah dan sayur. Selain itu, kita harus menjalankan hidup sehat, seperti berolahraga dan menghindari setres."

7. Topik percakapan tersebut adalah...

a. penyakit mag

c. penyakit pencernaan

b. gejala penyakit mag

d. cara mengatasi sakit mag

8. Fakta yang sesuai dengan percakapan tersebut adalah...

- a. kita perlu menghindari konsumsi makanan tertentu, seperti makanan pedas dan asam agar tidak sakit mag.
- 🔭 jika mengalami gejala tersebut, sebaiknya segera berkonsultasi dengan dokter.
- (c) gejala sakit mag, di antaranya nyeri ulu hati disertai sensai terbakar dibagian dada.
- d. kita harus menjalankan pola hidup sehat, seperti berolahraga dan menghindari setres.
- Opini yang sesuai dengan percakapan tersebut adalah...
 - jika sakit mag, kita perlu menghindari konsumsi minuman tertentu, seperti teh, kopi, dan minuman bersoda.
 - 🕊 gejala sakit mag, di antaranya nyeri ulu hati disertai sensasi terbakar dibagian dada.
 - sakit mag ditandai dengan perut kembung dan terasa penuh, mudah kenyang, dan sering sendawa.

 d. menurut penelitian, 80% orang Indonesia, khususnya orang dewasa, mengalami gejala sakit mag.

Perhatikan bacaan dibawah ini untuk menjawab soal nomor 10&11!



Kalimat 1

Angklung terbuat dari bambu. Bilah bambu tersebut dikupas dan dipotong sesuai nada yang diinginkan. Bilah bambu tersebut akan berbunyi saat digetarkan.

Kalimat 2

Beberapa wisatawan asing senang dengan angklung. Menurut mereka, alat musik ini unik. Selain itu, alat musik ini menghasilkan bunyi yang sangat merdu.

- Dari bacaan diatas kalimat fakta ditunjukkan pada kalimat nomor...
 - a. kalimat 1

c. kalimat 3

b. kalimat 2

- d. kalimat 4
- 1/1. Dari bacaan diatas kalimat opini ditunjukkan pada kalimat nomor...
 - a. kalimat 3

c. kalimat 1

b. kalimat 4

d. kalimat 2

Perhatikan dialog dibawah ini untuk menjawab soal nomor 12&13!

Mira : "Ada apa dengan matamu, Wan?"

Wanda : "Mataku belekan, Mir. Rasanya gatal sekali. Sepertinya, aku ingin menggaruknya terus menerus"

Mira : "Iya, matamu terlihat merah. Jangan digaruk, Wan. Sebaiknya, kamu minum obat dan tetes mata dari dokter. Sebaiknya, hindari kontak dengan orang lain agar mereka tidak ketularan Wan."

Wanda : "Iya, aku diberi obat dan tetes mata dari dokter, Mir. Oke, aku pulang dulu ya. Kalau sudah sembuh kita main lagi"

- 12. Kalimat yang berupa fakta terdapat pada...
 - a. "Jangan digaruk, Wan."
 - b. "Mataku belekan, Mir."
 - c. "Sebaiknya, kamu minum obat."
 - d. "Aku ingin menggaruknya terus-menerus."
- 13. Opini dalam percakapan tersebut terdapat pada kalimat...
 - a. "Iya, matamu terlihat merah."
 - b. "Mataku belekan, Mir."
 - © "Sebaiknya, hindari kontak dengan orang lain."

d. "Aku diberi obat dan tetes ma	
Bacaan berikut untuk menjawab	
	organ tubuh yang penting dijaga kesehatannya.
ii. Jika kita mengabaikan kesel	natannya, Kesehatan kita pun akan terganggu.
	hingga 500 spesies bakteri berbeda.
iv. Bakteri tersebut ada yang b	erbahaya ada yang berguna untuk kesehatan pencerna
kita.	
14. Kalimat fakta ditunjukkan oleh ar	ngka
(a.) (i)	c. (iii)
b. (ii)	et. (iv)
15. Kalimat opini ditunjukkan oleh ar	ngka
a. (i)	c. (iii)
(b, (ii)	d. (iv)
16. "Matahari terbit dari arah timu	ır dan tenggelam disebelah barat.", kalimat terseb
merupakan contoh dari kalimat	A semilar of
a. pidato	c. fakta
/ b. ceramah	yt. opini
17. "Menurut Aqila rendang adalah	n makanan paling enak dan lezat.", kalimat terseb
merupakan contoh dari kalimat	
a. fakta	c. ceramah
(b.) opini	d. dialog
18. "Kota Malang merupakan salah s	satu kota yang berada di Provinsi Jawa Timur.", kalim
tersebut merupakan contoh dari k	alimat
a. ceramah	c. opini
b. pidato	d fakta
1	ta mencuci tangan terlebih dahulu.", kalimat terseb
merupakan contoh dari kalimat	
(a) opini	c. dialog
	d. pidato
b fakta	Automore division montropropries de la
h fakta 20. "Katanya kota bali merupakan d	destinasi tempat wisata yang cocok untuk dikunjung
20. "Katanya kota bali merupakan o	

Lampiran 9 Soal posttest

	POST-TEST MATERI OPI	
Nama : Chol	no zah no c	Kelas : 4 A
No. Absen : (Mapel : Bahasa Indonesia
Pililah jawaban yang bena	r dengan memberikan tanda	(x) pada pilihan dibawah ini!
1. Pendapat, pikiran, dan b	elum terbukti kebenerannya	disebut dengan kalimat
a, fakta	al dia resent aquatchia ic	. dialog
y opini	dan metan, perut tembum	. ceramah
2. Kenyataan, sesuatu yar	ng benar-benar ada, dan dap	oat dibuktikan kebenarannya disebut
dengan kalimat	in 1945 die Jakon Gesty III	
a. dialog	in mng dibiadan terus-ma	fakta
b. ceramah	b mengganggu aktivinas kita	. opini 5 = 20
3. Perhatikan ciri-ciri dibe	twah ini!	
a) Memiliki data akur	at armens cub deseb delet	
b) Bersifat objektif		
c) Benar-benar terjadi		
Ciri-ciri diatas merupal	kan ciri-ciri dari kalimat	
a. dialog	had irrays was is auto o	opini opini
b. ceramah	cetti berolelvaya dan mengh	fakta qubid andudalpom sprud
4. Perhatikan ciri-ciri diba	awah ini!	7. Truit perculanan prechut adaidh.
a) Mengandung penda	pat pribadi	
b) Memiliki kata bersi	fat relative	
Ciri-ciri diatas merupak	can ciri-ciri dari kalimat	
a. fakta	mis makanan tertenni, sepan	dialog
opini opini	d	l. cermah
5.	Sape merupakan ala	at musik tradisional yang berasal dari
	a treath interlating refusions	berbentuk seperti gitar, dan cara
	the ad itsmana tinha comi	ngan dipetik. Pernyataan tersebut
N Six of	merupakan contoh	
		of jobs saldt mag, kitst perlu mer
a fakta		c. jawaban A dan B benar
b. opini		d. jawaban A dan B salah
tab anagest debum dum		a regusti latarata gon tidar s

6. "Menurutku, jika seseorang sedang sakit mata harus menghindari kontak langsung dengan orang lain agar mereka tidak ketularan". Kalimat tersebut merupakan contoh dari kalimat...

y opini

c. jawaban A dan B salah

b. fakta

d. jawaban A dan B benar

Dialog berikut untuk soal nomor 7-9

Aisyah : "Bagaimana gejala sakit mag, pak?"

Perawat: "Gejala sakit mag, di antaranya myeri ulu hati disertai sensasi terbakar dibagian dada, mual saat atau setelah makan, perut kembung dan terasa penuh, mudah kenyang, sering sendawa. Jika kamu mengalami gejala tersebut, sebaiknya segera berkonsultasi dengan dokter."

Ibrahim: "Bagaimana jika penyakit mag dibiarkan terus-menerus, pak?".

Perawat: "Jika dibiarkan, selain mengganggu aktivitas kita, kita akan mengalami mual dan muntah terus-menerus, nyeri perut yang sangat menyakitkan, dan sulit bernapas. Parahnya, kitab isa mengalami muntah darah dan anemia".

Aisyah : "Gimana cara mencegahnya, pak?"

Perawat: "Untuk mencegahnya, kita perlu menghindari konsumsi makanan tertentu, seperti makanan pedas dan asam; menghindari konsumsi minuman tertentu, seperti teh, kopi, dan minuman bersoda; dan konsumsi serat, seperti buah dan sayur. Selain itu, kita harus menjalankan hidup sehat, seperti berolahraga dan menghindari setres."

7. Topik percakapan tersebut adalah...

a. penyakit mag

c. penyakit pencernaan

& gejala penyakit mag

d. cara mengatasi sakit mag

- 8. Fakta yang sesuai dengan percakapan tersebut adalah...
 - a. kita perlu menghindari konsumsi makanan tertentu, seperti makanan pedas dan asam agar tidak sakit mag.
 - b. jika mengalami gejala tersebut, sebaiknya segera berkonsultasi dengan dokter.
 - gejala sakit mag, di antaranya nyeri ulu hati disertai sensai terbakar dibagian dada.
 - d. kita harus menjalankan pola hidup sehat, seperti berolahraga dan menghindari setres.
- 9. Opini yang sesuai dengan percakapan tersebut adalah...
 - jika sakit mag, kita perlu menghindari konsumsi minuman tertentu, seperti teh, kopi, dan minuman bersoda.
 - b. gejala sakit mag, di antaranya nyeri ulu hati disertai sensasi terbakar dibagian dada.
 - sakit mag ditandai dengan perut kembung dan terasa penuh, mudah kenyang, dan sering sendawa.

 d. menurut penelitian, 80% orang Indonesia, khususnya orang dewasa, mengalami gejala sakit mag.

Perhatikan bacaan dibawah ini untuk menjawab soal nomor 10&11!



Kalimat 1

Angklung terbuat dari bambu. Bilah bambu tersebut dikupas dan dipotong sesuai nada yang diinginkan. Bilah bambu tersebut akan berbunyi saat digetarkan.

Kalimat 2

Beberapa wisatawan asing senang dengan angklung. Menurut mereka, alat musik ini unik. Selain itu, alat musik ini menghasilkan bunyi yang sangat merdu.

10. Dari bacaan diatas kalimat fakta ditunjukkan pada kalimat nomor...

kalimat 1

c. kalimat 3

b. kalimat 2

d. kalimat 4

11. Dari bacaan diatas kalimat opini ditunjukkan pada kalimat nomor...

a. kalimat 3

c. kalimat 1

b. kalimat 4

kalimat 2

Perhatikan dialog dibawah ini untuk menjawab soal nomor 12&13!

Mira : "Ada apa dengan matamu, Wan?"

Wanda : "Mataku belekan, Mir. Rasanya gatal sekali. Sepertinya, aku ingin menggaruknya terus menerus"

Mira : "Iya, matamu terlihat merah. Jangan digaruk, Wan. Sebaiknya, kamu minum obat dan tetes mata dari dokter. Sebaiknya, hindari kontak dengan orang lain agar mereka tidak ketularan Wan."

Wanda : "Iya, aku diberi obat dan tetes mata dari dokter, Mir. Oke, aku pulang dulu ya. Kalau sudah sembuh kita main lagi"

- 12. Kalimat yang berupa fakta terdapat pada...
 - a. "Jangan digaruk, Wan."

"Mataku belekan, Mir."

- c. "Sebaiknya, kamu minum obat."
- d. "Aku ingin menggaruknya terus-menerus."
- 13. Opini dalam percakapan tersebut terdapat pada kalimat...
 - a. "Iya, matamu terlihat merah."
 - b. "Mataku belekan, Mir."

"Sebaiknya, hindari kontak dengan orang lain."

d. "Aku diberi obat dan tetes mata dari dokter, Mir" Bacaan berikut untuk menjawab soal nomor 14&15! Usus merupakan salah satu organ tubuh yang penting dijaga kesehatannya. Jika kita mengabaikan kesehatannya, Kesehatan kita pun akan terganggu. ii. iii. Di dalam usus terdapat 300 hingga 500 spesies bakteri berbeda. iv. Bakteri tersebut ada yang berbahaya ada yang berguna untuk kesehatan pencernaan kita. 14. Kalimat fakta ditunjukkan oleh angka... c. (iii) b. (ii) d. (iv) 15. Kalimat opini ditunjukkan oleh angka... a. (i) c. (iii) **%**. (ii) d. (iv) 16. "Matahari terbit dari arah timur dan tenggelam disebelah barat.", kalimat tersebut merupakan contoh dari kalimat ... a. pidato o. fakta b. ceramah d. opini 17. "Menurut Aqila rendang adalah makanan paling enak dan lezat.", kalimat tersebut merupakan contoh dari kalimat... a. fakta c. ceramah opini d. dialog 18. "Kota Malang merupakan salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Timur.", kalimat tersebut merupakan contoh dari kalimat... a. ceramah c. opini b. pidato d. fakta 19. "Seharusnya sebelum makan kita mencuci tangan terlebih dahulu.", kalimat tersebut merupakan contoh dari kalimat... a. opini c. dialog b. fakta d. pidato 20. "Katanya kota bali merupakan destinasi tempat wisata yang cocok untuk dikunjungi", kalimat tersebut merupakan contoh kalimat a. fakta c. ceramah b. dialog opini)

Lampiran 10 Dokumentasi penelitian



Foto Bersama Anggota Kelas IV A



Pembagian Barcode MPI



Tampilan Barcode dan MPI



Proses KBM menggunakan MPI

RIWAYAT HIDUP



Nama: Nurin Na'imah

NIM: 200103110065

TTL: Lembah Kuamang, 17 Januari 2002

Alamat: RT.028, RW.003, Ds. Lembah Kuamang, Kec.Pelepat Ilir, Kab. Muaro

Bungo, Prov. Jambi

Email: nurinnaimah17@gmail.com

No.Telp: 087759935803

Jenjang Pendidikan

a) 2007-2008: TK Pertiwi Lembah Kuamang

b) 2008-2014 : SDN 135/II Lembah Kuamang

c) 2014-2017: MTs Raudlatul Ulum

d) 2017-2020: MA Raudlatul Ulum

e) 2020-2024 : S1 FITK, PGMI, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang