

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA SUBTEMA KEBERGAMANA BUDAYA
BANGSAKU UNTUK PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI
KARANGBESUKI 4 MALANG**

SKRIPSI

Oleh :
Rahmad Heriyono
NIM 12140018



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

Mei, 2016

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
UNTUK PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGBESUKI 4 MALANG
SKRIPSI**

Oleh:

Rahmad Hriyono
12140018

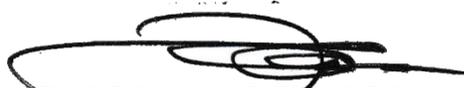
Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing:



Dr. Hj. Sulalah, M. Ag
NIP. 19651112 199403 200 2

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah



Dr. Muhammad Walid, M. A
NIP. 19730823 200003 100 2

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
UNTUK PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGBESUKI 4 MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Rahmad Heriyono (12140018)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 10 Juni 2016 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang,
Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 200003 100 2

Sekretaris Sidang,
Dr.Hj.Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 200 2

Pembimbing,
Dr.Hj.Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 200 2

Penguji Utama,
Dra. Siti Annijat Maimunah, M.Pd
NIP. 19570927 198203 200 1

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

Mengetahui,

Dekan fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rahmad Heriyono

Malang, 17 Mei 2016

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maliki Malang

di

Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Rahmad Heriyono

NIM : 12140018

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Tema Keanekaragaman Budaya Bangsaaku Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Karangbesuki 4 Malang.*

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr.Hj.Sulalah, M.Ag

NIP. 19651112 199403 200 2

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmad Heriyono
NIM : 12140018
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat : Dsn.Manaruwi Ds.Satak Jaya Kec.Bangil Kab.Psuruan
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif
Pada Subtema Kebergamana Budaya Bangsaaku Untuk
Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah
Dasar Negeri Karangbesuki 4 Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah lain yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 8 Mei 2016

Hormat saya,



Rahmad Heriyono
NIM.12140018

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga karya dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Subtema Kebergamana Budaya Bangsaku Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Karangbesuki 4 Malang* ini dapat terselesaikan dengan baik, walaupun masih banyak yang perlu mendapat tambahan dan sumbangan ide maupun pikiran demi sempurnanya produk ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk sehingga kita tetap dalam iman islam.

Tujuan umum penelitian skripsi ini adalah sebagai pemenuhan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Sedangkan tujuan khusus dari penelitian skripsi ini adalah sebagai bahan wacana pendidikan bahwa masih banyak hal dan bagian dari sebuah pendidikan yang harus dikembangkan bersama.

Selama proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa banyak bantuan, dorongan, dan sumbangan yang diberikan oleh beberapa pihak, baik yang bersifat moril maupun materiil. Oleh karena itu, selayaknya peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu penyelesaian skripsi ini. Dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Prof. Dr. H. Mudji Raharjo, M.Si. dan para Pembantu Rektor yang telah memberikan segala fasilitas dan kebijakan selama menempuh studi.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Mohammad Sami'an, Ibu Hartatik, adik saya Akhmad Fajrul Amin dan Safira Indana Zulfa yang senantiasa berjuang demi tercapainya cita – cita dan pendidikan saya hingga detik ini, serta senantiasa mendo'akan saya disetiap sujudnya dengan penuh cinta dan kasih sayangnya.
3. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Dr. H. Nur Ali, M.Pd beserta jajarannya atas segala fasilitas yang telah diberikan selama menempuh studi.
4. Ketua program studi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Dr. Muhammad Walid, M.A, atas motivasi, koreksi, dan kemudahan pelayanan selama studi.
5. Sekretaris Program Studi PGMI, Bapak Agus Mukti Wibowo, M.Pd., atas motivasi dan kemudahan pelayanan selama studi.
6. Dosen Pembimbing , Ibu Dr. Hj. Sulalah, M.Ag., yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, motivasi, saran, kritik, dan koreksinya dalam penelitian skripsi.
7. Semua staf pengajar atau dosen yang telah mengarahkan dan memberikan wawasan keilmuan. Terima kasih atas ilmu dan hikmah yang telah banyak diberikan.
8. Indriana Kusumadewi, A.MA, selaku guru kelas 4 yang telah meluangkan waktunya dan membantu selama uji coba lapangan produk penelitian peneliti.

9. Semua civitas SDN Karangbesuki 4 Malang, khususnya kepada Ibu Endang Sri Harini,S.Pd., selaku kepala sekolah SDN Karangbesuki 4 Malang yang telah membantu kelancaran peneliti selama uji coba di lapangan, yang memberikan motivasi dan pengarahan dalam penyelesaian laporan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat peneliti angkatan 2012, khususnya kepada Sahabatku Nurma Mega Selvia, Nurzakiyatul F, Desi Apriliya, Ramadhani, Abdul Latief L, dan Mohammad Nur yang senantiasa memberikan semangat satu sama lain dan tulus memberikan masukan demi perbaikan produk penelitian peneliti dan laporan skripsi.
11. Terima kasih untuk segenap pihak yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu.

Terakhir, semoga skripsi ini dapat ikut ambil bagian dalam penelitian wacana keilmuan dan pendewasaan berpikir dalam rangka mengembangkan ilmu ke-PGMI-an. Meskipun sederhana, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, pembimbing, penguji, pendengar, dan yang mengetahui kalau karya ini ada.

Malang, 07 Mei 2016

Peneliti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur selalu terucapkan kepada Allah atas segala rahmat-Nya dan syafa'at Rasul-Nya, Ananda persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat ananda ta'dhimi dan sayangi yaitu Bapak Ibu tercinta

Bapak Mohammad Sami'an, Ibu Hartatik

Doa dan kasih sayang beliaulah ananda dapat menjadikan hidup ini tetap semangat dalam menggapai mimpi selama ini.

For All of My Family

Especially for adikku Akhmad Fajrul Amin dan Safira Indana Zulfa, semua saudaraku yang selalu memberikanku motivasi dengan senyum dan tawanya.

Terima kasihku

Pada jerih payah Guru-guru dan Dosen-dosenku yang telah memberi cahaya ilmu pengetahuan padaku.....

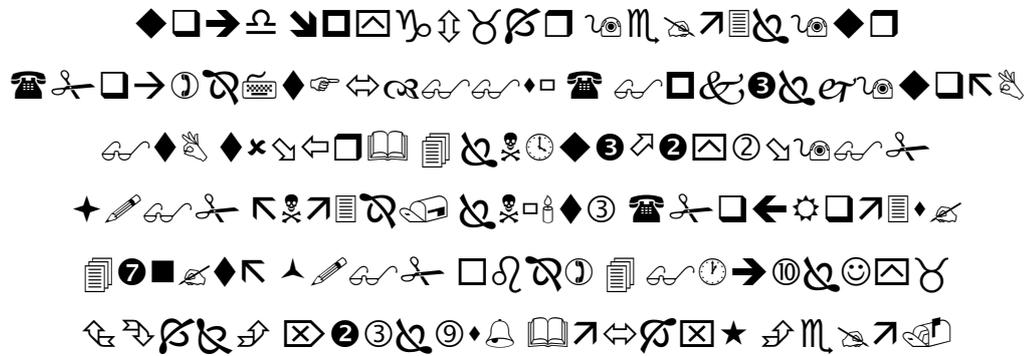
Terima kasih ananda ucapkan kepada keluarga besar SDN Karangbesuki 4 Malang, Ibu Indriana Kusumadewi, A.MA, karyawan dan guru-guru yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan dalam penelitian ini.

Terima kasih pada teman-teman PKL MIN Malang I, teman-teman PGMI 2012, dan teman-teman Kontrakan, yang telah membantu dalam penelitian ini.

Teruntuk sahabat karibku tersayang

Nurma Mega Selvia, Nur Zakiyatul F, Desi Aprilia, Luk luk Atul M, Ramadhani Aprianto, Abdul Latief L. Riki Wanurdi dan Muhammad Nur yang selalu memberi motivasi serta ikhlas menemaniku dikala suka maupun duka, memapahku dikala aku terjatuh dalam keputus asaan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

MOTTO



148. dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.(Qs. Al-Baqarah, Ayat: 148)

PEDOMAN TRANSLITERASI

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

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang= î

Vokal (u) panjang= û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُوْ = û

إِيْ = î

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Nota Dinas Pembimbing.....	iv
Surat Pernyataan	v
Kata Pengantar	vi
Halaman Persembahan.....	ix
Motto	x
Pedoman Transliterasi.....	xi
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Gambar	xvi
Abstrak.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7

E. Asumsi Pengembangan	8
F. Ruanglingkup Pengembangan.....	8
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Originalitas Penelitian	10
I. Definisi Operasional.....	12
J. Sistematika Penulisan.....	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik	16
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	18
3. Ruang Lingkup Tema	19
4. Karakteristik Subtema Keberagaman Budaya Bangsa.....	20

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran	22
3. Pemilihan Media Pembelajaran	23
4. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	24
5. Karakteristik dan manfaat Multimedia Interaktif	25
6. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif.....	27

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi.....	28
2. Motivasi dalam Belajar	29
3. Jenis-jenis Motivasi Belajar	30
4. Fungsi Motivasi.....	31
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Motivasi.....	32
6. Indikator Peningkatan Motivasi	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	36
B. Model Pengembangan	36
C. Prosedur pengembangan	38
D. Validasi Produk	40
E. Uji Coba Produk.....	43
1. Desain Uji Coba	43
2. Subyek Uji Coba	44
3. Jenis Data	44
4. Instrumen Pengumpulan Data	45
5. Teknik Analisis Data.....	47
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif	49
B. Penyajian Data Validasi	66
C. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	82
 BAB V PEMBAHASAN	
A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran	99
B. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	102
C. Analisis Pengaruh Media Pembelajaran.....	111
 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	114
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN-LAMPIRAN	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Terkait dengan Produk Pengembangan
Tabel 2.1 Ruang Lingkup Tema Kelas 4
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Multimedia interaktif.....
Tabel 4. 1 Kriteria Pensekoran Ahli Materi, Media, Ahli Pembelajaran, dan Siswa Kelas IV
Tabel 4. 2 Kriteria Pensekoran Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Pembelajaran, dan Siswa Kelas IV
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Isi
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi
Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Terhadap Isi
Tabel 4. 6 Revisi Bahan Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Materi
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Media
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media.....
Tabel 4. 9 Kritik dan Saran Ahli Media
Tabel 4. 10 Revisi Bahan Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Media
Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Guru kelas IV
Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Pembelajaran
Tabel 4. 13 Kritik dan Saran Terhadap Ahli Pembelajaran IPA.....
Tabel 4. 14 Hasil Penelitian Uji Coba Kelompok Kecil
Tabel 4. 15 Hasil Penelitian Uji Coba Lapangan.....
Tabel 4. 16 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-Test
Tabel 4. 17 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Post-Test.....
Tabel 4.18 Analisis Motivasi Belajar.....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Cover awal.....	
Gambar 4.2 Halaman Kompetensi Dasar.....	
Gambar 4.3 Halaman Indikator.....	
Gambar 4.4 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	
Gambar 4.5 Halaman Awal.....	
Gambar 4.6 Halaman Pembelajaran 1.....	
Gambar 4.7 Peta Budaya.....	
Gambar 4.8 Mengenal Suku.....	
Gambar 4.9 Mencari contoh sikap di sekola, keluarga dan masyarakat	
Gambar 4.10 Pengertian Interaksi.....	
Gambar 4.11 Video Lagu Anak indonesia.....	
Gambar 4.12 Halaman Pembelajaran 2.....	
Gambar 4.13 Rumah Adat.....	
Gambar 4.14 Sudut	
Gambar 4.15 Mengenal Tarian daerah.....	
Gambar 4.16 Video Tarian Daerah	
Gambar 4.17 Halaman Pembelajaran 3.....	
Gambar 4.18 Permainan Tradisional.....	
Gambar 4.19 Video Permainan Tradisional.....	
Gambar 4.19 Makna Sila dan Contoh Sikap Pancasila.....	
Gambar 4.20 Halaman Pembelajaran 4.....	
Gambar 4.21 Pengertian Bunyi.....	
Gambar 4.22 Alat Musik Tradisional.....	
Gambar 4.23 Halaman Pembelajaran 5.....	
Gambar 4.24 Eksperimen 1	
Gambar 4.27 Pengertian Kolase.....	
Gambar 4.27 Halaman Pembelajaran 6.....	
Gambar 4.28 Pengertian Kata Baku.....	
Gambar 4.29 Pengertian Kata Tidak Baku	

Gambar 4.30 Kumpulan Soal.....

ABSTRAK

Yono, Rahmad Heri. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Tema Keanekaragaman Budaya Bangsa Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Karangbesuki 4 Malang*. Skripsi, Program Studi Jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Dr.Hj.Sulalah, M.Ag

~~**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar.~~

Motivasi belajar merupakan suatu tenaga yang mendorong peserta didik agar selalu semangat dan memiliki energi serta kekuatan dalam melakukan aktivitas belajar, untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan belajar akan tercipta apabila peserta didik memiliki minat atau motivasi belajar untuk mengikuti proses pembelajaran. Namun, fakta menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Karangbesuki 4 Malang belum seperti yang diharapkan. Hal ini tercermin dari guru hanya berfokus pada buku ajar yang telah dimiliki oleh guru dan peserta didik yang telah disediakan oleh pemerintah. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru tidak memakai media penunjang untuk menyampaikan suatu materi, sehingga dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang menimbulkan minat peserta didik untuk memahami suatu materi tersebut. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk penunjang guru dalam proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik akan penjelasan yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada produk yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan untuk pembelajaran individu, karena menggunakan navigasi yang mudah dan terkemas dalam CD, yang dapat diperbanyak oleh siswa, dengan syarat adanya komputer. Selain itu, produk ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok, baik kelompok besar maupun kelompok kecil, karena program ini dapat digunakan untuk presntasi materi.

Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif bertema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsa yang mendapat penilaian dari para ahli isi tematik sebesar 94,2%, ahli media sebesar 85% dan ahli pembelajaran sebesar 93,7%. Pada tabel skala, hasil ini masuk kategori sangat layak, artinya tidak memerlukan revisi dan dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil uji tersebut untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,888 > 2,056$) dengan tingkat signifikansi 5%. Artinya, multimedia interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsa.

ABSTRACT

Heriyono, Rahmad. 2016. *Developing of Learning Interactive Multimedia In Topic Beauty Togetherness With Sub-Topic Caprice My Nation Culture For Increasing Learning Motivation SDN Karangbesuki 4 Malang Specially Phase 4 Student*. Skripsi, Islamic Primary Teacher Education Program, Faculty of Tarbiyah And Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim Malang State Islamic University, Malang. Advisor: Dr.Hj.Sulalah, M.Ag

Keyword: *Developing Learning Media, Interactive Multimedia, Learning Motivation.*

Learning motivation is a power pushing student being spirit in time and do learning activity to catch goal prospect. Learning activity going to be created when students have proclivity and motivation for enjoying education process. The matter of fact sign that SDN Karangbesuki 4 malang specially phase 4 students have not been such as prospect. It is seen in side teacher only focus on learning book given by govener either are students. Another side teacher does not use supporting media for educating a lesson in prosses. So that way, in learning process which aducated by teacher less to catch student's motivation for understanding a lesson. So that way, developing media interactive aducation being necessary for supporting teacher in learning process to make student more interest to a lesson which is educated by teacher and increase student's motivation in leaning process.

Research destination this developing is produce product such as the medium of intruction concreate interactive multimedia which expected be able to increase student's motivation learning. Product which is created by resercher be able to use in individual learning, cause using simple navigation and boxed on CD which student be able to copy, with requisite computer supported. This product also can use for cluster learning, even thought in small and big cluster, cause this progame be able to use for presenting a lesson.

This research produce interactive multimedia has topic beauty togetherness with sub-topic caprice my nation culture which gets value from tematic specialist 94,2%, media specialist 85% and education specialist 93% on scale table. This result counted category very proper, it is mean without revision and be able to implementation in learning activity.

Result of research for knowing influence interactive multimedia to increase learning motivation sign $t_{count} > t_{table}$ ($8,888 > 2,056$) with signification level 5%. It is mean interactive multimedia has significant influence to increase learning motivation student in topic beauty togetherness with sub-topic caprice my nation culture.

المستخلص

Rahmad Heriyono. 2016. تطوير الوسائل التعليمية للوسائل المتعددة والمتفاعلة في موضوع "تنوع الثقافة عن دولتي" لترقية دوافع التعلم في طلاب الفصل الرابع المدرسة الإبتدائية كارانق باسوكي الرابعة الحكومية بمالانق. البحث الجامعي، قسم تعليم معلم المدرسة الإبتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانق. المشرفة: الدكتورة الحاجة سولاله الماجستير.

كلمات المفاتيح: تطوير الوسائل التعليمية، الوسائل المتعددة والمتفاعلة، ودوافع التعلم.

دوافع التعلم هي دفع المتعلم كي نشاطا ولديه الطاقات والقوة في عملية التعلم، حتى يبلغ العرض مرجوءا. عملية التعلم تشكيا بوجود الرغبة أو دوافع التعلم من نفس الطلاب أن يقوي الدوافع إلى جهة السلوك المعين. ولكن الواقع يدل أن دوافع التعلم في طلاب الفصل الرابع المدرسة الإبتدائية كارانق باسوكي الرابعة الحكومية بمالانق لم يكن مرجوءا. هذا الحال يظهر بالمعلم يركز عن الكتاب التعليمي للمعلم والمتعلم فقط الذي تعدده الحكومة. وبالإضافة إلى أن المعلم يعطي العمل إلى المتعلم لبحث المعلومات من الإنترنت عن الثقافة ثم يبحث في الفصل. وفي عملية التعليم أن المعلم لا يستخدم وسائل الدواعم لشرح المادة، حتى التعليم الذي ينقل المعلم أقل الممتع وأقل إلحاق رغبة المتعلم لفهم المادة. فلذلك، يحتاج تطوير الوسائل التعليمية للوسائل المتعددة والمتفاعلة على دعم المعلم في عملية التعليم لكي الطلاب الأجذبون شرح المعلم ويستطيع ترقية دوافع المتعلم في التعلم.

أهداف هذا بحث التطوير هي إنتاج الإنتاج يعني الوسائل التعليمية في شكل الوسائل المتعددة والمتفاعلة التي ترجى منها استطاع ترقية دوافع التعلم للطلاب.

في هذا تطوير المواد التعليمية، يستخدم الباحث الوسائل التعليمية التي طورها بتصميم التطوير لـ "Brog & Gall" على عشر خطوات نظامية فيها. ولكن هذا بحث التطوير يستخدم تسع خطوات، هي: (1) البحث وجمع المعلومات الأول، (2) الإعداد، (3) تطوير تصميم الإنتاج الأول، (4) التجريب الأول، (5) تحسين الإنتاج، (6) التجريب الميداني، (7) تحسين الإنتاج، (8) التجريب الميداني الثاني، و(9) تحسين الإنتاج الأخير.

نتائج هذا تطوير الوسائل التعليمية للوسائل المتعددة والمتفاعلة محصول بمعيار صحيح بنتيجة (1) أهل محتوى الموضوع 94،2%، (2) أهل الوسائل 85%، و(3) أهل التعليم 93،7%. من نتيجة البحث تحتصل القيمة تحتصل القيمة بمعدل الاختبار البعدي أحسن من الاختبار القبلي هي $t_{hitung} \geq t$ 23،185 < 29،158. إما الحساب اليدوي بدور المعنى 0،05 فيحصل (table) هو 2،056 < 8،888 المقصود هو H_0 مرفوض و H_a مقبول. حتى يوجد الفرق هاما عن الوسائل التعليمية التي طورها الباحث. فتطوير قد قول مناسباً للاستخدام في التعليم.

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas, (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi pengembangan, (f) ruang lingkup pengembangan (g) spesifikasi produk, (h) originalitas penelitian, (i) definisi operasional, dan (j) sistematika pembahasan.

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif, baik dalam menyiapkan kegiatan atau pengalaman belajar bagi anak maupun dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik dan menyenangkan. Pembelajaran tematik perlu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.¹

¹Martiyono , *Perencanaan Pembelajaran*, Yogyakarta; Aswaja Pressindo, 2011, hlm.177

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini telah berkembang dan berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan yang lainnya. Bagi sekolah-sekolah yang maju dan mampu, telah menggunakan alat-alat tersebut sebagai alat bantu mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar. Selain itu media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi terciptanya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.²

Teknologi dan media bisa berperan banyak untuk belajar. Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran. Di sisi lain, apabila pengajaran berpusat pada peserta didik, para peserta didik merupakan pengguna utama teknologi dan media.³

Penggabungan antara media dan teknologi ini yang disebut media interaktif, multimedia interaktif ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.⁴

Kelebihan dari multimedia interaktif adalah memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk belajar secara individual maupun secara kelompok.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta; Raja Grafindo Pustaka, 2002, hlm.3

³ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russel, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta; Fajar Interpretama Offset, 2012, hlm.14

⁴ *Ibid.* Hal.169

Selain memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi, multimedia interaktif juga memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar. Sementara kelemahan dari media ini adalah harganya yang relatif cukup mahal, sehingga belum dapat dijangkau oleh seluruh sekolah untuk menyediakannya.⁵

Dengan kemajuan dan perkembangan teknologi, pendidikan di sekolah mengalami perubahan. Pendidikan di sekolah telah menunjukkan perkembangan pesat pada bidang kurikulum, metodologi, peralatan dan penilaian. Sekarang ini banyak bermunculan media-media pembelajaran yang kretaif untuk menunjang proses pembelajaran.

Namun, dengan kemajuan teknologi tersebut tidak sepenuhnya bisa membantu dalam proses pembelajaran, karena masih banyak guru yang masih tidak memahami bagaimana menerapkannya di dala proses pembelajaran dikarenakan fasilitas maupun buku ajar yang dimiliki sekolah masih belum menunjang proses pembelajaran.

Motivasi adalah penggerak tingkah laku ke arah suatu tujuan dengan didasari adanya suatu kebutuhan, ada dua prinsip yang dapat digunakan untuk meninjau motivasi, Crow dan Crow berpendapat tentang motivasi belajar, belajar harus diberi motivasi dengan berbagai cara sehingga minat yang dipentingkan dalam belajar itu dibangun dari minat yang telah ada pada diri anak. Kegiatan

⁵Cecep Kustandi dan Bambang Sutripto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor; Ghalia Indonesia, 2011, hlm.78

belajar akan tercipta apabila minat atau motivasi belajar yang ada dalam diri peserta didik itu akan memperkuat motivasi ke arah tingkah laku tertentu.⁶

Hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik –peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut : (1) Minat Mengikuti proses belajar mengajar, (2) Semangat mengikuti proses belajar mengajar, (3) Kebiasaan/perhatian dalam mengikuti pembelajaran, (4) Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran, (5) Belajar di rumah, (6) Klasifikasi hasil, (7) Keinginan untuk berprestasi, (8) Keinginan untuk mengulang.⁷

Dalam kenyataannya pada saat wawancara dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Karangbesuki 4 Malang beliau mengatakan banyak permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran diantaranya, beliau masih belum sempat untuk membuat media, dikarenakan waktu beliau yang terlalu sibuk, selain itu beliau juga masih kurang referensinya tentang media pembelajaran.⁸

Dalam pembelajaran, guru hanya berfokus pada buku ajar yang telah dimiliki oleh guru dan peserta didik yang telah disediakan oleh pemerintah. Selain itu, guru juga menugaskan peserta didik untuk mencari informasi di internet tentang suatu budaya dan kemudian dibahas dalam kelas. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru tidak memakai media penunjang untuk menyampaikan suatu

⁶A. Tabrani Rusyan. *Pedekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remadja Karya, 1989, hlm.121

⁷ Keke T. Aritonang, *Motivasi*, (forum.viva.co.id, diakses tanggal 27 desember 2015 pukul 10.00)

⁸ Hasil wawancara guru kelas IV, pada tanggal 3 Oktober 2015

materi, sehingga dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang menarik dan kurang menimbulkan minat peserta didik untuk memahami suatu materi tersebut.

Dengan permasalahan tersebut dalam proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, karena yang mereka lakukan hanya melihat teks ataupun bacaan-bacaan dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu, penugasan yang dilakukan oleh guru untuk mencari informasi di internet kurang efektif karena pada waktu membuka internet kita tidak tahu apa yang dibuka oleh peserta didik tersebut karena di internet banyak situs-situs yang bisa merusak moral peserta didik kita.

Dengan dasar pemikiran tersebut penulis membuat Media Pembelajaran Interaktif untuk Tema Indahnya Kebersamaan dan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Multimedia interaktif ini dibuat untuk menunjang motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Media Pembelajaran Interaktif ini berisi tentang informasi budaya, letak, pakaian, rumah, makanan dan juga game untuk pemahaman peserta didik.

Media ini didesain sesuai dengan buku acuan yang dipakai oleh guru dan peserta didik. Dalam tampilannya media ini menyajikan banyak informasi dan gambar-gambar penunjang untuk tersapainya materi keberagaman budaya, media ini juga dilengkapi dengan lagu-lagu daerah dan dilengkapi dengan game yang digunakan untuk pemahaman materi peserta didik. Selain itu, media ini

juga berisikan nilai-nilai karakter yang di tujukan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki rasa cinta kepada tanah air dan juga memiliki sikap toleransi dengan semua budaya yang ada di Indonesia.

Dengan Media ini yang berisikan gambar-gambar yang berwarna dengan tampilan-tampilan yang menarik yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar mengenai Keberagaman Budaya di Indonesia. Karena biasanya buku peserta didik yang dimiliki oleh peserta didik hanya berisikan gambar dan teks singkat tentang suatu budaya. Dengan multimedia interaktif ini dapat menunjang dalam proses pembelajaran dan memotivasi peserta didik dalam belajar tentang keberagaman budaya Indonesia.

Melihat keadaan tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Tema Keanekaragaman Budaya Bangsa Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Karangbesuki 4 Malang”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa untuk peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Karangbesuki 4 Malang?

2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Multimedias Interaktif pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa untuk peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Karangbesuki 4 Malang?
3. Bagaimana pengaruh produk pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Karangbesuki 4 Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendiskripsikan pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa.
2. Untuk menguji kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa.
3. Untuk membuktikan pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa.

D. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Guru

Sebagai referensi pada saat pembelajaran untuk menggunakan media sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Bagi Siswa

Membantu peserta didik untuk dapat lebih memahami materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan pengetahuan dalam pengalaman bagaimana cara mengembagakan suatu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik serta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

E. Asumsi Produk

Beberapa asumsi mendasar penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dengan pengembangan media pembelajarn interaktif yang didesain semenarik mungkin, siswa akan lebih mengerti dan termotivasi untuk belajar mengenai tema Keanekaragaman Budaya Bangsa.
2. Dalam penggunaan media interaktif ini siswa mampu mengetahui bagaimana lagu daerah, rumah adat, tarian adaat yang ada di ndoesia, siswa tidak harus menacarinya di internet untuk mengetahui informasi tentang budaya yang ada di indonesia.
3. Dengan menggunakan media interaktif peserta didik lebih aktif dalam memncari dan memperoleh informasi dan guru sebagai fasilitator untuk mengarahkan muridnya. Dengan menggunakan media yang menarik ini bisa menimbulkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini yaitu pada pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang, Media pembelajaran ini dikembangkan oleh peneliti guna membentuk motivasi

siswa dalam pembelajaran dan lebih mengetahui tentang budaya yang berada di Indonesia.

Dalam penulisan, agar penelitian bisa terarah maka peneliti memberi batas terhadap permasalahan yang akan dikaji peneliti, yaitu : apakah fungsi media dan cara penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran. Adapun dalam pembahasan apabila ada permasalahan diluar tersebut diatas maka sifatnya hanya sebagai penyempurna sehingga pembahasan ini sampai sasaran yang dituju.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa seperangkat bahan ajar berbasis *software* sesuai dengan materi, secara rinci spesifikasinya sebagai berikut:

1. Ruang lingkup materi yaitu Tema Indahnya Kebersamaan subtema Keberagaman Budaya Bangsa pada siswa kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang.
2. Media yang digunakan berbasis multimedia interaktif, mempunyai kelebihan materi yang disajikan dengan di sertai gambar yang menarik dan tampilannya juga di desain dengan menarik..
3. Media ajar yang dihasilkan berupa Multimedia Interaktif
4. Media pembelajaran ini memakai Lcd proyektor dalam proses pembelajaran.
5. Budaya dari padang, Jakarta, maskasar, denpasar, ambon, yang akan peneliti gunakan untuk pembelajaran.

6. Untuk evaluasi, dalam akhir pembelajaran akan ada soal sebagai tolak ukur pemahaman materi siswa.
7. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif sehingga memerlukan komputer atau laptop dan juga *lcd proyektor*.

H. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian terdahulu, adapun beberapa skripsi tentang media interaktif dalam meningkatkan motivasi siswa, diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian tentang “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Jenis Dan Sumberdaya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Mambaul Ulum Pakis Malang*”, hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan media ini siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan dengan adanya media ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
2. Penelitian tentang “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Peserta Didik Kelas VI MIN Rejoso*”, hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa secara menyeluruh dapat diketahui bahwa penerapan multimedia interaktif sangat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Hal itu dapat diketahui dari hasil akhir evaluasi yang menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa siswa.

3. Penelitian tentang “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbassis Multimedia Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V MIN Gedok Kota Blitar.*”, hasil dari pengembangan bahan ajar berbasis multimedia ini bahan ajar berbasis multimedia ini memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli guru mata pelajaran mencapai kevalidan 89%, dari uji coba lapangan yang diberikan kepada siswa mencapai kevalidan 95%, ahli isi mencapai tingkat kevalidan 86%, dan ahli desain media pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 84%. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata – rata post-test lebih baik daripada pre-test yaitu $77,50 > 29,59$. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Untuk mempermudah dalam mengetahui perbedaan dan persamaan pada orisinalitas penelitian, maka akan diperjelas dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Terkait dengan Produk Pengembangan

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitain
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Jenis Dan Sumberdaya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI	Pengembangan Media pembelajaran interaktif	Dikembangkan pada kurikulum KTSP yang hanya berisikan materi.	Media berbentuk multimedia interaktif yang di dalamnya ada fitur game yang di fungsikan

	Mambaul Ulum Pakis Malang.			untuk pemahaman materi.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Peserta Didik Kelas VI MIN Rejoso	Pengembangan Media pembelajaran Interaktif	Dikembangkan pada kurikulum KTSP yang hanya berisikan materi.	Media berbentuk media interaktif yang di dalamnya ada fitur game yang di fungsikan untuk pemahaman materi.
3.	Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajr Peserta Didik Kelas V MIN Gedok Kota Blitar.	Pengembangan Media pembelajaran Interaktif	Dikembangkan pada kurikulum KTSP yang hanya berisikan materi.	Media berbentuk media interaktif yang di dalamnya ada fitur game yang di fungsikan untuk pemahaman materi.

I. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran Interaktif adalah sebuah media yang berbasis multimedia atau *e-learning* yang berisikan kombinasi video, audio dan visual.

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu tenaga yang mendorong peserta didik agar selalu semangat dan memiliki energi serta kekuatan dalam melakukan aktivitas belajar, sehingga mencapai tujuan yang diharapkan.

J. Sitematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun sebagai berikut. BAB 1 berisi, Pendahuluan, memuat tentang (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi pengembangan, (f) ruang lingkup pengembangan (g) spesifikasi produk, (h) originalitas penelitian, (i) definisi operasional, dan (j) sistematika pembahasan.

BAB II berisi, Kajian Kepustakaan memuat tentang kajian terdahulu dan kajian teori yang meliputi: (1) pembelajaran tematik, (a) pengertian pembelajaran tematik, (b) karakteristik pembelajaran tematik, (c) ruang

lingkup tema kelas IV (d) karakteristik subtema keberagaman budaya bangsaku (2) media pembelajaran, (a) pengertian media pembelajaran, (b) tujuan dan manfaat media pembelajaran, (c) pemilihan media pembelajaran, (d) media pembelajaran multimedia interaktif (3) motivasi belajar, (a) pengertian motivasi, (b) motivasi dalam belajar, (c) jenis-jenis motivasi belajar, (d) faktor pendukung dan penghambat Motivasi, (e) indikator pendekatan motivasi.

BAB III berisi, Metode Pengembangan yang memuat tentang, (a) Jenis Penelitian, (b) Model Pengembangan, (c) Prosedur pengembangan, (d) Validasi Produk, (e) Uji Coba Produk,.

BAB IV berisi, pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni deskripsi Media Pembelajaran Interaktif hasil pengembangan dan penyajian data yang diperoleh setelah melalui uji ahli isi, uji ahli desain, uji guru dan uji coba lapangan.

BAB V berisi, pembahasan tentang analisis pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, analisis hasil validasi ahli, analisis tingkat kemenarikan bahan ajar dan analisis pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Interaktif.

BAB VI merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi Kesimpulan hasil pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dan Saran-saran yang berupa saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk.

Pada bab akhir terdapat daftar pustaka yang digunakan untuk rujukan teori dan lampiran-lampiran yang mendukung laporan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas, Kajian Kepustakaan memuat tentang kajian terdahulu dan kajian teori yang meliputi: (1) pembelajaran tematik, (a) pengertian pembelajaran tematik, (b) karakteristik pembelajaran tematik, (c) ruang lingkup tema kelas IV (d) karakteristik subtema keberagaman budaya bangsa (2) media pembelajaran, (a) pengertian media pembelajaran, (b) tujuan dan manfaat media pembelajaran, (c) pemilihan media pembelajaran, (d) media pembelajaran multimedia interaktif (3) motivasi belajar, (a) pengertian motivasi, (b) motivasi dalam belajar, (c) jenis-jenis motivasi belajar, (d) faktor pendukung dan penghambat Motivasi, (e) indikator pendekatan motivasi.

A. Pembelajaran Tematik

5. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Sesuai dengan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, kegiatan pembelajaran peserta didik kelas awal SD/MI sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik.

Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, diantaranya:

1. Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.
 2. Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama.
 3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
 4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan mata pengalaman pribadi peserta didik.
 5. Peserta didik mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
 6. Peserta didik lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.
 7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan sehingga waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.
6. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Model pembelajarn tematik di SD/MI kelas awal memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Berpusat pada siswa

Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar yang lebih banyak menepatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasiilitator yang memberikan keudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung

Siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas

Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan konsep berbagai mata pelajaran

Bertujuan agar siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-sehari.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersiat luwes karena guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di sekitarnya.

6. Hasil pembelajarn sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa dibrikan kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

7. Ruang Lingkup Tema

a. Ruang Lingkup Tema Kelas 4

Dalam kurikulum 2013 Ruang lingkup tema pada kelas 4 adalah Pada semester I terdapat 4 tema. Setiap tema terdiri atas 4 subtema, masing masing subtema diuraikan menjadi 6 pembelajaran, tema dan subtema tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Tema Kelas 4

No.	Tema	Subtema
1.	Indahnya Kebersamaan	1. Keberagaman Budaya Bangsaku 2. Kebersamaan dalam Keberagaman 3. Bersyukur atas Keberagaman 4. Bangga pada Budayaku
2.	Selalu Berhemat Energi	1. Macam-Macam Sumber Energi 2. Pemanfaatan Energi 3. Gerak dan Gaya
3.	Peduli Terhadap	1. Hewan dan Tumbuhan di

	Makhluk Hidup	Lingkungan Rumahku 2. Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku 3. Ayo Cintai Lingkungan 4. Makhluk Hidup di Sekitar Kita
4.	Berbagai Pekerjaan	1. Jenis-Jenis Pekerjaan 2. Barang dan Jasa 3. Pekerjaan Orang Tuaku 4. Pekerjaan di Sekitarku

b. Arti penting Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

Dalam subtema ini siswa dibimbing untuk lebih Mengenal keberagaman budaya Indonesia, Memahami keberagaman budaya, srta mengetahui lagu-lagu daerah dan memerankannya ke depan kelas. Dalam pembelajaran ini juga mengembangkan sikap peduli, percaya diri dan rasa ingin tahu, keterampilan berkomunikasi, keterampilan mencari informasi, dan memiliki pengetahuan tentang keberagaman budaya dan lagu nasional.

c. Karakteristik Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

- a. Menjelaskan letak suatu budaya
- b. Menceritakan tentang 5 budaya yaitu : padang, jakarta, makasar, denpasar dan ambon
- c. Menunjukkan rumah adat dari 5 budaya tersebut.

d. Menunjukkan pakaian adat 5 buday tersebut.⁹

B. Media Pembelajaran

7. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee,1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar.

Asosisasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Communication Technology*) AECT di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. *Natioan Education Association* (NEA) mengatakan bahwa “media” adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta perantaranya. Gagne (1970), mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam

⁹ Kementerian Agama. *Buku Guru Indahnya Kebersamaan* ,Jakarta;2009,hlm.1

mencapai tujuan pengajaran serta meningkatkan motivasi semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran¹⁰.

8. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran

1. Tujuan media pembelajaran

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan
- d. Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran

2. Manfaat media pembelajaran

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya berkomunikasi dengan peserta didik
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi guru dan peserta didik, sebagai berikut:

¹⁰ Hujar AH. Sanaky. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta; Safiria Insani Pers, 2009, hlm.3

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu:
 - a. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
 - b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
 - c. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
 - d. Memudahkan kendali guru terhadap materi pelajaran
 - e. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran
 - f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang guru
 - g. Meningkatkan kualitas pengajaran
2. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu:
 - a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
 - b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar peserta didik
 - c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan peserta didik untuk belajar
 - d. Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar
 - e. Merangsang peserta didik untuk berfikir dan beranalisis
 - f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
 - g. Peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan guru lewat media pembelajaran.¹¹

9. Pemilihan Media Pembelajaran

¹¹ Ibiid. Hlm4

Setelah mengetahui tujuan dan manfaat media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan pilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pertimbangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan:

1. Tujuan pengajaran
2. Bahan pelajaran
3. Metode mengajar
4. Tersedia alat yang dibutuhkan
5. Pribadi guru
6. Minat dan kemampuan peserta didik
7. Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode, dan kondisi peserta didik, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹²

10. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Saat ini yang menjadi trend dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media, adalah dengan menggunakan berbagai

¹² Ibiid. Hlm 6

media (multimedia). Disebut multimedia, karena media ini merupakan kombinasi dari berbagai media telah disebutkan sebelumnya, yaitu menggunakan, audio, video, grafis dan lain sebagainya. Sekarang ini multimedia diarahkan kepada computer yang dalam perkembangannya sangat pesat dan sangat membantu dalam dunia pendidikan. Media internet yang merajalela, sejatinya telah memberikan pengaruh yang positive dalam pelaksanaan pembelajaran, diantaranya dengan adanya program e-learning, e-education, dan lain-lain.

Penggabungan antara media dan teknologi ini yang disebut multimedia interaktif, multimedia interaktif ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah : multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain.¹³

11. Karakteristik dan manfaat Multimedia Interaktif

Karakteristik Multimedia Interaktif adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsure audio dan visual.

¹³Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russel, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta; Fajar Interpratama Offset, 2012, hlm.169

2. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi- fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan seering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan atas partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan praktik belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

12. Kelebihan Multimedia Interaktif

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran multimedia jelas lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi dan terdorongkrak dan belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatka and dipusatkan.

Manfaat diatas akan gampang direalisasikan mengingat terdapat keunggulan dari metode multimedia interaktif, yaitu :

- a) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron dan sebagainya.
- b) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain.
- c) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sitem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya lanet, berkembangnya bunga dan ain-lain.
- d) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, bulan, bntang, salju dan lain-lain.
- e) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, letusan guung berapi, harimau, racun dan lain-lain¹⁴.

13. Kelemahan Multimedia Interaktif

¹⁴*Ibid*, Hlm.26

Adapun kelemahan dari multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

- a) Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan komputer, terutama yang dirancang khusus pembelajaran.
- b) Pengadaan, pemeliharaan dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak memerlukan biaya tinggi.

Penggunaan sebuah program komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai. Perangkat lunak sebuah komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sesuai. Disamping itu, merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan juga keahlian khusus.¹⁵

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah penggerak tingkah laku ke arah suatu tujuan dengan didasari adanya suatu kebutuhan, ada dua prinsip yang dapat digunakan untuk meninjau motivasi, yaitu :

¹⁵Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung; Alfabeta, 2012, hlm.190

1. Motivasi dipandang sebagai suatu proses dalam diri individu. Pengetahuan tentang proses ini akan membantu kita menjelaskan kelakuan yang kita amati dan untuk memperkirakan kelakuan-kelakuan lain pada seseorang.
2. Kita menentukan karakteristik proses ini dengan melihat petunjuk-petunjuk dari tingkah lakunya. Apakah petunjuk-petunjuk ini tepat, bergantung kepada observasi kita. Dan apakah petunjuk-petunjuk itu dapat dipercaya, dapat dilihat kegunaannya dalam memperkirakan dan menjelaskan tingkah laku lainnya.

2. Motivasi dalam Belajar

Crow dan Crow berpendapat tentang motivasi belajar, belajar harus diberi motivasi dengan berbagai cara sehingga minat yang dipentingkan dalam belajar itu dibangun dari minat yang telah ada pada diri anak.

Kegiatan belajar akan tercipta apabila minat atau motivasi belajar yang ada dalam diri peserta didik itu akan memperkuat motivasi ke arah tingkah laku tertentu (belajar). Minat itu dapat ditumbuhkan dengan cara :

1. Membangkitkan suatu kebutuhan, yaitu kebutuhan untuk menghargai suatu keindahan, untuk mendapat penghargaan, dan sebagainya.

2. Menghubungkannya dengan pengalaman-pengalaman yang lampau.
 3. Memberikan kesempatan untuk mendapat hasil yang baik, *knowing succes like succes* atau mengetahui sukses yang diperoleh individu itu, sebab sukses akan menimbulkan rasa puas.
3. Jenis-jenis Motivasi Belajar

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup didalam situasi belajar dan memenuhi kebutuhan dan tujuan-tujuan murid. Motivasi ini sering disebut juga motivasi murni, motivasi yang sebenarnya, yang timbul dari dalam diri anak sendiri, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, dan lain sebagainya. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri anak dan berguna dalam situasi fungsional. Dalam hal ini pujian, hadiah atau yang sejenisnya tidak di perlukan karena tidak meyebabkan peserta didik bekerja atau belajar untuk mendapat pujian atau hadiah itu.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar seperti angka, kredit, ijazah, tingkatan, hadiah, medali, pertentangan dan persaingan . yang

bersifat negatif adalah sindiran tajam, cemoohan, dan hukuman. Motivasi ekstrinsik ini tetap diperlukan di sekolah, sebab pengajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat peserta didik atau sesuai dengan kebutuhan.

c. Fungsi Motivasi

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau perbuatan.
- 2) Mengarahkan aktivitas belajar peserta didik.
- 3) Mengerakkan seperti mesin mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan.

d. Prinsip Motivasi dalam Belajar

Kenneth H. Hover mengemukakan prinsip-prinsip motivasi sebagai berikut :

- 1) Pujian lebih efektif daripada hukuman.
- 2) Semua peserta didik mempunyai kebutuhan-kebutuhan psikologis tertentu yang harus mendapat kepuasan.
- 3) Motivasi yang berasal dari individu lebih efektif daripada motivasi motivasi yang dipaksakan dari luar.
- 4) Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan yang akan merangsang motivasi.
- 5) Tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakannya daripada apabila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru.

6) Pujian yang datang dari luar kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya.

7) Teknik dan prosedur mengajar yang bermacam efektif untuk memelihara minat peserta didik.

e. Nilai Motivasi dalam Pengajaran

1) Motivasi menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan perbuatan belajar peserta didik

2) Pengajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motivasi, dan minat yang ada pada peserta didik.

3) Pengajaran yang bermotivasi menurut kreativitas dan imajinasi pada guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan serasi guna membangkitkan dan memelihara motivasi peserta didik.

4) Berhasil atau gagalnya membangkitkan dan menggunakan motivasi dalam pengajaran erat kaitannya dengan pengaturan disiplin kelas.

5) Asas motivasi menjadi salah satu bagian yang integral dari pada asas mengajar.¹⁶

f. Faktor Pendukung dan Penghambat Motivasi

1. Faktor Pendukung

¹⁶ A. Tabrani Rusyan. *Pedekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remadja Karya, 1989, hlm.106-121

Faktor yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sebagai berikut :

- a. Kemampuan siswa yang memadai dalam pelajaran.
- b. Situasi dan kondisi belajar kondusif dan unsur dinamisme dalam pembelajaran
- c. Bila tujuan inhern dengan kebutuhan peserta didik pada mata pelajaran itu.
- d. Adanya pikiran positif bahwa mata pelajaran itu sangat berguna di masa mendatang.
- e. Cita-cita dan aspirasi siswa disertai dengan upaya guru dalam membelajarka siswa.¹⁷

2. Faktor Penghambat

Adapun faktor penghambat motivasi adalah sebagai berikut :

- a. Dari siswa sendiri, yaitu siwa yang lemah dalam mata pelajaran sehingga sering kehilangan harga diri karena ggagal memecahkan masalah dengan tepat dan peserta didik merasa terpaksa dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
- b. Materi dan sarana prasarana, dari segi materi siswa sering diajarkan materi yang tidak sesuai dengan tingktan atau umur, hal itu akan berdampak saat siswa menghadapi ujian karena soal yang tidak dimengerti. Dan sarana prasarana,

¹⁷Saiful Bahri, Djamarah. *Psikologi belajar*, Jakarta; Bineka Cipta, 2002, hlm.115

yaitu siswa tidak nyaman dengan keadaan ruang belajar yang tidak menyenangkan, metode dan media yang digunakan guru tidak menarik bagi siswa.

- c. Teman, teman juga dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam hal ini motivasi siswa menurun bila siswa yang bersangkutan tidak memiliki daya tangkap yang seimbang dengan teman-temannya, pengelompokan dengan teman yang sama-sama lemah atau dengan teman yang tidak disukainya.¹⁸

g. Indikator Motivasi Belajar

Hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik –peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1) Minat Mengikuti proses belajar mengajar
- 2) Semnagat mengikuti proses belajar mengajar
- 3) Kebiasaan/pehrhatian dalam mengikuti pembelajaran
- 4) Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran
- 5) Belajar di rumah
- 6) Klasifikasi hasil

¹⁸Mudjiono dan Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta; Bhineka Cipta, 2006, hlm.97

- 7) Keinginan untuk berprestasi
- 8) Keinginan untuk mengulang.¹⁹

¹⁹ Keke T. Aritonang, *Motivasi*, (forum.viva.co.id, diakses tanggal 27 Desember 2015 pukul 10.00)

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas, (a) Jenis Penelitian, (b) Model Pengembangan, (c) Prosedur pengembangan, (d) Validasi Produk, (e) Uji Coba Produk,

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*)²⁰.

Metodologi penelitian dan pengembangan ini sangat akrab dengan bidang teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran itu berkaitan dengan upaya untuk peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.²¹

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini model yang digunakan adalah model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah yang harus diikuti untuk

²⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), hlm. 297

²¹Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2010), hlm. 223

menghasilkan satu produk tertentu. Model prosedural ini biasanya berupa urutan langkah-langkah yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir. Model prosedural biasa dijumpai dalam rancangan sistem pembeajaran. Banyak rancangan sistem pembelajaran yang kita kenal. Model-model itu misalnya model Kaufman, model Kemp, IDI, ADDIE, Dick & Carey, dan sebagainya.²²

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian deskriptif dengan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan (Borg & Gall, 1983) sebagai berikut :²³

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan format produk awal
4. Uji coba awal
5. Revisi produk
6. Uji coba lapangan
7. Revisi produk
8. Uji lapangan
9. Revisi produk akhir
10. Desiminasi dan Implementasi

²² Ibid

²³ Ibid, hlm.228

C. Prosedur pengembangan

Berdasarkan model yang telah dipilih dan dijelaskan, maka prosedur penelitian meliputi:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Peneliti melakukan wawancara awal terhadap guru kelas IV untuk menganalisis kebutuhan. Selanjutnya dilakukan observasi pada proses pembelajaran untuk mendapatkan data secara nyata. Setelah memperoleh data maka menganalisisnya dan menentukan solusi untuk berdasarkan kebutuhan pada lapangan.

2. Perencanaan

Berdasarkan informasi awal, peneliti ingin mengembangkan Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran tematik tema 1 subtema 1. Kemudian peneliti merumuskan tujuan dalam penelitian.

3. Pengembangan format produk awal

Setelah merumuskan perencanaan, peneliti mulai membuat produk media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan software *Autoplay 8* yang sudah dinstal di komputer tanpa menggunakan koneksi internet. Akhir dari pembuatan multimedia interaktif ini adalah melakukan publish terhadap produk agar siap untuk dilakukan uji coba.

4. Uji coba awal

Uji coba awal dilakukan kepada 2 orang pakar, masing-masing pakar pengembangan media dan pakar ahli materi untuk memperoleh validitas sebuah produk.

5. Revisi produk

Berdasarkan hasil uji coba awal peneliti melakukan perbaikan produk pengembangan masukan dari pakar media dan ahli pembelajaran

6. Uji coba lapangan

Setelah dilakukan revisi awal, produk pengembangan perlu untuk direvisi dilapangan agar produk menjadi tepat sasaran. Uji coba awal dilakukan kepada 10 orang siswa. Kemudian mempersiapkan angket untuk mengukur sejauh mana kelayakan media pembelajaran.

7. Revisi produk

Peneliti melakukan revisi yang kedua setelah memperoleh kelemahan pada uji coba lapangan sebelumnya.

8. Uji coba lapangan

Setelah revisi kedua, peneliti perlu menguji cobakan lagi pada siswa satu kelas. Dlam penelitian ini uji coba dilakukan pada kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang. Perlu mengukur motivasi siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, dengan menggunakan metode *Pre-test* dan *Post-test*.

9. Desiminasi dan Implementasi

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini adalah menuliskan laporan penelitian berdasarkan prosedur sebelumnya dengan kebutuhan dan minat siswa dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Validasi Produk

1. Desain Validasi

Desain validasi yang digunakan pada penelitian penembangan ini adalah validasi media, validasi materi dan juga validasi isi. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator sehingga dapat mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media.

2. Subyek validasi

Subyek validasi atau validator multimedia interaktif terdiri dari 2 dosen FITK UIN MALIKI Malang dan seorang guru kelas di SDN Karangbesuki 4 Malang.

Kriteria masing-masing validator adalah sebagai berikut:

a. Dosen validasi isi tematik

- Dosen yang berkompeten dalam bidang tematik.
- Memahami pembelajaran tematik.
- Mengetahui kurikulum K13 di MI/SD.

b. Dosen validasi desain multimedia interaktif

- Dosen yang berpengalaman dalam mendesain atau membuat multimedia interaktif menggunakan software Autoplay.
- Telah membuat media pembelajaran menggunakan Autoplay.

c. Guru kelas

- Sebagai guru yang telah berpengalaman mengajar tematik.
- Memahami materi tematik di kelas 4.
- Memahami kurikulum K13.

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan ada dua macam. Data pertama data kuantitatif yang diperoleh dari penskoran berupa presentase untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media pembelajaran berupa angket validasi. Data kedua merupakan data kualitatif yang berupa tanggapan atau saran dari validator.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data secara kuantitatif yaitu berupa angket skala likert dengan 5 alternatif jawaban, sebagai berikut:

- a. Skor 1, jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.

- b. Skor 2, jika kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- c. Skor 3, jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- d. Skor 4, jika tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.

Berikutnya bagian kedua yaitu merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian tanggapan atau saran dari validator.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jawaban Jumlah Pilihan

$\sum xi$ = Jumlah Jawaban Tertinggi

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Multimedia interaktif.²⁴

Presentase 100%	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak Revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak Revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Perlu Revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang valid	Revisi

Apabila skor validasi mendapatkan atau diperoleh nilai yang kurang dari 65,²⁵ maka bahan ajar atau media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran dalam kegiatan belajar disekolah. Hasil analisis data berupa penilaian, tanggapan atau saran dari para ahli dipergunakan sebagai bahan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

E. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Pengujian produk dalam peelitian ini dilakukan dengan 3 tahap, yaitu:

a. Uji coba awal

Uji coba ini dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran tematik.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: CV. ALFABETA, 2008), hlm. 135

²⁵ *ibid.*

b. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dapat diartikan uji coba terhadap beberapa siswa kelas IV. Dalam uji coba ini peneliti mengambil 10 siswa sebagai sample.

c. Uji lapangan

Uji coba lapangan adalah uji coba dalam lingkup yang lebih luas, yaitu pada seluruh siswa kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang dengan jumlah 27 siswa,

3. Jenis Data

Data didefinisikan sebagai keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian (analisis atau kesimpulan). Data yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan dan daya tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua, sesuai jenis data pada umumnya yaitu:

a. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil penskoran berupa prosentase melalui angket/ lembar validasi penilaian ahli, penilaian guru mata guru kelas, dan hasil tes belajar siswa adalah sebagai berikut:

1) Penilaian ahli materi dan desain pembelajaran tentang kesesuaian isi media pembelajaran. Kesesuaian media meliputi ilustrasi pengoperasian menu dan kelengkapan komponen

lainnya, yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif.

- 2) Penilaian guru kelas dan siswa uji coba terhadap media multimedia interaktif.
- 3) Hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar hasil pengembangan yaitu hasil tes awal dan tes akhir.
- 4) Angket tanggapan siswa tentang media pembelajaran multimedia interaktif terhadap peningkatan motivasi siswa.

b. Data kualitatif, dapat berupa:

- 1) Hasil pengamatan pembelajaran siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan.
- 2) Masukkan, tanggapan dan saran berdasarkan hasil ahli isi, dan guru kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data berupa angket dan tes hasil belajar. Instrumen data tersebut antara lain:

a. Lembar validasi ahli materi

Lembar validasi ahli disusun untuk mengetahui konsep materi dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang.

b. Lembar validasi ahli media

Lembar validasi ini disusun untuk mengetahui kesesuaian desain media dengan materi dan konsep pembelajaran. Dan lembar validasi media ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk yang kemudian akan diperbaiki dan dikembangkan kembali.

c. Lembar validasi ahli pembelajaran

Lembar validasi ahli pembelajaran disusun untuk mengetahui pandangan guru terhadap multimedia interaktif.

d. Angket Motivasi

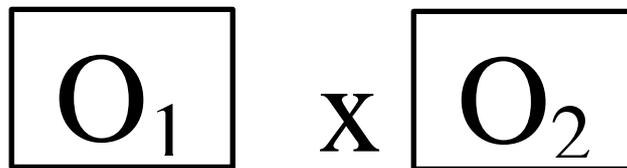
Angket motivasi digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Angket yang diisi siswa berisi pernyataan-pernyataan yang telah dikembangkan dengan mengacu pada indikator yang telah disebutkan.

e. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara dibuat sebagai panduan ketika peneliti melakukan wawancara kepada guru, peserta didik atau siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap multimedia interaktif. Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang dapat berupa fakta, data, konsep, pendapat (persepsi) atau evaluasi responden yang berkenaan dengan fokus masalah yang dikaji oleh peneliti.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai tujuan penelitian.²⁶ Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dengan dan sesudah menggunakan produk pengembangan (*before after*). Penggunaan desain eksperimen (*before after*) dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai bahan meningkatnya motivasi belajar siswa. Adapun desain eksperimen *before after* sebagai berikut:



Keterangan:

O₁ = Nilai sebelum perlakuan

O₂ = Nilai sesudah perlakuan

X = Perlakuan

²⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm .106

Pada uji cobal lapangan, data himpunan menggunakan angket motivasi dan tes pencapaian hasil belajar sebagai tolak ukur efektivitas media pembelajaran. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre-test*), angket motivasi sebelum menggunakan multimedia interaktif dan tes akhir (*post-test*), angket motivasi sesudah menggunakan media multimedia interaktif. Dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yakni kelas IV SDN KArangbesuki 4 Malang sebelum menggunakan produk pengembangan dan sesudah menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t test. Adapun rumus yang digunakan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:²⁷

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

Md = rata-rata dari selisih antara post tes dan pre tes

d = selisih skor post tes terhadap pre tes setiap subjek

n = jumlah subjek

²⁷ Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung: Pustaka setia, 2005), hlm.131-132

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Bab ini akan dipaparkan 3 hal terkait dengan data penelitian, diantaranya adalah (a) deskripsi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif (b) penyajian data validasi (c) hasil uji coba media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Data yang diambil disajikan secara berurutan berdasarkan masukan-masukan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran tematik, dan uji coba lapangan pada siswa kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang.

A. Deskripsi Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Bahan ajar hasil pengembangan yang telah dibuat yakni berbentuk multimedia interaktif pokok bahasan energi dan perubahannya berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang. Bahan ajar ini dapat ditinjau melalui 2 aspek yaitu pendahuluan, bagian isi, dan bagian pelengkap. Berikut paparan deskripsi produk:

1. Bagian Pendahuluan

Bagian ini mencakup cover awal, halaman awal, petunjuk penggunaan, menu utama, dan biodata penulis berikut penjelasannya:

a. Cover awal

Gambar 4.1 Cover awal



Cover awal terdiri dari judul bahan ajar disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan yaitu tema 1 “Indahnya Kebersamaan”, profil penulis, dan petunjuk penggunaan, *background* disesuaikan dengan isi materi yang ada di dalam bahan ajar, hal ini dimaksudkan agar siswa mampu mengetahui makna judul sebelum membuka isi dari bahan ajar tersebut. Untuk memulai maka harus mengklik tombol masuk untuk masuk ke halaman awal medi pembelajaran multimedia interaktif.

b. Halaman Kompetensi Dasar

Gambar 4.2 Halaman Kompetensi Dasar



Halaman ini menunjukkan Kompetensi Dasar pada tiap-tiap pembelajaran

c. Indikator

Gambar 4.3 Halaman Indikator



Berisi tentang indikator-indikator yang akan dicapai siswa dalam setiap pembelajaran.

d. Petunjuk penggunaan

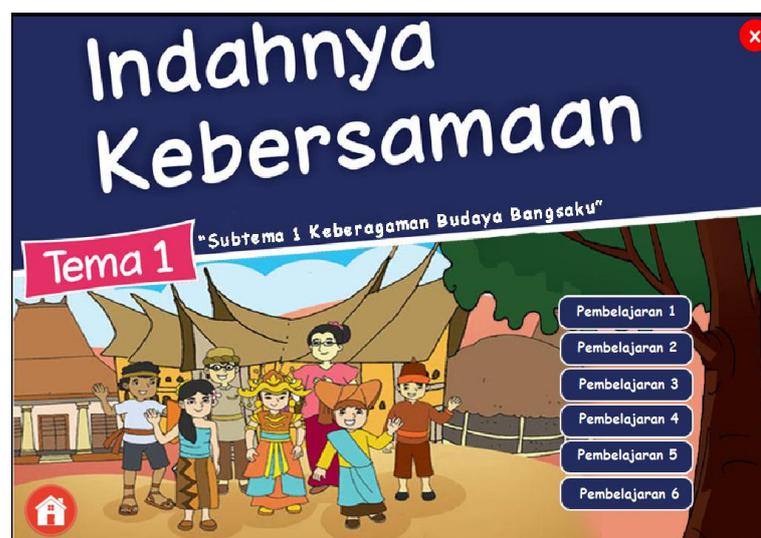
Gambar 4.4 Halaman Petunjuk Penggunaan



Berisi tentang fungsi tombol-tombol yang ada dalam media pembelajaran multimedia interaktif.

e. Halaman awal

Gambar 4.5 Halaman Awal



Berisi tentang subtema yang akan di pelajari dan juga 6 pembelajaran yang akan diterima oleh siswa dalam satu subtema ini. Untuk memulai pembeljaran siswa harus memilih dan mengklik tombol

pembelajaran yang ada pada halaman awal tersebut. Pada halaman ini berisi tombol yang akan mengarahkan pengguna pada halaman yang diinginkan, pada menu utama ada 6 tombol terdiri dari :

- 1) Pembelajaran 1
- 2) Pembelajaran 2
- 3) Pembelajaran 3
- 4) Pembelajaran 4
- 5) Pembelajaran 5
- 6) Pembelajaran 6

2. Bagian Inti

a. Materi bahan ajar berbasis multimedia interaktif

- 1) Pembelajaran 1

Gambar 4.6 Halaman Pembelajaran 1

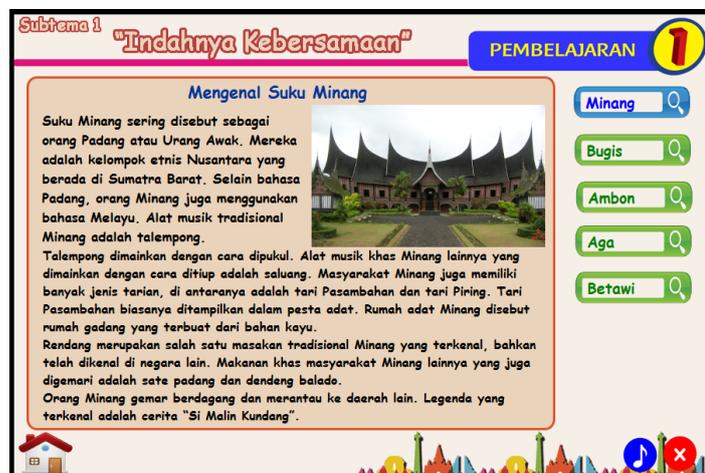


Pembelajaran 1 terdapat 5 materi yang akan diterima oleh siswa yaitu, 1) tombol peta berisi budaya daerah dari 5 provinsi budaya daerah yang terdiri dari rumah adat, pakaian, tarian dan upacara adat, 2) tombol mengenal suku berisi 5 suku dari 5 provinsi, 3) tombol interaksi berisi tentang pengertian interaksi dan manfaat interaksi. 4) lagu anak Indonesia berisi tentang lirik lagu “Anak Indonesia” dan video lagu “Anak Indonesia”.

Gambar 4.7 Peta Budaya



Gambar 4.8 Mengetahui Suku



Gambar 4.9 Mencari contoh sikap di sekola, keluarga dan masyarakat

Subtema 1 "Indahnya Kebersamaan"

PEMBELAJARAN 6

Tahukah Kamu?

Cari 5 Contoh Sikap Saling Menghargai di Sekolah!

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Masyarakat Sekolah Rumah

Gambar 4.10 Pengertian Interaksi

Subtema 1 "Indahnya Kebersamaan"

PEMBELAJARAN 1

Interaksi

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok.

Interaksi sosial tidak hanya mencakup ruang lingkup manusia saja. Akan tetapi bersifat universal atau menyeluruh. Artinya, interaksi sosial bisa terjadi antara manusia dengan hewan maupun tumbuhan dan makhluk hidup, yang diciptakan tuhan

Gambar 4.11 Video Lagu Anak Indonesia



2) Pembelajaran 2

Gambar 4.12 Halaman Pembelajaran 2

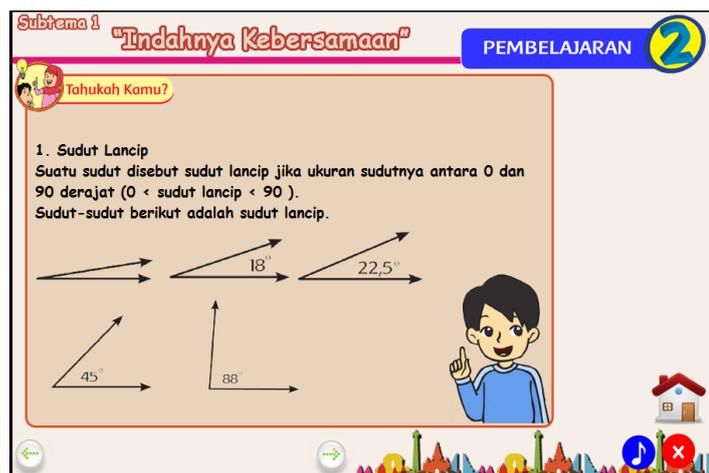


Pembelajaran 2 terdapat 3 materi yang akan diterima oleh siswa yaitu, 1) tombol rumah adat berisi 4 rumah adat beserta ciri-cirinya, 2) tombol sudut berisi tentang 3 sudut (lancip, siku-siku, dan tumpul), 3) tombol tari daerah berisi tentang 5 tari daerah beserta video.

Gambar 4.13 Rumah Adat



Gambar 4.14 Sudut



Gambar 4.15 Mengenal Tarian daerah



Gambar 4.16 Video Tarian Daerah



3) Pembelajaran 3

Gambar 4.17 Halaman Pembelajaran 3



Pembelajaran 3 terdapat 2 materi yang akan diterima oleh siswa yaitu, 1) tombol permainan tradisional berisi 5 permainan tradisional beserta videonya, 2) tombol makna sila pancasila berisi tentang makna dalam setiap sila beserta contoh sikapnya.

Gambar 4.18 Permainan Tradisional

Subtema 1 "Indahnya Kebersamaan" **PEMBELAJARAN 3**

Ayo Mencoba

Benteng

Permainan ini dimainkan oleh 4-8 orang anak yang dibagi dalam dua tim. Sebelumnya harus ditentukan satu benteng yang berupa pilar atau tiang. Dua tim saling menyerang dengan bantuan lemparan bola. Tim yang tidak pernah terkena lemparan bola dan berhasil menyentuh badan benteng maka tim itulah yang dijadikan pemenang.

Manfaatnya
Permainan ini sangat mengandalkan gerak tubuh yang lincah. Memainkan permainan ini sama halnya dengan berolahraga yang baik untuk kesehatan tubuh anak.

VIDEO

Benteng
G. Sodor
Congklak
Engklek

Gambar 4.19 Video Permainan Tradisional

Pembelajaran 3 Subtema 1 "Indahnya Kebersamaan"

Indonesia
Bakat & Minat
2018

Permainan Tradisional Benteng

00:03

Benteng
G. Sodor
Congklak
Engklek

Gambar 4.19 Makna Sila dan Contoh Sikap Pancasila

Subtema 1 "Indahnya Kebersamaan" **PEMBELAJARAN 3**

Ayo Mencoba

Ketuhanan Yang Maha Esa

Simbol bintang bermakna bahwa bangsa Indonesia percaya dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama dan kepercayaannya.

Contoh Sikap :

1. Saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing
2. Tidak memaksakan suatu agama atau kepercayaannya kepada oranglain
3. Saling menjaga kerukunan antar umat beragama

4) Pembelajaran 4

Gambar 4.20 Halaman Pembelajaran 4

Keberagaman Budaya Bangsaku

Pembelajaran 4

Bunyi

Alat Musik Tradisional

Pengamalan Pancasila

Pembelajaran 4 terdapat 3 materi yang akan diterima oleh siswa yaitu, 1) tombol bunyi pengertian bunyi dan sumber bunyi, 2) tombol alat musik tradisional berisi 3 alat music dari 3 profinsi, 3) tombol pengamalan pancasila berisi video tentang sikap pengamalan nilai-nilai pancasila.

Gambar 4.21 Pengertian Bunyi

Subtema 1 "Tindaknya Kebersamaan" **PEMBELAJARAN 4**

Tahukah Kamu?



Segala macam bentuk bunyi berasal dari benda yang bergetar. Getaran dari suatu benda akan mengakibatkan udara di sekitarnya bergetar. Getaran tersebut menimbulkan gelombang bunyi di udara. Benda-benda yang bergetar dan menghasilkan bunyi disebut sumber bunyi. Bunyi dapat merambat melalui benda padat, cair, dan gas. Akan tetapi, bunyi tidak dapat merambat pada ruang hampa.



Gambar 4.22 Alat Musik Tradisional

Subtema 1 "Tindaknya Kebersamaan" **PEMBELAJARAN 4**

Tahukah Kamu?

Alat Musik Tradisional

Jawa Barat




Gendang



Kecapi



Angklung




5) Pembelajaran 5

Gambar 4.23 Halaman Pembelajaran 5



Pembelajaran 5 terdapat 3 eksperimen tentang bunyi yang akan dilakukan oleh siswa dan membuat karya kolase.

Gambar 4.24 Eksperimen 1

Subtema 1 "Tindaknya Kebersamaan"

PEMBELAJARAN 5

Ayo Mencoba

Alat:
Selang plastik (panjang 2 meter atau lebih).

Langkah kerja:

1. Pegang salah satu ujung selang dan minta temanmu memegang ujung lainnya.
2. Dekatkan ujung selang ke telinga.
3. Minta temanmu berbicara melalui ujung selang yang ia pegang.
4. Dengarkan dan catat apa yang ia sampaikan. Berikan hasilnya kepada temanmu untuk diperiksa.

Home icon and close button (X) are also visible.

Gambar 4.25 Eksperimen 2

Subtema 1 "Indahnya Kebersamaan" **PEMBELAJARAN 5**

Ayo Mencoba



Alat dan bahan:

1. Gelas plastik 4 buah
2. Benang kasar
3. Paku (gurumu yang akan menggunakannya)

Langkah-langkah:

1. Buatlah satu lubang kecil dengan ujung paku di tengah dasar gelas plastik.
2. Potonglah tali kasar sepanjang 2 sampai 3 meter.
3. Masukkan benang ke dalam gelas plastik melalui lubang kecil.
4. Buatlah simpul agar tidak lepas.
5. Berbicaralah dengan temanmu melalui telepon gelas plastik.
6. Sekarang coba lepaskan benang dari gelas plastik.
7. Berbicaralah dengan temanmu melalui telepon gelas plastik tanpa benang.
8. Dengarkan dan catat apa yang ia sampaikan. Berikan hasilnya kepada temanmu untuk diperiksa.



Gambar 4.26 Eksperimen 3

Subtema 1 "Indahnya Kebersamaan" **PEMBELAJARAN 5**

Ayo Mencoba



Alat dan bahan:

1. Ember besar
2. Air
3. Batu koral
4. Corong kecil

Langkah kerja:

1. Isi ember dengan air hingga penuh.
2. Masukkan corong ke dalam ember hingga bagian bawahnya terendam.
3. Usahakan corong tidak menempel pada ember.
4. Minta bantuan temanmu mengetuk salah satu sisi ember dengan menggunakan batu secara perlahan.
5. Sementara itu dekatkan telingamu pada bagian atas corong.
6. Dengarkan dan catat hasilnya.



Gambar 4.27 Pengertian Kolase

Subtema 1 "Indahnya Kebersamaan" **PEMBELAJARAN 5**

Kolase

Kolases adalah komposisi artistik yang dibuat dari macam-macam bahan, seperti kertas, kain, kaca, logam, kayu, dan lainnya yang ditempelkan pada permukaan gambar.

Kolase adalah karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bermacam-macam paduan bahan. Selama bahan itu dapat dipadukan dengan bahan dasar, akan menjadi karya seni kolase yang dapat mewakili perasaan estetis orang yang membuatnya.



6) Pembelajaran 6

Gambar 4.27 Halaman Pembelajaran 6



Pembelajaran 6 terdapat 3 materi yaitu, kosakata baku dan tidak baku, contoh persegi banyak.

Gambar 4.28 Pengertian Kata Baku

Subtema 1 "Indahnya Kebersamaan" **PEMBELAJARAN 6**

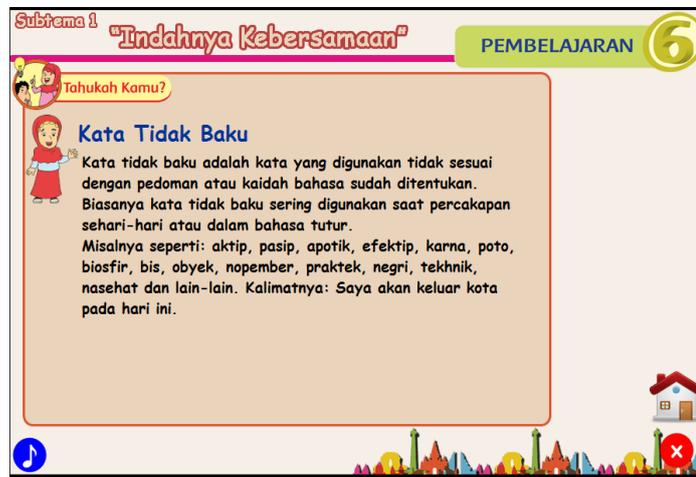
Tahukah Kamu?

Kata Baku

Kata baku adalah kata yang digunakan sudah sesuai dengan pedoman atau kaidah bahasa yang telah di tentukan, Atau kata baku merupakan kata yang sudah benar dengan aturan maupun ejaan kaidah bahasa Indonesia dan sumber utama dari bahasa baku yaitu Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Kata baku umumnya sering digunakan pada kalimat yang resmi, baik itu dalam suatu tulisan maupun dalam pengungkapan kata-kata.

Misalnya seperti: aktif, pasif, apotek, efektif, karena, foto, biosfer, bus, objek, november, praktik, negeri, teknik, daftar, nasihat dan lain-lain. Kalimatnya: Pada hari ini saya akan keluar kota.

Gambar 4.29 Pengertian Kata Tidak Baku



b. Soal

Gambar 4.30 Kumpulan Soal



Kumpulan soal yang sesuai dengan materi yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Soal ini terdapat dalam setiap pembelajaran yang

bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Pengguna harus menjawab soal dengan cara mengklik pilihan A,B,C, dan D jika sudah pilih maka klik tombol submit untuk mengecek jawaban betul atau salah.

B. Penyajian Data Validasi

Data dari validasi bahan ajar diambil mulai tanggal 15 Februari 2016 dan berakhir pada tanggal 25 Maret 2016, pengambilan data tersebut melalui hasil dari validasi ahli dan uji lapangan. Pengambilan data validasi diperoleh dari tiga validator ahli yang terdiri dari validator ahli isi tematik, ahli media, dan ahli pembelajaran guru kelas VI di SDN Karangbesuki 4 Malang. Berikut kriteria pensekoran nilai yang digunakan dalam proses validasi:

Tabel 4. 1 Kriteria Pensekoran Ahli Isi Tematik, Media, Ahli Pembelajaran, dan Siswa Kelas IV

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat baik	4
B	Baik	3
TB	Tidak baik	2
STB	Sangat tidak baik	1

Tabel 4. 2 Kriteria Pensekoran Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Pembelajaran, dan Siswa Kelas IV

Jawaban	Skor
A	4
B	3
C	2
D	1

Penyajian data dari analisis penilaian berupa angket dari ahli materi/isi, ahli media, dan ahli pembelajaran, adalah sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Isi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi tematik adalah berupa media pembelajaran multimedia interaktif. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.3, 4.4, 4.5, 4.6

a. Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.3, 4.4, sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Isi Tematik

No	Pernyataan	x	x_i	P (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
1.	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi inti.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
3.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Kelengkapan materi dalam media interaktif	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media interaktif mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Gambar dan video yang disajikan dalam media interaktif membantu mengingat informasi/ materi yang dipelajari	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Isi materi yang terdapat	4	4	100	Sangat	Tidak

	dalam media interaktif relatif jelas				Valid	Revisi
8.	Pemilihan warna, teks, gambar, dan animasi dalam media interaktif relatif jelas	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
9.	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami dan tidak kaku	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Materi yang disajikan pada media interaktif mampu digunakan untuk panduan belajar mandiri	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
11.	Perangkat evaluasi dalam media interaktif sesuai dengan materi yang disajikan	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
12.	Susunan kalimat pada soal dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
13.	Desain tampilan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	49	52	94,2%	Sangat	Tidak

					Valid	Revisi
--	--	--	--	--	-------	--------

b. Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli isi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase tingkat kevalidan

x : Skor jawaban dari validator

xi : Skor jawaban tertinggi

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Isi Tematik

Tingkat Validitas	F	%
Sangat Valid	10	100
Valid	3	30

Tabel 4.4, dan 4.5, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 100% dan dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 1,3,4,5,6,7,9,11,12,13 Sedangkan 20% dinyatakan valid, yaitu pada item 2,8 dan 10.

c. Data Kualitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang dihimpun dari kritik maupun saran oleh ahli materi yang dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Terhadap Isi Tematik

Nama subjek ahli isi materi	Kritik dan saran
Nuril Nuzuliyah, M.PdI	<ul style="list-style-type: none"> a. Tampilkan pengembangan indikator dan ditandai dengan blok b. Tarian, suku dan permainan tradisonal sebaiknya di tambah jangan hanya yang ada pada buku siswa. c. Evaluasinya juga ditampilkan

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, telah dituliskan bahwasanya ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti ataukah tidak, serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih

berkualitas, dalam perbaikan media pembelajaran ini memerlukan 2 kali revisian. Validasi pada ahli isi oleh Ibu Nuril Nuzuliyah, M.PdI. pertama dilakukan pada tanggal 23 april 2016, penambahan materi dan penambahan video untuk melengkapi materi yang disampaikan dan pembuatan soal dalam setiap pembelajaran. Sehingga pada tanggal 2 Mei 2016 dilakukan revisi, dan hasilnya disetujui oleh ahli isi yaitu Ibu Nuril Nuzuliyah, M.PdI dengan catatan indikatornya ditampilkan.

d. Revisi produk

Tabel 4. 6 Revisi Bahan Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Tarian, suku dan permainan tradisonal sebaiknya di tambah jangnan hanya yang ada pada buku siswa.	 	 



Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli isi dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas IV.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Paparan deskriptif hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif kelas IV Tema 1 Subtema 1 ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.7, 4.8, 4.9, 4.10.

a. Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.7, 4.8, sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Kriteria	X	Xi	P%	Kategori	Ket.
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini menarik	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Tata letak penempatan menu-menu yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini tepat	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Penggunaan font yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
6.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat terbaca dengan baik	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat memperjelas	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

No.	Kriteria	X	Xi	P%	Kategori	Ket.
	materi					
8.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan materi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Tata letak penempatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif tepat	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
10.	Video atau animasi yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
11.	Music yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik dan menyenangkan	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
12.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
13.	Warna <i>background</i> yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
14.	<i>Layout</i> yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

No.	Kriteria	X	Xi	P%	Kategori	Ket.
15	Evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	51	60	85%	Sangat Valid	Tidak Revisi

b. Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli media, langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat pencapaian, berikut penjelasannya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase tingkat kevalidan

x : Skor jawaban dari validator

xi : Skor jawaban tertinggi

Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media

Tingkat Validitas	F	%
Sangat Valid	6	60

Valid	9	90
-------	---	----

Dilihat dari tabel 4.7, dan 4.8, menunjukkan bahwa data hasil validasi ahli media pembelajaran multimedia interaktif yakni sebesar 60% menyatakan sangat valid, yaitu pada item 1, 2, 3, 6, 7, 8, Sedangkan 70% menyatakan valid, yaitu pada item 4,5,9,10,11,12,13,14,15.

c. Data Kualitatif

Tabel 4. 9 Kritik dan Saran Ahli Media

Nama subjek ahli desain media	Kritik dan saran
Abid Yusron, S.Kom	<ul style="list-style-type: none"> a. Dari segi desain sudah cukup bagus. b. Peilihan warna dan teks sudah cukup sesuai. c. Usahakan dibuat full screen agar siswa bisa fokus. d. Perlu ditingkatkan lagi untuk audio narasi dan juga pilihan musich backsound dan juga tombol untuk mematikan backsound

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, telah dituliskan bahwasanya ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti ataukah tidak, serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih

berkualitas, dalam perbaikan bahan ajar ini memerlukan 1 kali revisian. Validasi pada ahli media oleh Bapak Abid Yusron, S.Kom dengan catatan beberapa letak menu dibuat konsisten.

d. Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, berikut paparan data terkait dengan revisi bahan ajar berbasis inkuiri terbimbing:

Tabel 4. 10 Revisi Bahan Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Media

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Media dibuat full screen		
2	Tombol untuk mematikan backsound		

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli media/media dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal

ini berguna untuk penyempurnaan komponen media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas IV.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Guru Kelas VI

Produk Pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran guru kelas IV adalah berupa media pembelajaran multimedia interaktif. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.11, 4.12, 4.13

a. Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.11, 4.12, sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Guru kelas IV

No	Pernyataan	X	x_i	P (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
1.	Materi dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan KI dan KD	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif indikator pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Kelengkapan materi dalam	4	4	100	Sangat	Tidak

	multimedia interaktif				Valid	Revisi
4.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada multimedia interaktif mudah dipahami	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
5.	Gambar dan video yang disajikan dalam multimedia interaktif dapat membantu mengingat informasi/materi yang dipelajari	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Multimedia interaktif dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Keefektifan mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif mampu menyamakan persepsi siswa	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Kemenarikan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami dan tidak kaku	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

10.	Desain tampilan multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
11.	Tingkat kesulitan latihan soal multimedia interaktif mudah dipahami siswa	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
12.	Secara keseluruhan multimedia interaktif ini layak digunakan pada pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	45	48	93.7%	Sangat Valid	Tidak Revisi

b. Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli pembelajaran guru kelas IV tematik terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, sehingga dapat dihitung melalui persentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase tingkat kevalidan

x : Skor jawaban dari validator

xi : Skor jawaban tertinggi

Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Pembelajaran

Tingkat Validitas	F	%
Sangat Valid	9	90
Valid	3	30

Dilihat dari tabel 4.11, dan 4.12, menunjukkan bahwa data hasil validasi ahli media pembelajaran multimedia interaktif yakni sebesar 90% menyatakan sangat valid, yaitu pada item 1,2,3,5,6,7,8,10,12 Sedangkan 30% menyatakan valid, yaitu pada item 4,9 dan 11.

Tabel 4. 13 Kritik dan Saran Terhadap Ahli Pembelajaran IPA

Nama Subjek Uji Ahli	Kritik dan saran
Indriana Kusumadewi,A.MA	Bahan ajar sudah bagus dan menarik.

Semua data hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli pembelajaran guru kelas IV dijadikan landasan dan berguna untuk

penyempurnaan komponen bahan ajar sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas IV.

C. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Data validasi diambil dari hasil uji coba terhadap bahan ajar pada tanggal 2 Mei 2016. Produk pengembangan yang diuji cobakan dilapangan yaitu berupa media pembelajaran multimedia interaktif, yang mana pengujian produk ini akan melalui 2 tahap diantaranya; tingkat kemampuan “pintar” yang baik, sedang, dan kurang; 1) uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) diwakili oleh 10 siswa yang diambil secara acak; dan 2) uji coba lapangan (*field evaluation*) yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang. Berikut paparan data hasil uji coba.

1. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

a. Paparan Data Kuantitatif

Berikut paparan data kuantitatif hasil uji coba kelompok kecil dalam tabel 4.15:

Tabel 4. 14 Hasil Penelitian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Respons										$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1.	Saya dapat mengoperasikan multimedia interaktif ini tanpa bantuan orang lain	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	36	40	90	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Multimedia interaktif ini memudahkan saya untuk mempelajari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

No	Pernyataan	Respons										$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket.	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
	tema 1																
3.	Bahasa yang digunakan pada multimedia interaktif ini mudah dimengerti	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	37	40	92.5	Sangat Valid	Tidak Revisi	
4.	Teks soal dan tulisan yang terdapat pada multimedia interaktif ini mudah di baca	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97.5			
5.	Saya dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	40	97.5	Sangat Valid	Tidak Revisi	

No	Pernyataan	Respons										$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket.	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
	soal pada multimedia interaktif ini																
6.	Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk sarana belajar secara individu	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	35	40	87.5	Sangat Valid	Tidak Revisi	
7.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mudah dipahami dan jelas	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97.5	Sangat Valid	Tidak Revisi	
8.	Soal yang ditampilkan	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	40	95	Sangat Valid	Tidak Revisi	

No	Pernyataan	Respons										$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket.	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
	sudah banyak																
9.	Pembahasan soal pada multimedia interaktif ini sudah jelas	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97.5	Sangat Valid	Tidak Revisi	
10.	Saya senang belajar tema 1 menggunakan multimedia interaktif ini karena sajiannya menarik	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38	40	95	Sangat Valid	Tidak Revisi	
	Jumlah	34	40	38	38	38	38	37	38	40	39	380	400	95%	Sangat Valid	Tidak Revisi	

b. Analisis Data

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba kelompok kecil pada tabel 4.15, langkah selanjutnya yakni analisis data

Berikut adalah prosentase tingkat pencapaian bahan ajar uji coba kelompok kecil:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{380}{400} \times 100\% = 95\%$$

Keterangan:

P : Persentase tingkat kevalidan

x : Skor jawaban dari siswa

xi : Skor jawaban tertinggi

Persentase hasil uji coba kelompok kecil adalah 95%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala likert, tingkat pencapaian 95% berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar ini tidak perlu direvisi. Kritik dan saran dari responden pada uji coba kelompok kecil dalam pertanyaan melalui angket, diterima dan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar.

2. Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

a. Paparan Data Kuantitatif

Berikut paparan data kuantitatif hasil uji coba lapangan dalam tabel 4.16:

	untuk sarana belajar secara individu	4,3,4,3,3				Valid	Revisi
7.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mudah dipahami dan jelas	4,4,4,4,4,4,3,4,4,4,4, 3,4,4,3,4,4,4,4,4,3, 4,3,3,3,3	100	108	92,5	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Soal yang ditampilkan sudah banyak	4,4,4,4,4,3,4,3,4,4, 3,4,3,4,4,4,4,4,4,3, 4,4,4,4,3	102	108	94,4	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Pembahasan soal pada multimedia interaktif ini sudah jelas	4,4,4,4,4,3,3,4,3,4,4, 4,3,4,4,4,4,4,4,3,3, 4,4,4,4,3	101	108	93,5	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Saya senang belajar tema 1 menggunakan multimedia interaktif ini karena sajiannya menarik	4,4,4,4,4,4,4,4,3,4,4, 4,4,4,4,4,4,3,4,4,3, 4,4,4,4,4	105	108	97,2	Sangat Valid	Tidak Revisi
	Jumlah		1013	1080	93,7%	Sangat Valid	Tidak Revisi

b. Analisis Data

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba lapangan pada tabel 4.15, langkah selanjutnya yakni analisis data

Berikut adalah prosentase tingkat pencapaian bahan ajar uji coba lapangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1013}{1080} \times 100\% = 93.7\%$$

Keterangan:

P : Persentase tingkat kevalidan

x : Skor jawaban dari siswa

xi : Skor jawaban tertinggi

Persentase hasil uji coba lapangan adalah 93,7%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala likert, tingkat pencapaian 93,7% berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar ini tidak perlu direvisi. Kritik dan saran dari responden pada uji coba lapangan dalam pertanyaan melalui angket, diterima dan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar.

3. Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar

a. Analisis Data Hasil Pre-Test dan Post-Test

Berikut penyajian data *pre-test* yang didapat dari siswa kelas IV pada uji lapangan disajikan pada tabel 4.17, dibawah ini:

Tabel 4. 16 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-Test

No.	Nama	Indikator									Σx
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Arman	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
2	Deni M.T	3	3	4	3	2	2	2	2	2	23
3	Moch. Maulana Putra	4	4	4	3	3	2	3	2	3	28
4	Muhammad Rifki	3	3	3	2	2	2	2	2	2	21
5	Rayhan Putra	2	3	4	3	2	3	2	4	4	27
6	Ahmad Rangga	3	3	3	2	2	2	3	3	1	22
7	Arya Bima Syahputra	3	3	3	1	3	3	2	2	1	21
8	Hendra Rahmadani	3	3	4	3	2	3	3	4	4	29
9	Jenggan Erik	3	3	2	3	2	3	3	3	4	26
10	M. Ridwan	2	2	3	1	3	3	4	4	1	23
11	Rabani Ibnu Muiz	3	3	3	3	3	3	2	2	2	24
12	Ridho Ferry D	3	3	3	1	3	3	3	3	1	23
13	Siti April	3	3	3	3	2	2	2	2	2	22
14	Nuril Eka	4	4	4	1	3	4	2	4	3	29
15	Shintya	3	3	2	2	3	3	2	2	2	22

16	Nanda	3	3	3	1	3	3	3	4	1	24
17	Mairisca Widiastri	2	2	2	2	2	2	4	4	3	23
18	Diva	3	2	2	2	2	2	2	2	2	19
19	Tia Apriliani	3	3	3	3	3	2	2	2	2	23
20	Tias Apriliani	4	2	3	2	2	2	2	3	2	22
21	Khalifa Nurul Farirhin	4	4	4	3	3	3	3	3	3	30
22	Devian Ayu Ningrum	4	4	4	3	3	2	3	4	2	29
23	Anggita Aura Fajri	4	3	4	3	3	3	3	3	2	28
24	Valencia Anata W.	2	2	2	2	2	4	3	4	2	23
25	Aulia Dwi Nur C.	2	4	3	2	2	3	2	2	2	22
26	Maywa	2	4	4	1	1	3	3	3	2	23
27	Siti Aminah	3	2	3	2	2	2	2	2	2	20
	Jumlah	81	81	85	60	66	72	70	78	60	653

Tabel 4. 17 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Post-Test

No	Nama	Indikator									Σx
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Arman	4	4	4	3	3	3	4	4	3	32
2	Deni M.T	4	3	3	4	4	4	4	2	4	32
3	Moch. Maulana Putra	4	4	4	3	3	4	4	3	4	33
4	Muhammad Rifki	4	4	4	3	2	4	3	4	2	30

5	Rayhan Putra	4	4	4	4	2	3	2	3	2	28
6	Ahmad Rangga	4	4	4	3	3	3	4	4	3	32
7	Arya Bima Syahputra	4	4	4	3	3	3	3	3	3	30
8	Hendra Rahmadani	4	3	4	2	3	4	2	4	3	29
9	Jenggan Erik	4	3	3	4	3	4	2	2	4	29
10	M. Ridwan	4	4	4	2	3	2	3	4	2	28
11	Rabani Ibnu Muiz	3	3	3	3	3	3	3	3	2	26
12	Ridho Ferry D	3	3	3	3	3	3	3	4	3	28
13	Siti April	3	3	3	3	3	3	3	4	2	27
14	Nuril Eka	4	3	4	3	2	3	3	4	3	29
15	Shintya	3	3	4	2	3	3	3	3	2	26
16	Nanda	3	3	3	2	3	3	3	4	2	26
17	Mairisca Widiastri	4	4	4	2	3	3	4	4	4	32
18	Diva	3	3	3	2	3	3	3	4	4	28
19	Tia Apriliani	4	4	4	4	3	3	4	4	3	33
20	Tias Apriliani	4	3	3	3	2	2	3	3	1	24
21	Khalifa Nurul Farirhin	4	4	4	4	3	3	3	4	3	32
22	Devian Ayu Ningrum	4	4	4	4	3	3	4	4	3	33
23	Anggita Aura Fajri	4	4	3	4	4	4	3	4	4	34
24	Valencia Anata W.	4	4	4	2	3	4	3	4	3	31
25	Aulia Dwi Nur C.	4	4	3	3	3	3	3	3	3	29
26	Maywa	4	3	3	2	3	3	2	3	3	26

27	Siti Aminah	4	4	4	3	3	3	3	3	3	30
	Jumlah	102	96	97	80	79	86	84	95	78	797

b. Menentukan Hipotesis

H_o Terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dengan sesudah
 = penggunaan multimedia interaktif

H_a Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dengan sesudah
 = penggunaan multimedia interaktif

c. Kriteria Uji t

$t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_a diterima dan H_o ditolak

$t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya H_o diterima dan H_a ditolak

d. Membuat Tabel Perhitungan

Tabel 4.18 Analisis Motivasi Belajar

No	Nama Subjek	Pre-tes	Post-tes	(d)	(d) ²
1	Arman	27	32	5	25
2	Deni M.T	23	32	9	81
3	Moch. Maulana Putra	28	33	5	25
4	Muhammad Rifki	21	30	9	81
5	Rayhan Putra	27	28	1	1
6	Ahmad Rangga	22	32	10	100

7	Arya Bima Syahputra	21	30	9	81
8	Hendra Rahmadani	29	29	0	0
9	Jenggan Erik	26	29	3	9
10	M. Ridwan	23	28	5	25
11	Rabani Ibnu Muiz	24	26	2	4
12	Ridho Ferry D	23	28	5	25
13	Siti April	22	27	5	25
14	Nuril Eka	29	29	0	0
15	Shintya	22	26	4	16
16	Nanda	24	26	2	4
17	Mairisca Widiastri	23	32	9	81
18	Diva	19	28	9	81
19	Tia Apriliani	23	33	10	100
20	Tias Apriliani	22	24	2	4
21	Khalifa Nurul Farirhin	30	32	2	4
22	Devian Ayu Ningrum	29	33	4	16
23	Anggita Aura Fajri	28	34	6	16
24	Valencia Anata W.	23	31	8	64
25	Aulia Dwi Nur C.	22	29	7	49
26	Maywa	23	26	3	9
27	Siti Aminah	20	30	10	100
	Jumlah	653	797	144	1026

	Rata-Rata	24,185	29,518	5,333	38
--	-----------	--------	--------	-------	----

e. Menentukan t_{tabel}

1) Tingkat signifikansi (α)

$$\alpha = 5\% (0,05)$$

2) Derajat Bebas (DB)

$$DB = n - 1$$

$$= 27 - 1$$

$$= 26$$

3) t_{tabel}

dari tabel t pada derajat bebas 26 dan taraf signifikansi 0,05 diketahui

t_{tabel} sebesar 2,056

f. Mencari t_{hitung}

Berikut adalah hasil dengan rumus uji-t:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$Md = 24,185 - 29,518 = 5,333$$

$$\Sigma x^2 d = \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{n}$$

$$= 1026 - \frac{20736}{27}$$

$$= 1026 - 768$$

$$= 258$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$= \frac{5.333}{\sqrt{\frac{258}{27(27-1)}}}$$

$$= \frac{5.333}{\sqrt{\frac{258}{27(27-1)}}}$$

$$= \frac{5.333}{\sqrt{0.36}}$$

$$= \frac{5.333}{0.6}$$

$$= 8.888$$

g. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

$$t_{hitung} = 8,888 \text{ dan } t_{tabel} = 2,056$$

$t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_a diterima dan H_o ditolak

h. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji t diperoleh hasil $t_{hitung} = 8,888$ dan $t_{tabel} = 2,056$ dan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang.

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan terkait dengan, (a) analisis pengembangan media pembelajaran (b) analisis kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif dan (c) analisis pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini memungkinkan penyajian pembelajaran ini disajikan secara menarik dan inovatif. Pada produk yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan untuk pembelajaran individu, karena menggunakan navigasi yang mudah dan terkemas dalam CD, yang dapat diperbanyak siswa, dengan syarat adanya komputer. Selain itu produk ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok, baik kelompok besar maupun kelompok kecil, karena program ini dapat digunakan untuk presntasi materi.

Produk memiliki topik yang jelas, yaitu Tema Indahnya Keberdamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Disini pengguna dapat mempelajari materi lalu berlatih melalui soal, atau pengguna dapat mempelajari materi saja, atau dalam pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dengan teori yang mendorong baik desain maupun strategi pembelajaran.

Bedasarkan hasil pengembangan multimedia interaktif ini menunjukkan hasil baik, hasil validasi isi tematik 94,2% yaitu termasuk layak dan tidak perlu direvisi, hasil validasi ahli desain 85% yaitu termasuk layak dan tidak perlu direvisi, hasil validasi guru tematik 93,7% yaitu termasuk layak dan tidak perlu direvisi. Dengan demikian media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran. Akan tetapi saran dan masukan serta komentar yang disampaikan oleh para subjek validasi, berusaha diwujudkan dengan maksimal sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Menurut ahli isi untuk subtema kebergaman budaya bangsaku sudah baik. Karena isi materi sudah sesuai dengan KD dan Indikator yang sudah ada. Tetapi dalam materi suku, membandingkan rumah adat, tarian adat dan permainan tradisional, perlu di tambahi karena di buku siswa hanya ada 1 suku membandingkan 2 rumah dan 2 permainan tradisional, sehingga peneliti menambahkan menjadi 5 suku, 5 rumah adat, dan 5 permainan tradisional untuk menambah pengetahuan siswa pada subtema ini, bisa di lihat pada tabel 4.6.

Menurut ahli desain media, agar lebih baik media pembelajaran dibuat full screen agar siswa lebih terfokus pada media tersebut, ditambahkan petunjuk penggunaan, backsound sebaiknya di variasi, dan diberi tombol untuk mengentikan dan memulai backsound. Penyajian dari data tersbut bisa dilihat pada tabel 4.9.

Sedangkan guru tematik kelas IV media yang dikembangkan pada subtema keberagaman budaya bangsaku sudah bagus dan menarik, sehingga peneliti tidak perlu merevisi media ajar.

Proram ini sudah terkemas dalam CD dan menggunakan aplikasi berupa autoplay sehingga memudahkan dalam penggunaannya. Selain itu, program ini dapat berjalan dengan baik pada saat kondisi normal. Walaupun program ini terkemas dalam CD, program tetap bisa dijalankan tanpa CD, ini dapat dilakukan jika progrma ini dikopikan terlebih dahulu kedalam komputer, baru dijalankan melalui komputer, berikut kekurangan dan kelebihan produk media ajar.

Media pembelajaran multimedia interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku diciptakan untuk meningkatkan motivasi siswa, media ini terdapat peta budaya yang menampilkan provinsi yang ada diindonesia pada petabudaya bangsaku siswa dapat mengklik 5 provinsi yaitu, sumatra barat, jawa barat, bali, makassar dan maluku, untuk mengetahui rumah adat, bajau adat, tarian dan upacara adat dari masing-masing provinsi tersebut, pada media ini juga terdapat kombinasi gambar, video dan musik. Gambar dalam media ini digunakan gambar yang nyata bukan gambar kartun yang seperti dibuku siswa, pada tarian dan permainan tradisional dilengkapi dengan video pertunjukan tari dan cara bermain dalam permaiana tersebut. Kombinasi dari beberapa komponenen tersebut yang membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik. Produk ini

diharapkan menjadi media pembelajaran mandiri ataupun kelompok yang terpadu, mulai dari pengenalan materi sampai tes hasil belajar.

Akan tetapi karena keterbatasan peneliti dalam mengaplikasikan autoplay, produk ini hanya terbatas pada 5 budaya yang bisa di klik pada peta budaya yaitu padang, makassar, ambon, bali dan jakarta. Selain itu media ini juga hanya terbatas pada subtema 1.

B. Analisis kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsa

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif tema indahannya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsa di validasi oleh ahli isi tematik, ahli media, dan ahli pembelajaran guru kelas IV di SDN Karangbesuki 4 Malang, dan digunakan dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Hasil dari beberapa subjek validator di konversikan pada skala presentase yang berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merivisi media pembelajaran digunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut.

Tabel 5.1 Kriteria Kelayakan Multimedia interaktif:²⁸

Presentase 100%	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak Revisi

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: CV. ALFABETA, 2008), hlm. 135

$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak Revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Perlu Revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang valid	Revisi

1) Analisis Data Validasi Ahli Isi Tematik

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisisioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a) Skor 1 untuk kriteria sangat tidak baik (STB)
- b) Skor 2 untuk kriteria tidak baik (TB)
- c) Skor 3 untuk kriteria baik (B)
- d) Skor 4 untuk kriteria sangat baik (SB)

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli isi tematik terhadap media pembelajaran multimedia interaktif tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku tabel 4.3 adalah sebagai berikut :

- a) Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi inti.
- b) Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar
- c) Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran
- d) Kelengkapan materi dalam media interaktif

- e) Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media interaktif mudah dipahami
- f) Gambar dan video yang disajikan dalam media interaktif membantu mengingat informasi/ materi yang dipelajari
- g) Isi materi yang terdapat dalam media interaktif relatif jelas
- h) Pemilihan warna, teks, gambar, dan animasi dalam media interaktif relatif jelas
- i) Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami dan tidak kaku
- j) Materi yang disajikan pada media interaktif mampu digunakan untuk panduan belajar mandiri
- k) Perangkat evaluasi dalam media interaktif sesuai dengan materi yang disajikan
- l) Susunan kalimat pada soal dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa
- m) Desain tampilan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI

Data dari tanggapan yang diisi oleh Bu Nuril Nuzuliyah, M.PdI sebagai ahli isi tematik, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{52} \times 100\%$$

$$= 94,2 \%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 94,2% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran multimedia interaktif tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku layak digunakan sesuai dengan hasil validasi.

2) Analisis Data Validasi Ahli Media

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisisioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a) Skor 1 untuk kriteria sangat tidak baik (STB)
- b) Skor 2 untuk kriteria tidak baik (TB)
- c) Skor 3 untuk kriteria baik (B)
- d) Skor 4 untuk kriteria sangat baik (SB)

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran multimedia interaktif tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku tabel 4.7 adalah sebagai berikut :

- a) Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini menarik

- b) Tata letak penempatan menu-menu yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini tepat
- c) Penggunaan font yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai
- d) Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI
- e) Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI
- f) Teks dan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat terbaca dengan baik
- g) Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat memperjelas materi
- h) Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan materi
- i) Tata letak penempatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif tepat
- j) Video yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai
- k) Music yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik dan menyenangkan
- l) Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai

- m) Warna background yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai
- n) Layout yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik
- o) Evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai

Data dari tanggapan yang diisi oleh Bapak Abid Yusron,S.Kom sebagai ahli media, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$= 85 \%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 85% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran multimedia interaktif tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku layak digunakan sesuai dengan hasil validasi.

3) Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran Guru Kelas IV

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a) Skor 1 untuk kriteria sangat tidak baik (STB)
- b) Skor 2 untuk kriteria tidak baik (TB)
- c) Skor 3 untuk kriteria baik (B)
- d) Skor 4 untuk kriteria sangat baik (SB)

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli pembelajarn terhadap media pembelajaran multimedia interaktif tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku tabel 4.11 adalah sebagai berikut :

- a) Materi dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan KI dan KD
- b) Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif indikator pembelajaran
- c) Kelengkapan materi dalam multimedia interaktif
- d) Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada multimedia interaktif mudah dipahami
- e) Gambar dan video yang disajikan dalam multimedia interaktif dapat membantu mengingat informasi/materi yang dipelajari
- f) Multimedia interaktif dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi pembelajaran
- g) Keefektifan mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif mampu menyamakan persepsi siswa

- h) Kemenarikan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif
- i) Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami dan tidak kaku
- j) Desain tampilan multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI
- k) Tingkat kesulitan latihan soal multimedia interaktif mudah dipahami siswa
- l) Secara keseluruhan multimedia interaktif ini layak digunakan pada pembelajaran

Data dari tanggapan yang diisi oleh Ibu Indriana Kusumadewi,A.MA sebagai ahli pembelajaran, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X 100\%$$

$$P = \frac{45}{48} X 100\%$$

$$= 93,7 \%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 93,7% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran multimedia interaktif tema indahny kebersamaan subtema

keberagaman budaya bangsa layak digunakan sesuai dengan hasil validasi.

4) Analisis Data Validasi Uji Coba Produk Pembelajaran

Berdasarkan tabel 4.14, 4. 15, dan 4. 16 angket tanggapan yang di isi oleh sasaran subjek uji coba yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang, yang dibagi menjadi 3 tahap yaitu, 1) Uji Coba Kelompok Kecil dengan responden 5 siswa, 2) Uji Coba Kelompok Kecil dengan responden 10 siswa, dan 3) Uji Coba Lapangan dengan responden seluruh siswa SDN Karangbesuki 4 Malang dengan jumlah 27 siswa. Adapun penilaian uji coba lapangan pada tiap komponen sebagai mana dianalisis secara kuantitatif untuk uji coba lapangan dapat di interpretasikan sebagai berikut:

- a) Siswa dapat mengoperasikan multimedia interaktif ini tanpa bantuan orang lain, dengan persen kevalidan sebesar 93,5%
- b) Multimedia interaktif ini memudahkan siswa untuk mempelajari tema 1, dengan persen kevalidan sebesar 96,2%
- c) Bahasa yang digunakan pada multimedia interaktif ini mudah dimengerti, dengan persen kevalidan sebesar 90,7%
- d) Teks soal dan tulisan yang terdapat pada multimedia interaktif ini mudah di baca, dengan persen kevalidan sebesar 95,3%
- e) Siswa dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan soal pada multimedia interaktif ini, dengan persen kevalidan sebesar 94,4%

- f) Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk sarana belajar secara individu, dengan persen kevalidan sebesar 89,8%
- g) Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mudah dipahami dan jelas, dengan persen kevalidan sebesar 92,5%
- h) Soal yang ditampilkan sudah banyak dengan persen kevalidan sebesar 94,4%
- i) Pembahasan soal pada multimedia interaktif ini sudah jelas dengan persen kevalidan sebesar 93,5%
- j) siswa senang belajar tema 1 menggunakan multimedia interaktif ini karena sajiannya menarik dengan persen kevalidan sebesar 97,2%

Angket tanggapan yang diisi oleh siswa SDN Karangbesuki 4 Malang yang berjumlah 27 siswa, dapat dihitung secara keseluruhan menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1013}{1080} \times 100\%$$

$$= 93,7 \%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 93,7% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran multimedia interaktif tema indahny kebersamaan subtema

keberagaman budaya bangsaku layak digunakan sesuai dengan hasil validasi.

C. Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang.

Hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik –peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 9) Minat Mengikuti proses belajar mengajar
- 10) Semangat mengikuti proses belajar mengajar
- 11) Kebiasaan/perhatian dalam mengikuti pembelajaran
- 12) Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran
- 13) Belajar di rumah
- 14) Klasifikasi hasil
- 15) Keinginan untuk berprestasi
- 16) Keinginan untuk mengulang. ²⁹

²⁹ Keke T. Aritonang, *Motivasi*, (forum.viva.co.id, diakses tanggal 27 desember 2015 pukul 10.00)

Perkembangan motivasi siswa kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang pada paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan berdasarkan tabel 4.16 dan 4.17, kemudian dilakukan uji t untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pada tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku. Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh kesimpulan bahwa $t_{hitung} = 8,888$ dan $t_{tabel} = 2,056$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku, selanjutnya dari rerata diketahui posttest lebih dari pretest ($29,158 > 23,185$) juga menunjukkan bahwa yang dilakukan tindakan lebih bagus daripada pra tindakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang.

BAB VI

KESIMPULAN

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan hasil penelitian dari pengembangan serta saran-saran yang meliputi saran pemanfaatan produk dan saran pengembangan kelanjutan produk.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Karangbesuki 4 Malang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pada produk yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan untuk pembelajaran individu, karena menggunakan navigasi yang mudah dan terkemas dalam CD, yang dapat diperbanyak siswa, dengan syarat adanya komputer. Selain itu produk ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok, baik kelompok besar maupun kelompok kecil, karena program ini dapat digunakan untuk presentasi materi.
2. Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku yang mendapat penilaian dari para ahli isi tematik sebesar 94,2%, ahli media sebesar 85% dan ahli pembelajaran sebesar 93,7%. Pada tabel skala, hasil ini masuk kategori sangat layak, artinya tidak memerlukan revisi dan dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Hasil uji t untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,888 > 2,056$) dengan tingkat signifikansi 5%. Artinya, multimedia interaktif memiliki pengaruh yang signifikan

terhadap peningkatan motivasi belajar siswa tema indah nya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku.

B. Saran

Penggunaan multimedia interaktif dalam tema indah nya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kela IV SDN Karangbesuki 4 Malang, hendaknya dijadikan sumber belajar pelengkap karena materi-materi yang dimuat dijelaskan secara ringkas. Untuk mendapatkna materi-materi lain yang dijelaskan mendalam hendaknya menggunakan sumber belajar yang sudah digunakan sebelumnya. Jadi, antara sumber belajar yang lain dengan multimedia interaktif dapat saling melengkapi dan memperkaya pengalaman

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta; Raja Grafindo Pustaka.
- Djamarah. Saiful Bahri. 2002. *Psikologi belajar*. Jakarta; Bineka Cipta.
- E. Smaldino. Sharon. dkk. 2012. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta; Fajar Interpratama Offset.
- Keke T. Aritonang. *Motivasi*. forum.viva.co.id. diakses tanggal 27 desember 2015 pukul 10.00.
- Kustandi. Cecep dan Sutcipt. Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor; Ghalia Indonesia.
- Kementerian Agama. 2009. *Buku Guru Indahnya Kebersamaan*. Jakarta.
- Martiyono. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta; Aswaja Pressindo.
- Mudjiono dan Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta; Bhineka Cipta.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung; Alfabeta.
- Rusyan. A. Tabrani. 1989. *Pedekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung; Remadja Karya.
- Sanaky. Hujar AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta; Safiria Insani Pers.
- Sanjaya. Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta; Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari. Punaji. 2010. *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta; Kencana Prenada media Group.
- Subana dkk. 2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung; Pustaka setia.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif. dan R&D*. Bandung; CV. Alfabeta.