

**ARTIKEL**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
PEMBELAJARAN MATERI MENGGOLONGKAN HEWAN  
BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR  
THE LEARNING OF CLASSIFYING ANIMALS  
BASED ON THE TYPE OF FOOD GRADE IV  
ELEMENTARY SCHOOL***



Oleh:

**LU'LU'IL MAKNUN**

**13.1.01.10.0084**

Dibimbing oleh :

- 1. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.**
- 2. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
TAHUN 2018**

## SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018




**Yang bertanda tangan dibawah ini:**

Nama Lengkap : Lu'lu'il Maknun  
NPM : 13.1.01.10.0084  
Telepon / HP : 085604123384  
Alamat Surel (Email) : sidoelkoplak409@gmail.com  
Judul Artikel : Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas IV Sekolah Dasar  
Fakultas – Program Studi : FKIP - PGSD  
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusanantara PGRI Kediri  
Alamat Perguruan Tinggi : Jalan. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 31. Januari 2018
Pembimbing I,  Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. NIDN 0704078402	Pembimbing II,  Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. NIDN 0725076201	Penulis,  Lu'lu'il Maknun NPM 13.1.01.10.0084

## SEKOLAH DASAR

Lu'lu'il Maknun

13.1.01.10.0084

FKIP – PGSD

sidoelkoplak409@gmail.com

Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. dan Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pembelajaran materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya yang diajarkan di SDI Babussalam kelas IV masih menggunakan media yang konvensional yaitu menggunakan gambar hewan yang ditempel. Hasilnya, siswa ramai dan tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik. Selain itu, ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung pasif karena guru hanya menggunakan media berupa gambar yang hanya di tempel dan berukuran kecil. Tujuan penelitian pada penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia interaktif untuk menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas IV sekolah dasar (2) Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisandan keefektifan untuk pembelajaran materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*), yaitu penelitian dan pengembangan menggunakan Model pengembangan konseptual mempunyai enam komponen, yaitu *concept, design, collecting materials, assembly, uji coba, distribution*. Validasi pengembangan multimedia interaktif ini terdiri dari validasi media dan validasi materi. Uji coba produk terdiri dari dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Subjek penelitian ini siswa kelas IV SDI Babusalam dengan jumlah 18 siswa. Teknik analisis data yang dipergunakan untuk mengelola data dari hasil tinjauan ahli dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yaitu menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas IV Sekolah Dasar ini adalah prosedur utama dalam penelitian ini meliputi (1) melakukan analisis kebutuhan (2) mendesain media pembelajaran multimedia interaktif, (3) mengumpulkan bahan yang diperlukan untuk pembuatan produk seperti materi pokok, (4) menyusun naskah materi yang dimasukkan pada setiap frame, (5) uji coba terbatas dan uji coba lapangan, (6) mendistribusikan multimedia interaktif. Selanjutnya hasil analisis uji coba produk menunjukkan tingkat kevalidan mencapai 4,55, kepraktisan produk mencapai 4,8 dan 4,8, serta keefektifan produk mencapai nilai 94. Dengan demikian produk multimedia interaktif ini dinyatakan valid, praktis serta efektif. Dengan adanya penelitian ini , diharapkan media pembelajaran multimedia interaktif dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif pada materi IPA di sekolah dasar.

**KATA KUNCI:** pengembangan media, media pembelajaran, multimedia interaktif, menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.

## A. PENDAHULUAN

### 1. LATAR BELAKANG

Permasalahan penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Pada Kompetensi Dasar (KD) 3.2 Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya diharapkan siswa dapat menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan tepat. Namun kenyataannya siswa kelas IV SDI Babussalam kurang dapat menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hal ini disebabkan oleh guru kelas IV di SDI Babussalam menyampaikan materi menggunakan media gambar yang hanya ditempel di papan tulis, ukuran pada gambar yang ditempel berukuran kecil, gambar yang ditempel kurang bervariasi sehingga tidak menarik, siswa kurang memahami materi yaitu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya dan guru hanya menggunakan metode ceramah saja.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas IV sekolah dasar. Dengan pengembangan media multimedia interaktif bertujuan untuk mendukung kegiatan pembelajaran supaya apa yang

disampaikan dapat tersampaikan kepada siswa, multimedia interaktif yang dikemas dengan menarik dan interaktif siswa akan mudah menyerap materi.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan teori – teori sebagai berikut.

1) Menurut Sanaky (2013:4), “Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan tujuan pembelajaran”. 2) Media multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan multimedia interaktif, media pembelajaran menjadi lebih menarik. Munir (2012:109), “Multimedia dianggap sebagai media pembelajara yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh panca indra: penglihatan, pendengaran dan sentuhan”.

Atas dasar uraian tersebut dipilihlah judul skripsi, “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas IV Sekolah Dasar”

## B. METODE PENGEMBANGAN

### 1. Model pengembangan

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian *Research and Development (R & D)* yang merupakan desain penelitian dan pengembangan, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan konseptual menurut Sutopo (dalam Dit Ketenagaan, Ditjen Dikti, 2007:1). Model pengembangan konseptual ini dipilih karena model ini merupakan pengembangan pembelajaran berbantuan komputer. Model pengembangan konseptual mempunyai enam komponen, yaitu *concept, design, collecting materials, assembly, uji coba, distribution*.

### 2. Validasi Produk

Sebelum Produk yang dikembangkan diujicobakan harus divalidasi terlebih dahulu. Validator dalam pengembangan produk ini adalah sebagai berikut.

- a. Ahli media memberikan saran pada media multimedia interaktif yang dikembangkan. Ahli media adalah Danang Wahyu Widodo, M.Kom Beliau adalah salah satu dosen Teknik Informatika di Fakultas

Teknin UN PGRI Kediri sebagai ahli media dalam penelitian ini. Setelah ahli media melakukan penilaian, dapat diketahui hal-hal yang perlu direvisi.

- b. Ahli materi memberikan saran berdasarkan materi yang terdapat dalam media pembelajaran multimedia interaktif, dengan beberapa aspek yang dinilai. Ahli materi adalah Farida Nurlaila Z., M.Pd beliau adalah dosen IPA Universitas Nisantara PGRI Kediri. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi.

### 3. Subyek Uji Coba

Sasaran uji coba produk media multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut.

- a. 7 siswa kelas IV SDN 2 Gador yang dipilih secara acak untuk uji coba terbatas.
- b. Seluruh siswa kelas IV SDI Babussalam Trenggalek berjumlah 18 orang siswa untuk uji coba perluasan.

### 4. Uji Coba Produk

Setelah multimedia interaktif divalidasi selanjutnya diujicobakan. Uji coba dalam pengembangan produk ini adalah sebagai berikut.

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba produk dilakukan pada 7 orang siswa kelas IV SDN 2 Gador Trenggalek yang dipilih secara acak. Dalam pembelajaran materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya, guru dan siswa menggunakan media multimedia interaktif.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba ini dilakukan kepada 18 siswa kelas IV SDI Babussalam di maksudkan untuk mengujicobakan dan untuk mengetahui kemampuan siswa dan efektif tidaknya media multimedia interaktif.

## 5. Instrument Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan ini instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan soal tes (*posttest*). Angket terbagi atas angket ahli materi (angket validasi), ahli media (angket validasi), guru (angket kepraktisan).

a. Angket

Instrumen angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi (untuk angket kevalidan), guru (untuk angket kepraktisan) sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas IV. Tes tersebut dikatakan efektif jika siswa mampu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makannanya.

## 6. Teknik analisis data

### a. Jenis Analisis Data

Jenis analisis data yang dipergunakan untuk mengelola data dari hasil tinjauan ahli dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yaitu menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap media.

#### 1) Kevalidan

Produk dinyatakan valid menurut penilaian ahli media dan ahli materi berdasarkan kriteria validitas atau data kevalidan produk diperoleh dari dua ahli yang artinya ada dua data kevalidan dari ahli materi dan ahli media. Dua data tersebut dijumlahkan dan dibagi dua untuk memperoleh hasil akhir data kevalidan produk atau dengan kata lain dihitung rata -

ratanya. Data yang diperoleh dari angket validasi yang diberikan

kepada para ahli dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah diadaptasi dari Hobri (2010:53).

**Tabel 3.4 Kriteria Validitas**

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
$X = 5$	Sangat valid	Tidak perlu revisi
$4 \leq x < 5$	Valid	Revisi kecil
$3 \leq x < 4$	Cukup valid	Revisi sedang
$2 \leq x < 3$	Tidak valid	Revisi besar
$1 \leq x < 2$	Sangat tidak valid	Tidak dapat digunakan

Sumber: Hobri(2010: 53)

$$x = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{maksimal}}$$

Keterangan:

**X** =nilai aspek validitas

## 2) Kepraktisan

Produk dinyatakan praktis akan terbagi menjadi dua, yaitu data kepraktisan ujicoba draf awal produk (kelompok terbatas) dan ujicoba produk utama (lapangan). Untuk ujicoba lapangan diperoleh dari guru. Adapun data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik ujicoba terbatas dan lapangan dianalisis dengan analisis deskriptif

kuantitatif dengan kriteria dalam tabel menggunakan rumus berikut.

**Tabel 3.5 Kriteria Kepraktisan**

Skor Kuantitatif	Skor Kualitatif	Keterangan
$X = 5$	Sangat praktis	Tidak perlu revisi
$4 \leq x < 5$	Praktis	Revisi kecil
$3 \leq x < 4$	Cukup praktis	Revisi sedang
$2 \leq x < 3$	Tidak praktis	Revisi besar
$1 \leq x < 2$	Sangat tidak praktis	Tidak dapat digunakan

Sumber: Hobri(2010: 54)

$$x = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{maksimal}}$$

Keterangan :

**X** =nilai aspek validitas

## 3) Keefektifan

Data keefektifan diukur menggunakan instrumen tes pada soal yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Data keefektifan didapat dari rata - rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata - rata kelas IV memperoleh  $\geq 75$  (KKM) multimedia ini dianggap efektif, namun jika  $< \text{KKM}$ , multimedia ini dianggap tidak efektif dan memerlukan revisi.

$$\text{Nilai individu} = \frac{\text{Jumlah soal benar} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal}}$$



sedangkan rumus rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagai berikut.

$$\text{Nilai Rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah nilai hasil belajar tiap siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, prosedur pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas IV sekolah dasar mengacu pada model pengembangan konseptual yaitu *Concept, Desain, Collecting Material, Assembly, Uji coba, Distribution*

### 2. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Multimedia Interaktif Untuk Untuk Pembelajaran Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dideskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media multimedia interaktif untuk

pembelajaran materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas IV Sekolah Dasar sebagai berikut.

#### a. Kevalidan

Kevalidan diperoleh dari hasil angket ahli media dan ahli materi.

Untuk hasil angket tersebut di paparkan sebagai berikut.

1) Validasi media oleh ahli media. Hasil validasi memperoleh nilai 4,55. Ahli media memutuskan bahwa media multimedia interaktif termasuk dalam kriteria valid, namun memerlukan revisi kecil.

2) Validasi materi oleh ahli materi. Hasil validasi memperoleh nilai 4,6, Ahli materi memutuskan bahwa materi dalam kriteria valid, namun memerlukan revisi kecil.

#### b. Kepraktisan

Kepraktisan diperoleh dari hasil angket guru (kepraktisan) uji terbatas dan guru (kepraktisan) uji lapangan pada media multimedia interaktif. Untuk hasil angket tersebut di paparkan sebagai berikut.



1) Hasil angket guru (kepraktisan) uji coba terbatas pada media multimedia interaktif memperoleh nilai 4,8. Hasil angket kepraktisan oleh guru memutuskan dalam kriteria valid dan memerlukan revisi kecil.

2) Hasil angket guru (kepraktisan) uji coba lapangan pada media multimedia interaktif memperoleh nilai 4,8. Hasil angket kepraktisan oleh guru memutuskan dalam kriteria valid dan memerlukan revisi kecil.

c. Keefektifan

Keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa kelas IV melalui tes menggunakan multimedia interaktif menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas IV pada uji lapangan yaitu 94. Nilai tersebut > KKM. Sesuai dengan kriteria tingkat keefektifan, karena hasil dari multimedia interaktif ini > KKM, maka media pembelajaran multimedia

interaktif dapat dikatakan efektif.

#### D. DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A., & Sahari, S. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pkn Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. 3 (1). 70-96
- Ariani, N. dan Dany H. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Basyaruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Campbell Neil .A, dkk. 2004. *Biologi Edisi kelima Jilid III*. Jakarta: Erlangga dan Pusat Perbukuan DEPDIKNAS.
- Chiras .D. D. 2002. *Biologi Jarring Kehidupan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Direktorat jendral pendidikan nasional.2007. *Pengembangan Inovasi Pembelajaran*. Jakarta.

- Departemen Pendidikan Nasional, 2005. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPA Kelas IV SD* Depdiknas (Online), tersedia:<https://www.google.co.id/search?hl=id&q=sk+kd+IPA+sd>. diunduh pada 23 Februari 2017 pukul 14.26 WIB.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005.
- Erif. A. dkk. 2016. Model Pembelajaran Ipa Berbasis Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal pendidikan Dasar Nusantara*. 2 (1). 110-122.
- Fauzi. B. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Pokok Teorema Pythagoras. 03 (2). Tersedia:<http://jurnal.ut.ac.id/JP/article/download/146/137>. 10 juni 2016.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- I Gusti Ayu T. 2014. *Konsep Dasar IPA Aspek Biologi*. Yogyakarta: Ombak.
- Margareta .S.Y,dkk. 2006. *Konsep Dasar IPA*. Bandung : UPI PRESS
- Mayer, R. E. 2001. *Multimedia Learning Prinsip Prinsip dan Aplikatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasidan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- , 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Niswa, A. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Multimedia Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 01 (01). (Onlain). Tersedia:<http://ejournal.unesa.ac.id/article/3626/21/article.pdf>. diunduh 09 Juli 2016.
- Nur Yanti. 2010. Pengembangan Multimedia Interaktif SAINS Pokok Bahasan Sumber Daya Alam di SD Muhammadiyah Gresik. *Skripsi*. Universitas Negeri Malang.
- Nugraheni Dinasari Haryono. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegal

- panggung Yogyakarta. *Skripsi*.  
Universitas Negeri Yogyakarta
- Pribadi. A Benny. 2009. *Desain Model Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rusman. 2012. *Model - Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sanaky Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*. Yogyakarta: Kaukba Dipantara.
- Setyosari Puji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan*. Jakarta. Kencana Prenadamedia Group.
- Surachman Mardhika, dkk. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Pada Materi Pokok Sistem Koloid. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (Jppipa)*.1(1).(Onlain).Tersedia: <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/viewFile/3/3>. 8 Agustus 2017.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.