

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
TERPADU KELAS
IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi Sebagian persyaratan
guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

NADIVA KHAIRUL NISA

NIM. 19004115

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran

Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar

Nama : Nadiva Khairul Nisa
NIM/BP : 19004115/ 2019
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 7 Juni 2023

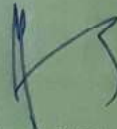
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Drs. Syafril, M. Pd
NIP. 198705242014042003

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M. Pd
NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran
Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar
Nama : Nadiva Khairul Nisa
NIM : 19004115
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

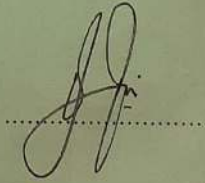
Padang, 12 Juni 2023

Tim Penguji

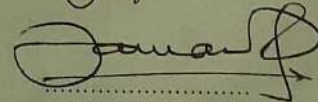
Nama

Tanda Tangan

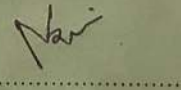
Ketua : Drs. Syafril, M. Pd
NIP. 196004141984031004



Anggota : Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd
NIP.195911241986031002



Anggota : Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd
NIP. 197811292003121001



SURAT PERNYATAAN

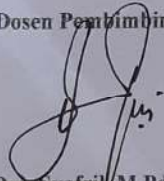
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadiva Khairul Nisa
NIM/BP : 19004115/2019
Prodi : Teknologi Pendidikan
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran
Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Dosen Pembimbing



Drs. Syafril M.Pd
NIP. 196004141984031004

Padang, 07 Juni 2023
Yang menyatakan



Nadiva Khairul Nisa
NIM. 19004115

ABSTRAK

Nadiva Khairul Nisa 2023, Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan multimedia interaktif pada proses belajar mengajar dikarenakan tidak adanya pembaharuan terhadap media bahkan untuk beberapa materi pembelajaran, media pembelajaran tidak tersedia. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada Pembelajaran Tematik Terpadu tema 7 subtema 2 yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)* .

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket respon peserta didik instrument yang digunakan dalam penelitian ini lembar validasi berstandar BSNP yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan pengembangan media dan angket respon peserta didik. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang validator media dan satu validator materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 44 Mandau.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran oleh validator media 1 diperoleh 91% dengan kategori “**Sangat Valid**”. Sedangkan hasil penilaian validator media 2 diperoleh 99% dengan kategori “**Sangat Valid**”. Dan penilaian oleh validator materi pada aspek kelayakan isi, penyajian, dan evaluasi diperoleh 93% dengan kategori “**Sangat Valid**” . Hasil uji praktikalitas kepada peserta didik terhadap multimedia interaktif dari aspek kemudahan penggunaan, materi, dan manfaat dapat dijelaskan bahwa penilaian yang dilakukan oleh peserta didik diperoleh hasil 96% yang dikategorikan “**Sangat Praktis**”. Dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis canva pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Tematik Terpad

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan, dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menuliskan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan bimbingan mulai dari awal penyusunan skripsi sampai pada tahap akhir penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi di prodi Teknologi Pendidikan UNP.
2. Bapak Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya.

3. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya.
4. Ibuk Dr. Abna Hidayati selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam proses administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/Ibuk Dosen serta staf Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
6. Ibuk leny, S.Pd selaku validator materi yang begitu baik dan mau meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas skripsi ini, serta selalu memberikan dukungan agar penulis segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala dan siswa SD Negeri 44 Mandau yang telah memperlakukan penulis seperti keluarga sendiri dan memberikan bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir skripsi ini.
8. Siswa-siswi SD Negeri 44 Mandau khususnya kelas IV yang telah membantu dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir ini.
9. Kedua orang tua, kakak, dan adek tercinta yang selalu menjadi alas an pertama bagi penulis segera menyelesaikan skripsi ini, orang tua yang begitu luar biasa dalam memberikan dukungan baik secara moral maupun materi, berkat pengorbanan yang begitu luar biasa yang tak akan pernah bisa terbalas dengan

apapun, penulis sangat bersyukur ditakdirkan menjadi anak dari beliau. Hanya bisa mengucapkan terimakasih dari lubuk hati terdalam yang dapat penulis sampaikan kepada papa, mama, kakak, dan adek tercinta atas semua yang telah di berikan selama ini.

10. Sahabat penulis Liza pusparati dan liza annisa yang selalu memberikan masukan serta motivasi.
11. Sahabat penulis Rahmi ridhoni, apaf nur fauzia, gina sonia, dan windi putri ramadhani yang telah menjadi teman sejak awal perkuliahan sampai saat ini. Saling berbagi dan mewarnai hari-hari perkuliahan peneliti menjadi lebih berwarna. Terimakasih atas 4 tahun yang sangat bermakna. I LOVE YOU ALL!!!
12. Sahabat penulis lukman hakim, fitra, vitri yanti, priska andini putri, putri amalia sari yang telah senantiasa menemani dan memberikan motivasi kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini menjadi lebih menyenangkan dan penuh warna. Terimakasih sudah berjuang bersama. I LOVE YOU ALL GUYSS!!!
13. Sahabat penulis Zakia Azzahra Maifa alias kiaw yang telah senantiasa mengajak aku berkelahi dan debat tidak berguna serta selalu menghibur aku meskipun jokesnya ga lucu. LUV YUU KIAWW!!
14. Sahabat penulis Miftahul rizka yang telah senantiasa menghibur penulis kadang-kadang. LOVE RIZKAA!!
15. Keluarga besar radio TPFM kepada Hafan, Hendra, Abang Fikri, Abang ilwan, Abang wahyu, Kakak Lara, kakak keke, kakak putri. Serta adek crew nanda, vini, afif, widya, adam, aulia, alghi, kihsan, fauzi, wury, arif, serta crew radio

lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu dan telah mengisi hari-hari penulis menjadi lebih menyenangkan.

16. Teman- teman seangkatan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berjuang Bersama selama 4 tahun perkuliahan.

17. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah- mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga penelitian dan departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini namun penulis menyadari baik isi maupun penulis masih jauh dari kesempurnaan untuk itu kepada pembaca, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua. *Aamiin Ya Rabbal' Alamin...*

Padang, Mei 2023

Nadiva Khairul Nisa
NIM. 19004115

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	ii
DAFTAR LAMPIRAN.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Pengembangan.....	7
E. Manfaat Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan.....	8
G. Pentingnya Pengembangan	9
H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Media Pembelajaran.....	11
B. Multimedia Interaktif	16
C. <i>Smart Apps Creator</i>	20
D. Pembelajaran Tematik Terpadu	21
E. Validitas dan Praktikalitas	23
F. Penelitian yang Relevan.....	26
G. Kerangka Konseptual.....	27
BAB III METODE PENGEMBANGAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Model Pengembangan.....	31
C. Prosedur Pengembangan.....	31
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	35
E. Teknik Analisa Data	41

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Pengembangan.....	43
B. Pembahasan.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR RUJUKAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penentuan Skor Skala Likert.....	37
Tabel 2. Kisi-kisi angket untuk ahli media	38
Tabel 3. Kisi-kisi angket untuk ahli materi.....	39
Tabel 4. Kisi-kisi angket untuk siswa	40
Tabel 5. Kategori validasi	42
Tabel 6. Kategori praktikalitas.....	42
Tabel 7. Hasil Validasi Media 1.....	55
Tabel 8. Hasil Validasi Media 2.....	56
Tabel 9. Hasil Validasi Materi	57
Tabel 10. Hasil Perbaikan dan Tindak Lanjut.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model ADDIE.....	32
Gambar 2. Tampilan Halaman Awal Multimedia Interaktif.....	46
Gambar 3. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan	47
Gambar 4. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan	47
Gambar 5. Tampilan Halaman Menu Utama	48
Gambar 6. Tampilan Halaman Menu Utama	48
Gambar 7. Tampilan Halaman Profile Pengembang.....	49
Gambar 8. Tampilan Halaman Motivasi.....	50
Gambar 9. Tampilan Halaman Materi	50
Gambar 10. Tampilan Halaman Materi Bahasa.....	51
Gambar 11. Tampilan Halaman Materi PPKN	51
Gambar 12. Tampilan Halaman Materi IPS.....	51
Gambar 13. Tampilan Halaman Video Pembelajaran.....	52
Gambar 14. Tampilan Halaman Panduan Kuis.....	52
Gambar 15. Tampilan Halaman Kuis.....	53
Gambar 16. Tampilan Akhir Halaman.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Flowchart Multimedia Interaktif	71
Lampiran 2. Silabus Pembelajaran Tematik Kelas IV	72
Lampiran 3. Storyboard Multimedia Interaktif.....	87
Lampiran 4. Hasil Validasi Media Oleh Validator 1 Tahap 1	91
Lampiran 5. Hasil Validasi Media Oleh Validator 1 Tahap 2	95
Lampiran 6. Hasil Validasi Media Oleh Validator 2 Tahap 1	99
Lampiran 7. Hasil Validasi Media Oleh Validator 2 Tahap 2	103
Lampiran 8. Hasil Validasi media oleh validator Materi.....	107
Lampiran 9. Hasil Uji Praktikalitas	110
Lampiran 10. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD	116
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP	117
Lampiran 12. Surat Balasan Dari Sekolah	118
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	119
Lampiran 14. Dokumentasi	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini memegang kendali yang sangat pesat, sehingga mempengaruhi hampir segenap aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut menuntut guru untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran. Dalam hal ini, salah satu bentuk keterampilan yang harus dimiliki oleh guru adalah merancang, menciptakan atau memodifikasi media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman baik dalam kawasan Teknologi Pendidikan.

Guru merupakan orang yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sehingga guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan guna menarik motivasi serta minat siswa dalam belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, oleh sebab itu harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat. Media yang digunakan yaitu media yang melibatkan siswa secara interaktif, karena dengan menggunakan media dapat membuat proses pembelajaran semakin konkret dan nyata. Dengan demikian akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, efektif bagi siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses penyampaian informasi dari komunikator kepada

komunikasikan. Guru sebagai komunikator yang dapat menentukan keberhasilan Pendidikan yang dituntut dapat memilih, serta mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Salah satu media yang dapat merangsang peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar yang menyenangkan adalah menggunakan multimedia interaktif karena multimedia interaktif kombinasi dari berbagai seperti media audio, video, grafis, dan lain sebagainya. Multimedia interaktif adalah kumpulan dari beberapa media baik berupa teks, suara, video, gambar dan lain-lain yang kemudian disertai dengan interaksi sehingga pengguna seolah-olah mengalami interaksi dua arah dengan media yang sedang digunakan dan kemudian memperoleh pengalaman langsung ketika menggunakan media tersebut (Munir, 2012:2). Multimedia interaktif ini memuat komponen-komponen bahan belajar berdasarkan kajian teknologi pembelajaran, dengan adanya harapan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan memfasilitasi peserta didik dalam belajar, dengan menggunakan bahan belajar yang dikembangkan ini memungkinkan peserta didik untuk dapat secara aktif dan mandiri.

Media pembelajaran jenis ini bisa digunakan sebagai alat bantu yang dapat mengubah proses belajar yang biasanya cenderung dilakukan secara konvensional di sebuah ruangan menjadi lebih bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Dan dalam pembuatan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif akan

sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media interaktif merupakan kombinasi dari berbagai media seperti media audio, video, grafis dan lain sebagainya sehingga akan menciptakan pembelajaran lebih konkret.

Multimedia interaktif ini dijadikan sebagai pendukung dalam pembelajaran, baik itu pembelajaran *online* maupun pembelajaran secara tatap muka, multimedia interaktif juga dapat mengembangkan kemampuan inderawi yang kemudian dapat menarik perhatian serta ketertarikan peserta didik dalam belajar. Multimedia interaktif ini bisa dibuat dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*. Menurut Akbar (2016:397) *Smart Apps Creator* adalah salah satu pemrograman yang mampu menghasilkan aplikasi pembelajaran secara efektif dan sederhana tanpa proses pengcodingan, sehingga dapat dengan mudah digunakan oleh guru dan tenaga pendidik yang ingin memberikan inovasi pada pembelajaran.

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema- tema tertentu, dalam pengertian lain Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Dan dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, tema “Air” dapat ditinjau dari mata pelajaran fisika, biologi, kimia, dan matematika. Lebih luas lagi, tema itu dapat ditinjau dari

bidang studi lain, seperti IPS, bahasa, dan seni. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah epitome dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka.

Berdasarkan informasi yang diperoleh ketika melakukan wawancara dengan salah satu guru di SDN 44 Mandau bernama ibuk Leny,S.Pd pada saat pra-penelitian masalah yang dihadapi yaitu kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terlihat disaat pembelajaran ada beberapa siswa kurang memperhatikan guru yang sedang menerangkan pembelajaran, ada juga beberapa siswa mengobrol dengan teman yang lain, ada juga yang hanya duduk termenung dan mengantuk dikelas, serta masih kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa kurang memperhatikan guru dalam menerangkan pembelajaran, masih kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran oleh guru ketika sedang menerangkan pembelajaran, dan guru sangat membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan materi. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa dalam belajar.

Dan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa adalah karena tidak adanya pembaharuan terhadap cara belajar , sehingga

pembelajaran cenderung terpusat pada guru. Selain itu keaktifan siswa dalam belajar masih rendah, siswa hanya mendengar penjelasan guru, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Media yang dimanfaatkan adalah papan tulis dan berupa buku cetak. Pembelajaran yang seperti ini membuat siswa cepat bosan dan kurang antusias dalam belajar, khususnya pada tema 7 subtema 2 yang dimana membahas mengenai Indahnya keragaman di negeriku.

Subtema 2 (Indahnya keragaman di negeriku) merupakan materi yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Karena itu, standar kompetensi yang terdapat pada subtema 2 (Indahnya keragaman di negeriku) harus dikuasai oleh peserta didik, karena standar kompetensi merupakan persyaratan tentang kriteria yang dipersyaratkan, ditetapkan dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, guru perlu mencari media yang efektif agar dapat meningkatkan aktifitas peserta didik seperti multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang memiliki kombinasi audio, video, animasi, dan grafik. Multimedia interaktif menyajikan informasi yang bersifat multisensorik (dilihat, didengar, dan dilakukan) dapat merangsang banyak indera dalam waktu bersamaan, sehingga efektif dan efisien dalam menarik perhatian, minat belajar, serta tingkat retensi yang baik dalam proses pembelajaran.

Alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan dalam penelitian ini menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran pada tema 7 (Indahnya keragaman di negeriku). Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah aplikasi *Smart Apps Creator* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video.

Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang diaplikasikan dengan *Smart Apps Creator* sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang ialah:

1. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dalam menerangkan pelajaran.
2. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran oleh guru ketika sedang menerangkan pembelajaran.
3. Guru membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan materi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada subtema 2 (Indahnya keragaman di negeriku)?
2. Bagaimana kelayakan Multimedia Interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada subtema 2 (Indahnya keragaman di negeriku)?
3. Bagaimana praktikalitas Multimedia Interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada subtema 2 (Indahnya keragaman di negeriku)?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan
2. Mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan.
3. Mengetahui praktikalitas penggunaan produk media pembelajaran yang dihasilkan.

E. Manfaat Pengembangan

Produk yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran untuk tema 7 (Indahnya keragaman di negeriku) yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar mandiri. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan ilmu dan pelaksanaan pembelajaran dengan membuat multimedia interaktif pada subtema 2 (Indahnya keragaman di negeriku).

2. Bagi Siswa

Hasil produk penelitian yang dihasilkan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Guru

Dapat memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat memberikan penyajian materi yang tidak monoton dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media.

F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah menghasilkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk subtema 2 (Indahnya keragaman di negeriku) Kelas IV yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik:

1. Dari segi aspek isi/materi media pembelajaran ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas IV SDN 44 Mandau.
2. Dari segi aspek pembelajaran, multimedia interaktif ini dilengkapi dengan soal tes pemahaman materi.
3. Dari segi media, multimedia interaktif ini memiliki karakteristik, sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif ini dibuat menggunakan *Smart Apps Creator*
- b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu:
 - 1) Pada tampilan awal, merupakan kata kata sapaan
 - 2) Pada halaman kedua, terdapat petunjuk penggunaan.
 - 3) Pada halaman ketiga, terdapat judul program dan dilengkapi dengan tombol play.
 - 4) Pada halaman *home* terdapat pilihan menu seperti Motivasi, Materi, Kuis, Video, *Profile*, *Out*.
 - a) Menu “Motivasi” sebelum memulai guru memberikan motivasi kepada peserta didik.
 - b) Menu “Materi” berisi tentang materi yang akan dipelajari.
 - c) Menu “ Kuis” memberikan kuis tentang materi yang dipelajari.
 - d) Menu “Video” menampilkan video tentang materi yang dipelajari.
 - 5) Pada halaman *profil* merupakan menu untuk mengakses identitas penulis.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan perlu dilakukan untuk memperbaiki produk yang ada atau menciptakan suatu penemuan. Pengembangan dilakukan untuk memecahkan serta mendaya gunakan sumber daya yang tersedia menjadi sesuatu yang bermanfaat. Di dalam dunia pendidikan pengembangan dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan. Pengembangan

dalam pendidikan merupakan kajian dari teknologi pendidikan. Pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* dibuat sebagai upaya dalam membantu guru dan siswa mengatasi keterbatasan dan memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Media yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran subtema 2 (Indahnya keragaman di negeriku berbagai pekerjaan) pada kelas IV di SD sehingga segala kesulitan dapat diatasi dan materi pelajaran tersampaikan dengan baik.

H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki asumsi dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan antara lain:

1. Asumsi Pengembangan

Multimedia interaktif ini diasumsikan akan mampu memenuhi kebutuhan informasi dalam bentuk media pembelajaran bagi siswa. Multimedia interaktif ini menggabungkan beberapa unsur, yaitu: teks, suara, gambar, animasi, dan video.

2. Keterbatasan pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif memiliki peran sangat besar dalam mempermudah peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun, pengembangan ini memiliki keterbatasan materi yang akan dikembangkan hanya subtema 2 membahas mengenai Indahnya Keragaman Di Negeriku kelas IV SD.