

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA TEMA MENYAYANGI TUMBUHAN DAN HEWAN  
KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar sarjana pendidikan



SALSABILA YUNITARI

NIM.19004080

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024

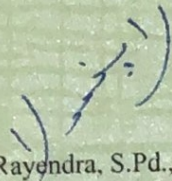
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA TEMA MENYAYANGI TUMBUHAN DAN HEWAN  
KELAS III SEKOLAH DASAR**

Nama : Salsabila Yunitari  
NIM/BP : 19004080/2019  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

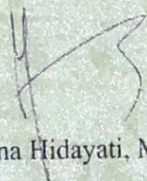
Padang, Februari 2024

Disetujui Oleh :  
Pembimbing



Dr. Rayendra, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198809122015041002

Kepala Departemen



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

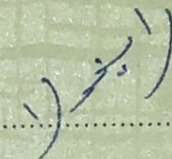
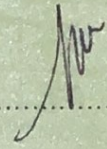

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Departemen  
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Tema  
Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Kelas III Sekolah Dasar  
Nama : Salsabila Yunitari  
NIM/BP : 19004080/2019  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2024

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Rayendra, S.Pd., M.Pd NIP. 198809122015041002	 .....
Anggota	: Novrianti, M.Pd NIP. 198011012008012014	 .....
Anggota	: Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 196107221986021002	 .....

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Salsabila Yunitari  
NIM/BP : 19004080/2019  
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Tema  
Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Kelas III Sekolah Dasar

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

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Februari 2024

Saya yang menyatakan



Salsabila Yunitari

NIM.19004080

## ABSTRAK

**Salsabila Yunitari, 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Tema Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Kelas III Sekolah Dasar. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall melalui tahap perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, tahap uji coba, dan hasil produk akhir. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan *software Powerpoint & iSpring Suite* untuk media pembelajaran interaktif berbasis persentasi dan aplikasi yang relevan dengan kurikulum tematik kelas III SD.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan yang dikembangkan mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dinilai sebagai sumber belajar yang valid dan praktis dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Hasil uji praktikalitas siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini mendapat kriteria sangat praktis dari semua pihak.

Penelitian ini dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci :** *Interaktif, Media Pembelajaran, Pengembangan, Sekolah Dasar.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Tema Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Kelas III Sekolah Dasar”.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Selain itu, penulisan skripsi ini untuk menambah wawasan bagi mahasiswa dalam penelitian.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik atas bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Rayendra, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing Akademik.
2. Ibu Novrianti, M.Pd dan Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Tim penguji.
3. Ibu Vivi Dwuih Sartika, S.Pd selaku validator materi dan guru kelas III SDN 01 Kp.Jawa I, Kota Pariaman.
4. Ibu Novrianti, M.Pd dan Bapak Nofri Hendri, M.Pd selaku validator media.
5. Ibu Desi Rahmawati, S.Pd selaku Kepala SDN 01 Kp. Jawa I, Kota Pariaman.
6. Siswa dan siswi kelas III SDN 01 Kp.Jawa I, Kota Pariaman.
7. Terima kasih yang sebesar-besarnya dari hati yang tulus kepada sosok yang sangat menginspirasi yaitu Papa Basri S.E yang tidak pernah bosan dalam mendidik, memotivasi, dan memberikan dukungan moril dan materil demi keberhasilan penulis dalam mengenyam pendidikan untuk menjadi generasi emas bangsa.

8. Skripsi ini penulis persembahkan untuk malaikat pelindung di surga yaitu Almh. Mama Novita yang sangat penulis cintai dan yang paling berarti dalam hidup penulis. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan mama di tempat yang paling mulia disisiNya, aamiin.
9. Terima kasih kepada kakak-kakak tercinta yaitu Ns. Ewita Bashenova S.Kep, Ns. Intan Bashenova S.Kep, drg. Yolanda Bilynov dan Sri Viona Marta S.H yang telah menjadi motivasi penulis dalam menyelesaikan studi ini.
10. Pemilik NPM. 2110003421024 yang telah mendorong, membantu, mensupport dan mendoakan penulis selama penyusunan skripsi.
11. Terima kasih kepada teman seperjuangan Puput Sasmita S.Pd dan Fadhilaturrahmy (soon S.Pd) yang selalu menemani penulis dalam bimbingan, penelitian, revisi, sempro hingga penulis meraih gelar sarjana.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan, arahan dan bantuan Bapak dan Ibu serta rekan-rekan berikan menjadi amal kebaikan dan memperoleh balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

Pariaman, Januari 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Pengembangan .....	6
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan .....	7
F. Pentingnya Pengembangan .....	9
G. Manfaat Pengembangan .....	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Landasan Teori.....	12
1. Pengembangan .....	12
2. Media Pembelajaran.....	13
3. Media Pembelajaran Interaktif.....	20
4. Pembelajaran Tematik.....	24
5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	28
B. Validitas dan Praktikalitas.....	30
1. Validitas .....	30
2. Praktikalitas .....	31
C. Kerangka Konseptual .....	32
D. Penelitian yang Relevan .....	34
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis penelitian .....	38



B. Model Pengembangan .....	39
C. Prosedur pengembangan.....	40
D. Uji coba produk .....	43
E. Teknik analisis data .....	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Proses Pengembangan.....	49
1. Hasil Perencanaan .....	49
2. Pengembangan Produk Awal .....	51
3. Validasi Produk.....	61
4. Tahap Uji Coba .....	62
5. Hasil Produk Akhir .....	62
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	63
1. Deskripsi Data Validasi .....	63
2. Deskripsi Uji Praktikalitas .....	75
C. Pembahasan .....	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran .....	84
DAFTAR RUJUKAN.....	85

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Tampilan awal media .....	8
Gambar 2. Tampilan menu.....	8
Gambar 3. Tampilan <i>Interface iSpring</i> .....	22
Gambar 4. Kerangka Konseptual .....	33
Gambar 5. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi dari Model..... Pengembangan Borg and Gall.....	40
Gambar 6. Halaman utama <i>Powerpoint</i> .....	52
Gambar 7. Tampilan <i>background</i> .....	53
Gambar 8. Tampilan <i>software Pixabay</i> .....	53
Gambar 9. Cara memasukkan teks.....	54
Gambar 10. Cara memasukkan gambar .....	54
Gambar 11. Cara memasukkan video pembelajaran.....	55
Gambar 12. Membuat kuis dengan <i>software iSpring Suite 10</i> .....	55
Gambar 13. Tampilan kuis <i>software iSpring Suite 10</i> .....	56
Gambar 14. Tampilan variasi untuk <i>question</i> di <i>software iSpring Suite 10</i> ....	56
Gambar 15. Menambahkan tombol pada media .....	57
Gambar 16. Gambar tampilan <i>software icons</i> .....	57
Gambar 17. Cara menambahkan <i>animasi</i> .....	58
Gambar 18. Cara melakukan <i>hyperlink</i> dalam media .....	58
Gambar 19. Cara menggunakan <i>trigger animation</i> .....	59
Gambar 20. Menyimpan media pembelajaran interaktif dilaptop .....	
atau computer .....	59
Gambar 21. Cara mem <i>publish</i> media pembelajaran interaktif..... di <i>iSpring Suite 10</i> .....	60
Gambar 22. Cara merubah format HTML5 menjadi aplikasi .....	60

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Kisi-kisi instrument praktikalitas .....	44
Tabel 2. Penentuan skor skala likert .....	45
Tabel 3. Kisi-kisi penilaian ahli materi .....	45
Tabel 4. Kisi-kisi penilaian ahli media .....	46
Tabel 5. Kriteria interpretasi skor .....	48
Tabel 6. Hasil validasi ahli materi.....	63
Tabel 7. Hasil penilaian awal oleh ahli media .....	67
Tabel 8. Revisi produk media pembelajaran.....	70
Tabel 9. Hasil penilaian akhir oleh ahli media.....	71
Tabel 10. Data hasil praktikalitas .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Flowchart</i> .....	87
Lampiran 2. <i>Storyboard</i> .....	88
Lampiran 3. Silabus .....	96
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Dinas Kota Pariaman .....	102
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian di SD .....	103
Lampiran 6. Bahan Validasi Materi .....	104
Lampiran 7. Penilaian Ahli Materi.....	115
Lampiran 8. Hasil Penilaian Ahli Materi .....	118
Lampiran 9. Surat Penugasan Validasi Media.....	119
Lampiran 10. Penilaian Ahli Media I Tahap Awal .....	120
Lampiran 11. Penilaian Ahli Media II Tahap Awal .....	123
Lampiran 12. Penilaian Ahli Media I Tahap Akhir .....	126
Lampiran 13. Penilaian Ahli Media II Tahap Akhir.....	129
Lampiran 14. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Awal .....	132
Lampiran 15. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap Akhir .....	132
Lampiran 16. Penilaian Uji Praktikalitas .....	133
Lampiran 17. Hasil Penilaian Uji Praktikalitas.....	140
Lampiran 18. Dokumentasi .....	141

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan pendidikan sangat dipengaruhi dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat. Teknologi di dalam dunia pendidikan merupakan sistem yang sangat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapainya hasil yang diinginkan (Lestari, 2018). Teknologi informasi telah berkontribusi terhadap perkembangan media pembelajaran yang membantu guru maupun siswa dalam memperoleh sumber belajar dengan mudah. Media pembelajaran yang berbasis teknologi memberikan efek yang positif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan pengetahuan belajar siswa. Membuat materi yang sukar untuk dijelaskan menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami siswa. Penggunaan media pembelajaran juga membantu guru dalam mengatasi keterbatasan dalam proses belajar mengajar.

Manusia telah lama menggunakan media dalam keperluan belajar serta memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Rusman (2021) pada awalnya media yang digunakan dalam Pendidikan yaitu alat bantu visual berupa sarana yang bisa memberikan pengalaman melalui indra penglihatan. Media tersebut dapat mempermudah dan memperjelas konsep abstrak dan mempertinggi daya serap pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman media tersebut sudah bisa meningkatkan pengetahuan, membangkitkan kreativitas, dan belajar tingkat tinggi siswa. Sehingga pada pertengahan abad ke-20 munculah media *audio-visual*.

Media sebagai sarana penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Menurut Ratumanan (2020) bahwa media berperan sebagai perantara bagi pengirim dan penerima pesan dalam proses pertukaran informasi. Pada proses pembelajaran media memuat informasi dan pengetahuan, secara umum media digunakan dengan tujuan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan efisien. Media berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Hanifatul (2017) Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Sehingga penggunaan media merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar dalam proses pembelajaran.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan. Guru memiliki tugas untuk mendidik, mengajar dan melatih (Rayendra, 2019). Guru dituntut untuk bisa menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat tersebut sesuai dengan perkembangan teknologi (Kustandi, 2021). Guru juga dituntut dapat terampil mengembangkan media pembelajaran yang digunakan. Guru menjadi *figure* yang penting dalam pembelajaran, karena guru yang berinteraksi langsung dengan siswa, sehingga keberhasilan pembelajaran tergantung bagaimana kemampuan guru dalam mengelola kelas. Guru diharapkan tidak hanya menguasai materi, namun guru juga harus paham dengan manajemen kelas, metode dan media pembelajaran. Demikian halnya sangat penting dalam pendidikan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa dalam aktivitasnya serta menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran dan digabungkan menjadi satu tema pembelajaran. Pembelajaran tematik pada sekolah dasar lebih menekankan pada partisipasi siswa dalam proses belajar. Pembelajaran tematik juga menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melaksanakan kegiatan. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran tematik yaitu pendekatan saintifik, dengan lima langkah pembelajaran yaitu: mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 01 Kp. Jawa I, Kota Pariaman, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan belum optimal sehingga membuat guru masih mendominasi pembelajaran dibandingkan siswa. Keterlibatan media pembelajaran dalam proses belajar diharapkan bisa mempengaruhi hasil belajar siswa (Hendri, 2017). Senada dengan kerucut pengalaman dari Edgar Dale bahwa penggunaan media *real object* dianggap paling mampu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga bisa mengatasi kesulitan belajar siswa dan perbedaan gaya belajar. Oleh karena itu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menampilkan dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih konkrit dan mudah dipahami siswa dibanding dengan media belajar yang abstrak dengan teknik belajar *verbal* saja. Proses belajar yang melibatkan keaktifan siswa akan lebih mudah menyerap melalui pengalaman yang dialaminya. Ini dibuktikan dengan adanya proses pembelajaran guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Media yang digunakan yaitu berupa buku LKS, papan tulis dan *Power Point* yang terdapat isi berupa teks tanpa ada aspek pendukung seperti gambar, video, audio, dan animasi. Sehingga menyebabkan siswa mudah merasa jenuh dan kurang terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran tanpa menggunakan media yang menarik dapat mempengaruhi perhatian siswa terhadap penjelasan guru. Sehingga membuat hasil belajar siswa masih dirasa kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan tahun ajaran 2022/2023 dimana ada beberapa nilai siswa yang masih di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Pengembangan media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan animasi, gambar, audio dan video pembelajaran. Pembelajaran interaktif terdapat tombol navigasi dalam penggunaan media. Pada tampilan awal media terdapat halaman pembuka, dilanjutkan dengan tampilan tema dan subtema pembelajaran, dan profil pengembang media. tombol petunjuk penggunaan media, tombol mulai, *out* dan profil peneliti. Pada menu *home* terdapat petunjuk media, tujuan, materi dan *quis*. Agar siswa tidak jenuh, *quis* dalam media ini dibuat dengan jenis pertanyaan menggunakan iSpring. Menurut Firdha (2022) pemanfaatan *iSpring* dalam pembuatan media pembelajaran sangat membantu menjadikan media pembelajaran lebih menarik, karena adanya gambar, animasi, video audio yang bisa ditambahkan pada media pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar. *iSpring* sangat mudah digunakan, karena *iSpring Suite*



ini gabungan dengan *Power Point* sehingga sistem operasinya tidak rumit (khotimah, 2019).

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Firdha (2022) yang memperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis *iSpring* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini adalah menjadikan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga bisa meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Muslan (2021) yang memperoleh hasil media pembelajaran menggunakan *iSpring Suite* ini berada pada kriteria sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Kelas III Sekolah Dasar.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Media yang digunakan guru masih sederhana seperti buku cetak, LKS, papan tulis dan PPT didominasi dengan teks yang masih minim dengan tambahan visual seperti gambar, audio, video dan animasi di dalam media pembelajaran.
2. Guru masih mendominasi pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang antusias karena guru belum melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Nilai ulangan harian yang diperoleh siswa kelas III SD pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan pada tahun ajaran 2022/2023 masih ditemukan beberapa nilai siswa yang di bawah KKM.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Tujuan yang akan dicapai melalui penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah, sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD yang valid.
3. Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD yang praktis.

### **E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD yang berkualitas dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dibuat sendiri oleh peneliti dengan menggunakan *Power Point* dan *iSpring Suite*. Spesifikasi produk dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

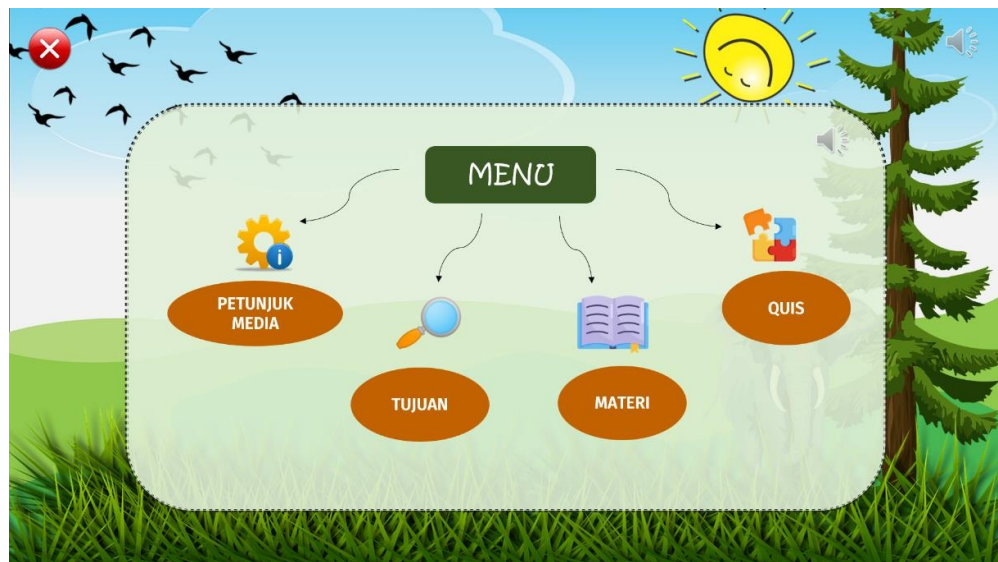
1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Power Point* dan *iSpring Suite* untuk siswa kelas III SD pada tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan. Dari segi aspek materi media pembelajaran ini disusun berdasarkan silabus dan buku guru kelas III SD.
2. Media pembelajaran menggunakan *Powerpoint* dan *iSpring Suite* merupakan program dengan format (HTML) yang bisa digunakan melalui laptop atau komputer, dan bisa dijadikan berupa aplikasi media pembelajaran pada *android*.
3. Media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan video pembelajaran dan soal *quis* pemahaman materi.
4. Media pembelajaran interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut :
  - a. Media pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan *software Power Point* dan *Software iSpring 10*.
  - b. Media pembelajaran interaktif digunakan oleh guru di dalam kelas. Serta berbentuk aplikasi agar memudahkan siswa dalam mengulangi materi yang telah diajarkan di rumah.

- c. Materi yang disajikan yaitu tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan yang terdiri dari subtema 4 pembelajaran 1-4.
- d. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu :
- 1) Pada tampilan awal dilengkapi tombol mulai dan *out*.



Gambar 1. Tampilan awal media

- 2) Pada tombol mulai terdapat pilihan menu petunjuk media, tujuan, materi dan *quis*.



Gambar 2. Tampilan menu

- a) Menu “Petunjuk media” terdapat penjelasan mengenai tombol-tombol yang ada pada media.
  - b) Menu “Tujuan” terdapat tujuan pembelajaran 1 sampai tujuan pembelajaran 4.
  - c) Menu “Materi” berisi materi pembelajaran 1 sampai 4 yang sesuai dengan subtema, dan disertakan dengan video pembelajaran di dalam media yang dikembangkan.
  - d) Menu “*Quis*” berisi tentang soal evaluasi pembelajaran 1 sampai pembelajaran 4.
- 3) Pada menu profil terdapat identitas pengembang media pembelajaran.
  - 4) Media pembelajaran ini bisa disimpan di komputer dan laptop, ataupun di *handphone android* yang berupa aplikasi.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD merupakan upaya yang dilakukan untuk membantu memecahkan masalah dalam pembelajaran yang dihadapi oleh guru serta siswa yang masih sulit memahami pengetahuan berupa materi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting dilakukan pengembangan sebuah produk atau membuat sebuah produk yang baru. Pengembangan dilakukan untuk memecahkan masalah serta memberdayakan sarana dan prasarana yang belum dimanfaatkan secara optimal. Selain itu pengembangan ini juga berfungsi sebagai kontribusi peneliti sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam

mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Produk yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan kelas III SD yang berkualitas dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar yang menyenangkan. Adapun manfaat dari pengembangan ini adalah :

#### **1. Secara Teoritis**

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta bisa dijadikan sebagai acuan yang layak dalam penelitian pengembangan selanjutnya yang relevan. Khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

#### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi peneliti, sebagai tambahan wawasan pengetahuan untuk merancang media pembelajaran.
- b. Bagi guru, menambah wawasan guru tentang media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran. Menjadikan motivasi bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik, dan memudahkan guru dalam proses mengajar, sehingga bisa meningkatkan mutu sekolah.
- c. Bagi siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi dan dapat meningkatkan pengetahuan belajar siswa.