

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU KELAS V SEKOLAH DASAR
ISLAM MODERN YAAK DHARMASRAYA**

TESIS






**Oleh
Rahmadani
16124060**

Pembimbing

Dr. Yanti Fitria, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

No.	Nama	Tanda tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Yanti Fitria, M.Pd</u> (Ketua)		<u>19/03/2021</u>
2.	<u>Dr. Darnis Arief, MPd</u> (Anggota)		<u>19/03/2021</u>
3.	<u>Prof. Dr. Alwen Benteri, MPd</u> (Anggota)		<u>1/03/2021</u>

Nama : Rahmadani
NIM : 16124060
Tanggal Ujian : 02 November 2020

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL)**" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusa saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing tesis atau tim penguji/kontributor tesis.
3. Pada karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah saya dan disebutkan nama pengarangnya serta dicantumkan pada daftar rujukan
4. Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 28 Oktober 2020

Saya yang menyatakan,



Rahmadani
NIM.16124060

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah diucapkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar”. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S-2 di Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Tesis ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dr. Taufina, M.Pd., (Almarhumah) selaku pembimbing yang tidak akan dapat penulis lupakan jasa dan kebaikan beliau, yang dengan penuh kesabaran untuk membimbing, memberikan nasehat dan saran, memotivasi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
2. Ibu Dr. Yanti Fitria, M.Pd., selaku pembimbing yang tidak akan dapat penulis lupakan jasa dan kebaikan beliau, yang dengan penuh kesabaran untuk membimbing, memberikan nasehat dan saran, memotivasi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.

3. Ibu Dr. Yanti Fitria, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan UNP.
4. Ibu Dr. Darnis Arief, M.Pd., Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd, selaku kontributor yang telah memberikan masukan dan saran untuk kesempurnaan tesis ini
5. Bapak Dr.M. Nasrul Kamal, M.Sn., Bapak Dr. Darmansya, ST, M.Pd., Bapak Dr. Ramlis Hakim, M.Pd., yang telah memberikan masukan dan saran demi penyempurnaan tesis ini.
6. Bapak Hasrobi, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Islam Modern Yayasan Ampang Kuranji, Kabupaten Dharmasraya yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian.
7. Ibu Leli Suriyani, S.Pd dan Ibu Tuti Milda Sari, S.Pd selaku guru praktisi yang sudah banyak membantu dalam melakukan penelitian.
8. Orang tua, suami dan anakku tersayang, yang telah memberikan dukungan serta motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulisan tesis ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Oktober 2020

Peneliti

ABSTRACT

Rahmadani. 2020. Development of Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning Model. Thesis. Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

This research is motivated by the availability of school infrastructure in the form of a computer laboratory that can be used as a learning medium, however, in the application of learning in schools teachers often use teaching materials for teacher books and student books as the only learning media. Because of this, students consider learning boring and do not increase learning motivation. This study aims to describe the process of developing Interactive Multimedia based on the PBL model in thematic learning in the fifth class of Elementary school that is valid, practical, and effective.

This research was conducted at the Modern Islamic Elementary School, Ampng Kuranji Foundation, Dharmasraya Regency. The research subjects were 15 students from the fifth class. This type of research is development research. This study uses a 4-D model which consists of 4 stages, namely: the stage of define, design, develop, and disseminate. Validity test data were obtained through interactive multimedia validation sheets, implementation of lesson plans, teacher and student response assessments. The effectiveness is seen from the activities, assessment process and learning outcomes.

Based on the results of the development research carried out, interactive multimedia is first validated by expert validators and practitioners to get input so that interactive multimedia teaching materials are obtained that are in accordance with the 2013 curriculum learning for basic education units, namely technology-based learning, therefore the validity level of interactive multimedia is included in the category very valid. Based on the trials it is known that interactive multimedia teaching materials can make it easy for teachers and students, can attract the interest of teachers and students. This can be seen from the implementation of the lesson plans, the responses of students and teachers, so that the practicality level of interactive multimedia is obtained in the very practical category. Furthermore, interactive multimedia has had a very good impact, influence, and results where it can be seen from the results of student activity, the acquisition of attitudes, knowledge, skills, therefore interactive multimedia teaching materials developed can be said to be very effective. It was concluded that interactive multimedia based on the PBL model in thematic learning in the fifth class of elementary school has been declared valid, practical, and effective. It is hoped that interactive multimedia using other learning models in integrated thematic learning will get more perfect results.

Keywords: Interactive Multimedia, Problem Based Learning, Integrated Thematic

ABSTRAK

Rahmadani. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning*. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketersediaan sarana prasarana sekolah berupa laboratorium komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran namun, dalam penerapan pembelajaran disekolah guru lebih sering menggunakan media pembelajaran buku guru dan buku siswa sebagai satu-satunya media pembelajaran. Karena hal yang demikian peserta didik menganggap pembelajaran membosankan dan tidak meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan Multimedia Interaktif berbasis model PBL pada pembelajaran tematik di kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Modern Yayasan Ampang Kuranji, Kabupaten Dharmasraya. Subjek penelitian adalah siswa kelas V berjumlah 15 siswa. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Data uji validitas diperoleh melalui lembar validasi multimedia interaktif, keterlaksanaan RPP, penilaian respon guru dan siswa. Keefektifan dilihat dari aktivitas, penilaian proses dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, multimedia interaktif terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli dan praktisi untuk mendapatkan masukan sehingga diperoleh media pembelajaran multimedia interaktif yang sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013 satuan pendidikan dasar yaitu pembelajaran berbasis teknologi, oleh sebab itu tingkat validitas multimedia interaktif masuk pada kategori sangat valid. Berdasarkan uji coba diketahui bahwa media pembelajaran multimedia interaktif dapat memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik, dapat menarik minat guru dan peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan RPP, respon peserta didik dan guru, sehingga diperoleh tingkat praktikalitas multimedia interaktif pada kategori sangat praktis. Selanjutnya, multimedia interaktif telah memberikan dampak, pengaruh, dan hasil yang sangat baik dimana hal ini dapat dilihat dari hasil aktivitas peserta didik, perolehan nilai sikap, pengetahuan, keterampilan, oleh sebab itu media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dikatakan sangat efektif. Disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis model PBL pada pembelajaran tematik di kelas V SD telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Diharapkan multimedia interaktif dengan menggunakan model pembelajaran lainnya dalam pembelajaran tematik terpadu mendapatkan hasil yang lebih sempurna.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Problem Based Learning*, Tematik Terpadu

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	i
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Pentingnya Pengembangan	10
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
J. Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu	14
1. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu.....	14
a. Pengertian Penelitian Pembelajaran Tematik Terpadu.....	14
b. Tujuan Penelitian Pembelajaran Tematik Terpadu	15
c. Kelebihan Pembelajaran Tematik Terpadu.....	17
d. Manfaat Tematik Terpadu.	18
e. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu.....	19
f. Penilaian Pembelajaran Tematik Terpadu	21
2. Hakikat Kelas V Sekolah Dasar.....	21
a. Karakteristik Siswa Kelas V SD	21
3. Media Pembelajaran.....	26
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	26
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	28
c. Karakteristik Media Pembelajaran	29
4. Multimedia Interaktif	31
a. Definisi Multimedia Interaktif	31
b. Keunggulan Multimedia Interaktif.....	35

c. Tujuan Penyusunan Multimedia Interaktif	35
d. Perancangan Multimedia Interaktif	38
e. Langkah-langkah Penyusunan Multimedia Interaktif dengan Model PBL	39
5. Hakikat Model <i>Problem Based Learning</i>	40
a. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	40
b. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	41
c. Kelebihan Model <i>Problem Based Learning</i>	43
d. Tahap-tahap Model <i>Problem Based Learning</i>	44
B. Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Jenis Penelitian	48
B. Model Pengembangan dan Prosedur Pengembangan	48
1. Model Pengembangan	48
2. Prosedur Pengembangan	48
3. Tahap Pengembangan	49
a. Pendefinisian (<i>Define</i>)	49
b. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	50
c. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	51
C. Subjek Uji Coba	55
D. Jenis Data	55
E. Instrumen Pengumpulan Data	55
F. Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
G. Hasil Penelitian	67
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	67
a. Analisis Kurikulum	67
b. Analisis Kebutuhan	74
c. Analisis Peserta Didik	76
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	79
a. Perancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	80
b. Perancangan Multimedia Interaktif	80
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	86
a. Validasi RPP	86
b. Validasi Multimedia Interaktif	87
c. Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif	92
d. Hasil Uji Efektifitas Multimedia Interaktif	100
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	104
H. Pembahasan	109
1. Validitas Multimedia Interaktif dan RPP	109
2. Praktikalitas Multimedia Interaktif	111
3. Efektifitas Media pembelajaran	113

I. Keterbatasan Penelitian.....	114
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	115
J. Kesimpulan.....	115
A. Implikasi.....	116
K. Saran	117
DAFTAR RUJUKAN	118
LAMPIRAN.....	123

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	47
Gambar 2. Proses Pembelajaran di Kelas	76
Gambar 3. Design Covef Multimedia Interaktif	81
Gambar 3.1 Design Profile.....	82
Gambar 3.2 Design Petunjuk Penggunaan Multimedia Interaktif	82
Gambar 3.3 Design Kompetensi Inti	83
Gambar 3.4 Design Kompetensi Dasar dan Indikator.....	84
Gambar 3.5 Design Tampilan Pembelajaran	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Daftar Nama Validator Ahli.....	52
Tabel 1.2. Daftar Nama Validator Praktisi.....	52
Tabel 1.3. Daftar Nama Guru Menguji Pratikalitas.....	53
Tabel 1.4. Daftar Nama Pengamat Aktivitas Siswa.....	54
Tabel 2. Kriteria Penetapan Skor Pengamatan Keterlaksanaan RPP.....	59
Tabel 2.1. Kategori Tingkat Kepraktisan Keterlaksanaan RPP.....	60
Tabel 2.2. Skala Penilaian Angket Respon Siswa dan Guru.....	60
Tabel 3. Penskoran Validitas Media pembelajaran.....	61
Tabel 3.1. Kategori Validitas Media pembelajaran.....	61
Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media pembelajaran.....	62
Tabel 4.1. Kriteria Penetapan Aktivitas Peserta didik.....	63
Tabel 4.2. Kategori Hasil Belajar Ranah Sikap.....	64
Tabel 4.3. Tabel Konversi Nilai Akhir.....	65
Tabel 4.4. Tabel Konversi Nilai dan Peringkat.....	65
Tabel 4.5. Kategori Hasil Belajar Ranah Keterampilan.....	66
Tabel 4.6. Kategori Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Siswa.....	66
Tabel 5. Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	68
Tabel 6. Data Hasil Validasi Perangkat RPP oleh alidator.....	87
Tabel 7. Hasil revisi.....	88
Tabel 7.1. Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Kelayakan Isi.....	89
Tabel 7.2. Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Kebahasaan.....	90
Tabel 7.3. Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Penyajian.....	90
Tabel 7.4. Hasil Validasi Multimedia Interaktif Aspek Kegrafikaan.....	91
Tabel 7.5. Hasil Validasi Multimedia Interaktif Keseluruhan.....	92
Tabel 8. Rekap itulasi Observasi Keterlaksanaan RPP.....	93
Tabel 8.1. Hasil Analisis Angket Respon Guru.....	94
Tabel 8.2. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis PBL.....	96
Tabel 8.3. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas V SD Islam Modern Pada pembelajaran 1 hingga pembelajaran 6.....	100
Tabel 8.4. Penilaian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Kelas V A.....	102
Tabel 8.5. Penilaian Hasil Belajar Aspek Keterampilan Kelas V A.....	104
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas V B.....	105
Tabel 10.1. Penilaian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Kelas V B.....	107
Tabel 10.2. Penilaian Hasil Belajar Keterampilan Kelas VB.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Pengembangan Media pembelajaran.....	123
2. Angket Validasi Media pembelajaran.....	124
3. Hasil Validasi Media pembelajaran oleh Validator 1	127
4. Hasil Validasi Media pembelajaran oleh Validator 2	130
5. Hasil Validasi Media pembelajaran oleh Validator 3	133
6. Hasil Validasi Media pembelajaran oleh Validator 4	136
7. Hasil Validasi Media pembelajaran oleh Validator 5	139
8. Rekapitulasi Hasil Validasi Media pembelajaran oleh Validator.....	142
9. Kisi-kisi Lampiran RPP pada Media pembelajaran	144
10. Rekapitulasi Hasil Validasi RPP	145
11. Hasil Validasi RPP oleh Validator 1.....	148
12. Hasil Validasi RPP oleh Validator 2.....	151
13. Hasil Validasi RPP oleh Validator 3.....	154
14. Hasil Validasi RPP oleh Validator 4.....	157
15. Hasil Validasi RPP oleh Validator 5.....	160
16. Rekapitulasi Hasil Validasi RPP oleh Validator	163
17. Rekapitulasi Hasil Keterlaksanaan RPP	165
18. Kisi-kisi Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Media pembelajaran	167
19. Angket respon Guru Terhadap Pratikalitas Multimedia Interaktif.....	168
20. Hasil Angket Respon Guru oleh Praktisi 1	170
21. Hasil Angket Respon Guru oleh Praktisi 2	172
22. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru Praktisi 1 dan 2	174
23. Kisi-kisi Angket Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Media pembelajaran	175
24. Hasil Angket Respon Siswa	176
25. Rekapitulasi Sebaran Jawaban Respon Siswa	179
26. Lembar Observasi Penggunaan Media pembelajaran oleh Peserta Didik ...	181
27. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pertemuan 1	182
28. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pertemuan 2	183
29. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pertemuan 3	184
30. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pertemuan 4	185
31. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pertemuan 5	186
32. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Pertemuan 6	187
33. 218Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik.....	188
34. Hasil Penilaian Aspek Sikap pada Pertemuan 1-6	189
35. Hasil Penilaian Aspek Pengetahuan pada Pertemuan 1-6.....	195
36. Rekapitulasi Hasil Aspek Pengetahuan	201
37. Hasil Penilaian Aspek Keterampilan pada Pertemuan 1-6	202
38. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Tahap Penyebaran	235

39. Rekapitulasi Penilaian Aspek Pengamatan Aktifitas Peserta Didik Terhadap Multimedia Interaktif	241
40. Hasil Penilaian Aspek Sikap Tahap Penyebaran.....	242
41. Hasil Penilaian Aspek Pengetahuan Tahap Penyebaran.....	248
42. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aspek Pengetahuan Tahap Penyebaran.	254
43. Hasil Penilaian Aspek Keterampilan Tahap Penyebaran.....	255
44. Surat Izin Penelitian.....	279
45. Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	280

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Proses pembelajaran di kelas menuntut pendidik untuk memiliki strategi pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal, oleh karena itu penerapan pendidikan harus diselenggarakan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional. Upaya tersebut dilakukan dalam pendidikan melalui implementasi kurikulum pendidikan 2013 yang merupakan salah satu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai komponen yang saling terkait satu dengan yang lainnya dalam suatu pembelajaran (Bentri, et al.,2014).

Penerapan proses pembelajaran tematik di sekolah dasar yang dikehendaki dikurikulum 2013 berpusat pada peserta didik dengan meminimalkan metode ceramah. Tujuan tersebut bisa tercapai salah satunya jika minat membaca peserta didik tinggi yang dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik, metode, dan strategi (Taufina dan Rahmi., 2018; Taufina dan Zainarlis, 2018; Taufina dan Arwin, 2018).

Penerapan kurikulum 2013 menuntut guru melakukan inovasi pembelajaran terutama pembelajaran tematik teritegrasi, pendekatan proses, menanamkan pendidikan karakter pada setiap muatan pembelajaran, berpikir kritis, inovatif, menggunakan pendekatan saintific, menggunakan model pembelajaran, menghargai pendapat dan perbedaan, toleransi, membangun kemandirian dan, memanfaatkan kecanggihan teknologi (Oos, M., 2013)

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor misalnya, strategi belajar mengajar, metode belajar dan pendekatan pembelajaran, serta media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara menyalurkan materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik (Maharani, 2018).

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar yang diintegrasikan pada teknologi memungkinkan peserta didik untuk akses terhadap sumber-sumber belajar yang sifatnya terbuka dan menggambarkan kondisi dunia nyata yang tidak hanya melibatkan peserta didik dengan lingkungan saja, akan tetapi dalam kegiatan pembelajaran juga dapat memanfaatkan komputer untuk membuat dan mengembangkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakaian untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Rusman, 2012).

Proses pembelajaran di kelas diketahui bahwa guru bukan hanya dituntut untuk menyampaikan materi pembelajaran secara utuh, tetapi juga dituntut untuk mampu menyajikan proses pembelajaran yang sesuai dengan minat dan ketertarikan siswa sehingga mampu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Ramalis, 2018).

Penerapan pembelajaran tematik terpadu berbasis teknologi, informasi dan komunikasi salah satu cara yang telah dilakukan guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa (Sutisna, E. dkk, 2020). Selain itu, seorang guru harus mengikuti perkembangan teknologi dibidangnya; menguasai dan menggunakan teknologi dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran, dengan kata lain guru dituntut untuk mampu menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung

proses pembelajaran, (Maharani, 2018).

Berdasarkan observasi peneliti dengan guru kelas V SD Islam Modern YAAK Dharmasraya, terlihat beberapa permasalahan yang ditemukan adalah (1) media ajar yang digunakan guru masih terbatas pada buku bahan ajar pegangan guru dan pegangan siswa, sedangkan SD Islam Modern YAAK Dharmasraya memiliki laboratorium computer/laptop yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, (2) media pembelajaran berupa buku pegangan guru masih perlu dikembangkan. Mengacu kepada kurikulum 2013 pembelajaran terintegrasi teknologi maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk pendamping media pembelajaran guru.

Permasalahan lain yang ditemukan dalam proses pembelajaran dari segi siswa adalah: (1) siswa kurang aktif dan banyak diam saat aktivitas belajar, (2) siswa kurang dimotivasi dan tidak bekerja sesuai dengan keinginan sendiri, (3) siswa kurang menguasai konsep materi yang dipelajarinya, (4) siswa tidak memberikan respon balik saat proses pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang diperoleh, faktor penyebab munculnya permasalahan dikarenakan guru kurang menggunakan media pembelajaran interaktif yang berintegrasi pada kecanggihan teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Selain itu, guru kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan pembelajaran mandiri dimulai dari pengamatan terhadap suatu permasalahan, melatih siswa untuk menganalisis, eksperimen, mengolah informasi, melakukan kolaboratif, menyimpulkan dan mengkomunikasikan dari suatu benda atau objek kejadian.

Menjawab persoalan di atas, maka perlu adanya media pembelajaran

multimedia interaktif berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai media pembelajaran instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi meliputi media yang dapat dilihat dan didengar dan dalam mengaplikasikannya di kelas. Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong peserta didik untuk belajar aktif, dimana dalam prakteknya peserta didik terlibat langsung dalam memecahkan suatu masalah sehingga mampu mendorong peserta didik untuk berfikir secara kritis yang nantinya dapat melatih peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan mandiri. (Bentri et al., 2020).

Model PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah yang ada di sekitar peserta didik sebagai awal dari proses pembelajaran, kemudian masalah tersebut dianalisis oleh peserta didik dalam berkelompok, agar dapat melatih peserta didik untuk berfikir kritis dan memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah sehingga peserta didik dapat memperoleh pemahaman tentang materi pelajaran dan kemampuan sosial peserta didik juga dapat dikembangkan. Keberhasilan penggunaan model PBL dalam pembelajaran sekolah dasar telah dibuktikan melalui penelitian pengembangan media pembelajaran tematik terpadu dengan model *problem based learning* di kelas V SD (Taufina dan Melindawati, 2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan model PBL telah melalui tahap uji kelayakan. Hasil uji kelayakan menyatakan bahwa media ini valid, praktis dan efektif dengan pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 88% dalam pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar.

Peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *problem based learning* pada kelas V sekolah dasar meningkatkan aktifitas siswa, meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar, (Taufina dan Oktalia: 2019). Peningkatan hasil belajar pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan menggunakan model PBL di kelas V sekolah dasar (Taufina dan Damris, 2020).

Belajar dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis PBL bukan hanya sekedar mendengarkan dan membaca, tetapi belajar dengan melibatkan pengalaman secara langsung antara tiap siswa dengan komputer. Melalui proses pengalaman ini diharapkan perkembangan peserta didik terjadi secara utuh yang tidak hanya berkembang secara kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor. Hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian yang pernah dilakukan oleh, (Sholikhah, dkk. 2017) penelitian ini di lakukan kepada siswa kelas 3 SD Negeri Karangasem, Kabupaten Karangasem Profinsi Bali.

Penelitian yang berkaitan dengan mengenai multimedia interaktif yang pernah dilakukan di sekolah dasar yaitu penelitian Setyaningsih (2017), melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran tematik sub tema tubuh manusia berbasis *adobe Flash CS6* di Kelas V SD. Penelitian Prayogo (2015) melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur. Penelitian Radiatul.Q.U. (2015) melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada tema 8 subtema 3 aku bangga dengan daerah tempat tinggalku untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa kelas IV SD Briwijaya Smart Scool Malang. Penerapan pendekatan

saintifik dengan model pembelajaran penemuan berbatuan menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA, (Manuaba.S. et al., 2016). Penggunaan multimedia interaktif berbasis saintifik untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara jawa nglegena pada siswa sekolah dasar, (Fatmawati, 2018).

Kesimpulan dari penelitian di atas menunjukkan bahwa perancangan dan pembuatan multimedia interaktif telah melalui tahap uji kelayakan. Hasil uji kelayakan menyatakan bahwa media ini valid, praktis dan efektif untuk dimanfaatkan secara menyeluruh dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. Tahapan pembelajaran siswa di kelas Menurut Jerome S. Brunner (2008), bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkrit. Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan gambar atau videotapes. Sementara tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol.

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Kelebihan multimedia interaktif adalah, penggunaannya mengharuskan adanya interaksi siswa dengan komputer yang memuat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh siswa untuk memunculkan informasi berupa audio visual maupun fitur lain yang diinginkan siswa. Multimedia interaktif diyakini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu kelas V sekolah dasar di SD Islam Modern YAAK Dharmasraya, yang mana sekolah ini telah memiliki laboratorium komputer dan hal ini merupakan sarana pendukung

pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti merasa perlu lebih mengembangkan penelitian mengenai multimedia interaktif berbasis PBL yang valid, praktis dan efektif pada pembelajaran tematik terpadu kelas V SD Islam Modern YAAK Dharmasraya.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini:

1. Belum tersedianya media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif berbasis model pembelajaran PBL yang valid, praktis dan efektif untuk pembelajaran tematik terpadu kelas V SD Islam Modern YAAK Dharmasraya
2. Kurangnya antusias siswa mengikuti proses pembelajaran, karena guru belum menggunakan media yang tepat dan menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran
4. Proses pembelajaran yang ada disekolah masih banyak dilakukan tanpa bantuan media pembelajaran lain yang dapat membantu proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu, dan dana, agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah, maka ruang lingkup yang akan diteliti dibatasi pada pengembangan

perangkat pembelajaran tematik terpadu menggunakan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran PBL untuk siswa kelas V SD Islam Modern YAAK Dharmasraya. Tahapan penelitian pengembangan pada penelitian ini dilakukan pada tahap *define, design, develop*, sedangkan *deseminate*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis model PBL untuk siswa kelas V SD?
2. Bagaimana praticalitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis model PBL untuk siswa kelas V SD?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis model PBL untuk siswadi kelas V SD?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian Pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis model PBL yang valid pada pembelajaran tematik terpadu kelas V SD.
2. Menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis model PBL yang praktis pada pembelajaran tematik terpadu kelas V SD.
3. Menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis model PBL yang efektif pada pembelajaran tematik terpadu kelas V SD.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, sedangkan secara praktis multimedia interaktif berbasis model PBL dapat digunakan oleh:

1. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan
2. Bagi peserta didik membantu memahami pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif
3. Bagi peneliti lain sebagai bahan masukan untuk memotivasi timbulnya inspirasi dan ide-ide baru dalam rangka pengembangan perangkat pembelajaran

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis model PBL pada pembelajaran tematik terpadu kelas V sekolah dasar, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. **Media Pembelajaran Multimedia interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Media dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis model PBL yang dirancang menggunakan program *adobe flash CS6* yang memuat materi pelajaran dengan menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata serta dilengkapi dengan

gambar, animasi, video, serta dilengkapi dengan suara atau musik yang sesuai dengan konteks materi pelajaran. Pengembangan multimedia interaktif berbasis model PBL dapat dirincikan sebagai berikut:

- a) Multimedia interaktif ini disajikan dalam bentuk animasi, video, yang menarik serta gambar-gambar yang representatif, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
- b) Multimedia interaktif yang disajikan dilengkapi dengan alat pengontrol seperti tombol lanjut dan tombol kembali, dan tombol-tombol yang terdapat pada menu utama. Tombol ini dapat membantu memudahkan pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan. Selain itu, Multimedia Interaktif juga diiringi dengan suara-suara music pengiring, isi dari materi yang terkandung, serta menyediakan video animasi yang terkait dengan materi pembelajaran.
- c) Multimedia intraktif berbasis model PBL yang dikembangkan terintegrasi aplikasi lembar tugas kelompok latihan berkelompok ini disajikan dalam bentuk soal yang akan dijawab siswa dengan cara berdiskusi bersama anggota kelompoknya.
- d) Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat game edukasi yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran karena dengan adanya game proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.

H. Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini sangat penting dilakukan karena memberikan manfaat yang besar antara lain adalah :

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis model PBL penting untuk

mengatasi ketidak lengkapan media pembelajaran

2. Pengembangan multimedia interaktif berbasis model PBL memberikan keragaman media alternatif dalam pembelajaran, sekaligus sebagai media pelengkap buku pegangan guru dan buku siswa
3. Pengembangan multimedia interaktif berbasis model PBL ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan gaya belajar yang kompleks yaitu belajar dimulai dengan suatu permasalahan, masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata peserta didik, pengorganisasian pembelajaran diseputar masalah, memberikan tanggung jawab yang besar kepada peserta didik dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses pembelajaran secara langsung, menggunakan kelompok kecil, menuntut peserta didik untuk menyajikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja.
4. Pengembangan multimedia interaktif berbasis model PBL mampu membangkitkan pengetahuan anak terhadap materi pembelajaran
5. Pengembangan multimedia interaktif berbasis model PBL dapat digunakan guru sebagai media alternatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar
6. Pengembangan multimedia interaktif berbasis model PBL dapat digunakan Kepala Sekolah dalam mengambil kebijakan dalam hal memenuhi sarana dan prasarana pendidikan.
7. Pengembangan multimedia interaktif berbasis model PBL dapat dipakai sebagai masukan bagi peneliti lanjutan untuk mengembangkan inspirasi dan inovasi agar terciptanya berbagai ide-ide baru untuk mengembangkan

media pembelajaran.

8. Pengembangan multimedia interaktif berbasis model PBL dapat pula dipakai oleh peneliti lanjutan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan ruang lingkup yang lebih luas.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan perangkat pembelajaran tematik terpadu menggunakan multimedia interaktif berbasis model PBL untuk siswa kelas V sekolah dasar Islam Modern YAAK Dharmasraya yang diasumsikan sebelumnya telah mampu mengoperasikan komputer. Sedangkan keterbatasan Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis model PBL ini adalah:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis model PBL pada materi pelajaran tematik terpadu kelas V SD dengan memenuhi persyaratan yaitu melaksanakan pembelajaran dilakukan di laboratorium, dimana masing-masing siswa mengoperasikan komputer.
2. Dibutuhkan ruangan praktikum dan komputer untuk praktek masing-masing siswa.

J. Definisi Operasional

1. Hakikat penelitian pengembangan, penelitian pengembangan merupakan penyederhanaan istilah dalam penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian yang dirancang secara struktural dan sistematis untuk mengembangkan suatu produk melalui tahapan tertentu, sehingga nantinya menghasilkan suatu produk yang teruji

kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam penggunaannya.

2. Media pembelajaran, merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Berbagai macam peralatan yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Peranan media bagi siswa adalah untuk mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa.
3. Multimedia Interaktif, suatu media yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran, dan media itu dapat membuat peserta didik saling melakukan aksi/kegiatan dan akan ditanggapi dengan reaksi, saling aktif (berhubungan). Ciri-ciri interaktif yang tampak pada Multimedia Interaktif yaitu, terjadi interaksi dua arah, komputer dapat memberikan respon atau *feedback* kepada pengguna.
4. Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik untuk berfikir kritis dan mampu menyelesaikan masalah secara mandiri.