

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI TEMATIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Mustika Nurma Harliana, Muhammad Ali, Muhammad Khairul Wazni
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hamzanwadi
Email: mustika01@gmail.com; muhammadali@hamzanwadi.ac.id;
khairulwazni@hamzanwadi.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada materi tematik kelas V SDN Anggaraksa. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall dengan 7 tahap pengembangan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN 2 Anggaraksa yang terdiri dari kelas Va untuk uji coba skala besar dengan jumlah siswa 20 siswa dan kelas Vb untuk uji coba skala kecil dengan jumlah 10 siswa. Penilaian produk dilihat dari segi materi, tampilan, dan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Angket respon siswa secara keseluruhan pada uji coba skala besar diperoleh skor 920, rerata skor ideal 46 dan simpangan baku 0,71 kategori “setuju” dengan rentang skor $46,71 > X \geq 46$. Sedangkan angket respon siswa keseluruhan pada uji coba skala kecil diperoleh skor 469, rerata skor ideal 46,9 dan simpangan baku 0,45 kategori “setuju” dengan rentang skor $47,35 > X \geq 46,9$. Data yang diperoleh dari hasil belajar siswa mencapai ketuntasan 85% untuk uji coba skala besar dan uji coba skala kecil mencapai ketuntasan 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada materi tematik kelas V SDN 2 Anggaraksa layak digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD).

Kata Kunci : Penelitian, Pengembangan, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Tematik.

Abstract

This development research aims to develop learning media using interactive multimedia on class V thematic material at SDN Anggaraksa. This research is a development research adapted from the Borg and Gall development into 7 stages of development. The trial subjects in this study were all grade V students of SDN 2 Anggaraksa consisting of Va class for large-scale trials with 20 students and Vb class for small-scale trials with a total of 10 students. Product assessment is seen in terms of material, appearance, and use of good and correct Indonesian language. The overall student response questionnaire in the large-scale trial obtained a score of 920, an ideal average score of 46 and a standard deviation of 0.71 in the "agree" category with a score range of $46.71 > X \geq 46$. Meanwhile, the overall student response questionnaire in the small-scale trial obtained a score of 469, an ideal average score of 46.9 and a standard deviation of 0.45 in the "agree" category with a score range of $47.35 > X \geq 46.9$. Data obtained from student learning outcomes achieved 85% completeness for large-scale trials and small-scale trials achieved 100%

completeness. So it can be concluded that learning media using interactive multimedia in thematic material for class V SDN 2 Anggaraksa is suitable for use in the learning process in elementary schools (SD).

Keywords: Research, Development, Learning Media, Interactive Multimedia, Thematic.

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat bagi setiap anak untuk mendapatkan pendidikan. Sekolah sebagai penyelenggara proses belajar mengajar diharapkan dapat membimbing, membina, dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap siswa. Potensi dasar yang dimiliki diharapkan dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik setiap siswa dalam mencapai suatu tujuan. Setiap sekolah baik tingkat dasar, tingkat menengah, dan tingkat atas, pada dasarnya memiliki tujuan yang sama, yakni mengembangkan kemampuan siswa yang dapat bertanggung jawab, kreatif, dan berilmu. Khususnya pada tingkat dasar, sekolah dituntut sebagai sarana pendidikan dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari cakupannya siswa membaca dan berhitung. Selain itu, sekolah pada tingkat dasar menjadi pondasi bagi siswa dalam membantu pengembangan pribadi secara psikologis, fisik maupun sikap dan keterampilan sosial, dengan mengembangkan potensi setiap siswa secara optimal. Dalam upaya mewujudkan tujuan tersebut, maka pembaharuan dan perbaikan mutu pendidikan di Sekolah Dasar (SD) harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kualitas pendidikan suatu bangsa yang mampu bersaing di era globalisasi. Pembaharuan itu dapat dilakukan dengan mengembangkan pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi. Sedangkan perbaikan mutu pendidikan tidak hanya difokuskan kepada kurikulum atau manajemen lembaga saja, tetapi dapat mengarah pada kualitas guru, sebab guru memiliki peranan penting dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Guru sebagai komponen pendidikan yang memiliki peranan penting terhadap terciptanya suasana belajar diharapkan dapat mengantarkan siswa kearah tujuan pengajaran yang telah ditetapkan khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) yang masih sangat membutuhkan bimbingan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tugas seorang guru salah satunya yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang berlangsung dengan lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat diharapkan bagi guru, karena berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar yang tinggi sangat diharapkan oleh siswa, guru, maupun orangtua, karena dengan pemerolehan hasil yang tinggi dapat dijadikan tolak ukur dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Banyak cara yang dapat dilakukan agar proses belajar dan hasil belajar menjadi maksimal, salah satunya yaitu mengembangkan media pembelajaran untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Adapun ragam media yang dapat dikembangkan oleh guru seperti media dua dimensi, media tiga dimensi, media audio visual, hingga media yang dirancang

menggunakan program dari komputer seperti multimedia. Media- media tersebut kini memiliki peranan dalam mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sedangkan bagi siswa, media dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak berpusat pada guru. Selain itu, media juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran tematik menurut Wahyu dkk, (2019: 1) merupakan pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan beberapa mata pelajaran tertentu misalnya antara satu bidang studi dengan bidang studi lainnya menggunakan berbagai pengalaman belajar sehingga menjadikan pembelajaran menjadi semakin bermakna. Sedangkan menurut Feri (2018: 1- 2), pembelajaran tematik atau terpadu merupakan pengkaitan dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema. Tema ditinjau dari beberapa mata pelajaran yang saling berhubungan. Tema dalam pembelajaran tematik terbagi lagi atas beberapa subtema. Satu subtema terdiri dari enam pembelajaran. Satu pembelajaran terdiri dari beberapa mata pelajaran yang akan dilaksanakan dalam satu proses pembelajaran. Artinya bahwa, disetiap mata pelajaran mempunyai keterkaitan konsep antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya, sehingga materi pelajaran menjadi lebih bermakna.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan menjadi 7 tahapan. Langkah - langkah sebagai berikut : Penelitian dan pengumpulan informasi; Perencanaan, Pengembangan produk awal, Pengujian oleh tim ahli Merevisi produk yang telah divalidasi, Uji coba lapangan, Penyempurnaan produk Sedangkan Subjek penelitian pada Uji coba skala besar akan dilakukan pada kelas Va SDN 2 Anggaraksa dengan jumlah subjek, yaitu 20 siswa, sedangkan uji coba skala kecil pada kelas Vb dengan jumlah, yaitu 10 siswa. Dengan demikian, jumlah subjek keseluruhan pada penelitian ini, yaitu 30 siswa. Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas V. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari uji tim ahli. Selain itu, data juga diperoleh dari hasil respon siswa berupa angket. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini adalah berupa tes hasil belajar siswa melalui *posttest* yang dilakukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi 7 tahapan yaitu tahap penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan pengembangan, pengembangan produk awal, pengujian oleh tim ahli, merevisi produk yang telah di validasi, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 2 Anggaraksa sebagai berikut :

Tahap Hasil Pengumpulan data dan Informasi

Pada tahap ini peneliti melakukan tinjauan lokasi yang berupa menganalisis kebutuhan peneliti antara lain menganalisis kebutuhan oleh siswa dan guru, menganalisis materi, dan menganalisis media pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Adapun hasil analisis sebagai berikut;

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Oleh Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Kelas V SDN 2 Anggaraksa

KATEGORI	JUMLAH	PERSENTASE	TERTINGGI
SANGAT SETUJU	19	54%	1
SETUJU	7	20%	2
KURANG SETUJU	7	20%	3
TIDAK SETUJU	2	6%	4
JUMLAH KESELURUHAN	35	100%	

Dari hasil data observasi tersebut didapatkan bahwa jumlah siswa sebagai responden sebanyak 35 siswa dengan memiliki berbagai kategori yaitu 19 siswa kategori “sangat setuju” dengan persentasi 54%, 7 siswa kategori “setuju” dengan persentase 20%, 7 siswa kategori “kurang setuju” dengan persentase 20% dan 2 siswa kategori “tidak setuju” dengan persentase 6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sedangkan analisis kebutuhan oleh guru sebagai berikut;

Tabel 2 Hasil Analisis Kebutuhan Oleh Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran SDN 2 Anggaraksa

KATEGORI	JUMLAH	PERSENTASE	TERTINGGI
SANGAT SETUJU	4	40%	1
SETUJU	2	20%	2
KURANG SETUJU	2	20%	3
TIDAK SETUJU	2	20%	4
JUMLAH KESELURUHAN	10	100%	

Dari hasil data observasi tersebut diperoleh jumlah guru sebagai responden adalah 10 responden dengan memiliki kategori yaitu 4 responden kategori “sangat setuju” dengan persentase 40%, 2 responden kategori “setuju” dengan persentase 20%, 2 responden kategori “kurang setuju” dengan persentase 20% dan 2 responden kategori “tidak setuju” dengan persentase 20%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru-guru di SDN 2 Anggaraksa sangat setuju menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun perencanaan dari hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 2 Anggaraksa, yaitu Peneliti akan melakukan penelitian pada materi tematik tema 4 kelas V, peneliti memfokuskan pada materi tema 4 subtema 1 pembelajaran ke 1 muatan IPA dan Bahasa Indonesia, peneliti akan memfokuskan pada pengembangan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *powerpoint*.

Tahap Pengembangan Produk

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Pengembangan ini difokuskan pada materi tema 4 subtema 1 pembelajaran ke 1 muatan bahasa indonesia dan IPA kelas V SD.

Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan perangkat keras komputer dengan bantuan *software* dari *powerpoint*. Susunan media pembelajaran ini pun dibuat seperti *slide-slide* sehingga berbentuk media persentasi. Selain itu, media ini dirancang dengan penambahan animasi, gambar, video, dan suara. Sehingga media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti merupakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Cara pembuatan media ini yaitu mengolah penempatan gambar, warna, dan animasi sesuai kreasi peneliti. Keahlian membuat *hyperlink* diperlukan sebagai dasar dalam mengembangkan media pembelajaran ini.

Tahap Pengujian Oleh Tim Ahli

Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian di uji cobakan oleh tim ahli. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu media yang telah dikembangkan. Pengujian produk melalui tiga tahap, yaitu pengujian oleh tim ahli materi, pengujian oleh tim ahli tampilan, dan pengujian oleh tim ahli bahasa.

Tim ahli materi akan menguji tingkat kesesuaian antara materi dengan beberapa kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa. Melalui pengujian ini sangat mendukung proses perbaikan media yang dikembangkan supaya media memiliki kelayakan dan kualitas yang baik untuk pengguna. validasi ini menggunakan lembaran angket berupa skala lima. Adapun data hasil validasi sebagai berikut;

Tabel 2 Skala (interval) penilaianValidasi Oleh Tim Ahli Materi

No	Interval	Kategori
1.	$X > 37,8$	Sangat Baik
2.	$30,6 < X \leq 37,8$	Baik
3.	$23,4 < X \leq 30,6$	Cukup

4	$16,2 < X \leq 23,4$	Kurang
5	$X \leq 16,2$	Sangat Kurang
Rata-rata keseluruhan = 32		

Dari data tersebut, peneliti menganalisis validasi produk menggunakan skala lima, yakni (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup, (2) kurang, (1) sangat kurang. Maka diperoleh jumlah rata-rata keseluruhan adalah 32 dengan nilai rerata skor ideal 27 dan simpangan baku ideal 6. Sehingga meninjau data tersebut hasil validasi oleh tim ahli materi pada kategori “baik” dengan rentang skor $30,6 < X \leq 37,8$.

Sedangkan tim ahli tampilan akan menguji tingkat kesesuaian tampilan dengan karakteristik siswa. Sehingga setelah melalui tahap pengujian ini akan mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Pengujian ini diberikan berupa lembar angket skala lima yakni, sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Adapun hasil validasi ahli tampilan sebagai berikut;

**Tabel 3 Skala (interval) penilaian Validasi
Oleh Tim Ahli Tampilan**

No	Interval	Kategori
1.	$X > 46,19$	Sangat Baik
2.	$37,39 < X \leq 46,19$	Baik
3.	$28,61 < X \leq 37,39$	Cukup
4	$19,81 < X \leq 28,61$	Kurang
5	$X \leq 19,81$	Sangat Kurang
Rata-rata keseluruhan = 53		

Dari data diperoleh bahwa rata-rata keseluruhan yaitu 53, rerata skor ideal 33, dan simpangan baku 7,33. Jadi disimpulkan bahwa untuk tampilan media pembelajaran multimedia interaktif pada kategori “sangat baik” dengan rentang skor $X > 46,19$.

Tim ahli bahasa akan menguji tingkat ketepatan tata bahasa sesuai dengan penggunaan bahasa indonesia yang baik dan benar. Sehingga melalui tahap pengujian bahasa akan diketahui tingkat kelayakannya. Adapun hasil data validasi ahli bahasa sebagai berikut;

**Tabel 3 Skala (interval) penilaian Validasi
Oleh Tim Ahli Bahasa**

No	Interval	Kategori
1.	$X > 29,38$	Sangat Baik
2.	$23,79 < X \leq 29,38$	Baik
3.	$18,21 < X \leq 23,79$	Cukup
4	$12,62 < X \leq 18,21$	Kurang
5	$X \leq 12,62$	Sangat Kurang
Rata-rata keseluruhan = 33		

Dari data diatas diperoleh bahwa rata-rata keseluruhan adalah 33, dengan rerata skor ideal adalah 21, simpangan baku 4,66. Media pembelajaran ini pada kategori “sangat baik” dengan rentang $X > 29,38$. Berdasarkan data tersebut maka media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif layak untuk digunakan setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dan penilaian dari validator.

Tahap Merevisi Produk Yang Telah di Validasi

Produk yang telah melalui tahap pengujian tim ahli akan di revisi oleh peneliti. Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil dari komentar dan saran tim ahli bahasa, materi, dan tampilan. Sehingga melalui revisi produk yang dikembangkan akan berkualitas serta dapat menarik minat siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran. Adapun revisi yang dilakukan pada tahap validasi media oleh tim ahli yaitu sebagai berikut;

Tabel 4 Revisi Produk Yang Telah di Validasi Tim Ahli

No	ASPEK	MASUKAN	REVISI
1	Materi	Lengkapi materi yang harus dikuasai oleh siswa	Melengkapi materi berupa penambahan video pembelajaran, dan gambar.
2	Tampilan	Penulisan SK/KD Diperjelas Membedakan warna pada jawaban pilihan ganda ketika di klik oleh pengguna	Memperjelas penulisan SK/KD dan pada tulisan lainnya. Menambahkan warna pada item soal yang dijawab oleh siswa sebagai tanda telah di klik.
3	Bahasa	Perbaiki penggunaan bahasa/ penulisan huruf diawal kata/kalimat pada soal evaluasi	Mengganti setiap penggunaan kapital sesuai penulisan yang baik dan benar.

Setelah peneliti melakukan revisi media pembelajaran berdasarkan hasil komentar dan saran dari tim ahli, peneliti kemudian melakukan uji coba lapangan oleh kelompok kecil dan oleh kelompok besar pada SDN 2 Anggaraksa untuk mengetahui kelayakan media dari lingkup skala kecil dan skala besar.

Tahap Uji Coba Lapangan Skala kecil

Pada tahap ini peneliti memberika angket respon siswa dan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda. Data angket respon diperoleh setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Angket tersebut memiliki 12 komponen indikator dalam bentuk skala empat dengan memiliki 10 responden. Setiap responden memiliki kebebasan menanggapi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 5 Hasil Angket Respon Siswa Skala Kecil

Interval	KATEGORI	JUMLAH	PERSEN TASE	TER TINGGI
$X > 47,35$	SANGAT SETUJU	2	20%	3
$47,35 > X \geq 46,9$	SETUJU	5	50%	1
$46,9 > X \geq 46,45$	KURANG SETUJU	3	30%	2
$X < 46,45$	TIDAK SETUJU	0	0	4
		10	100%	
Skor Keseluruhan = 469				
$\bar{X} = 46,9$				

Dari tabel hasil angket respon siswa diperoleh yaitu jumlah siswa keseluruhan pada skala kecil adalah 10 siswa. Rata-rata respon siswa menjawab 3 dan 4 dengan skor 469, rerata skor ideal 46,9 dan simpangan baku 0,45. Pada kategori “sangat setuju” yaitu 2 siswa dengan persentase 20%, kategori “setuju” yaitu 5 siswa dengan persentase 50%, kategori “kurang setuju” yaitu 3 siswa dengan persentase 30%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada materi tematik berada pada kategori “setuju” dengan rentang skor $47,35 > X \geq 46,9$.

Sedangkan tes hasil belajar diberikan setelah semua materi selesai diberikan oleh guru. Tes yang diberikan guru dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal. Pemberian tes bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap konsep atau materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun data hasil belajar sebagai berikut;

Tabel 6 Hasil Belajar Siswa Skala Kecil

No	Ketuntasan (70)	Jumlah	Persentase
1	Ya	10	100%
2	Tidak	0	0
Jumlah Keseluruhan		10	

Dari data hasil belajar siswa skala kecil diperoleh jumlah siswa keseluruhan adalah 10 siswa. Siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 10 siswa dan 0 siswa belum tuntas. Sehingga perhitungan persentase yang diperoleh yaitu 100%. Keberhasilan belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dinyatakan berhasil.

Tahap Uji Coba Lapangan Skala Besar

Tidak berbeda dengan uji coba skala kecil, uji coba skala besar juga menggunakan angket sebagai pengumpulan data penelitian. Pemberian angket pada uji coba skala besar memiliki komponen yang sama dengan uji coba skala kecil. Selain itu, perolehan data juga dilakukan setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Adapun data sebagai berikut;

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa skala besar

Interval	KATEGORI	JUMLAH	PERSEN TASE	TER TINGGI
$X > 46,71$	SANGAT SETUJU	5	25%	2
$46,71 > X \geq 46$	SETUJU	10	50%	1
$46 > X \geq 45,29$	KURANG SETUJU	2	10%	4
$X < 45,29$	TIDAK SETUJU	3	15%	3
		20	100%	
Skor keseluruhan = 920				
$\bar{X} = 46$				

Dari data diperoleh yaitu jumlah siswa keseluruhan pada skala besar adalah 20 siswa dengan rata-rata respon siswa menjawab 3 dan 4. Skor keseluruhan adalah 920, rerata skor ideal 46 dan simpangan baku 0,71. Pada kategori “sangat setuju” yaitu 5 siswa dengan persentase 25%, pada kategori “setuju” yaitu 10 siswa dengan persentase 50%, pada kategori “kurang setuju” yaitu 2 siswa dengan persentase 10%, dan pada kategori “tidak setuju” yaitu 3 siswa dengan persentase 15%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada materi tematik “setuju” digunakan pada proses pembelajaran dengan rentang $46,71 > X \geq 46$.

Sedangkan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, peneliti memberikan tes hasil belajar pada akhir proses pembelajaran berupa tes pilihan ganda. Tes tersebut diberikan kepada setiap siswa dengan data diperoleh sebagai berikut;

Tabel 8 Hasil belajar Siswa Skala Besar

No	Ketuntasan (70)	Jumlah	Persentase
1	Ya	17	85%
2	Tidak	3	15%
Jumlah Keseluruhan		20	

Dari data diperoleh bahwa jumlah siswa skala besar adalah 20 siswa. Pada kategori “tuntas” yaitu 17 siswa dengan persentase 85% dan kategori “tidak tuntas” yaitu 3 siswa dengan persentase 15%. Dengan demikian keberhasilan belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi tematik dinyatakan berhasil digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Penyempurnaan Produk

Sebelum media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti digunakan ke pengguna yang lebih luas, maka dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi proses pembelajaran. Adapun hasil revisi terakhir media tersebut berupa perubahan ukuran tulisan. Diharapkan dengan adanya revisi terakhir media pembelajaran menggunakan multimedia ini, bisa diterapkan kepada pengguna yang lebih luas, tidak hanya di SDN 2 Anggaraksa saja.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada materi tematik kelas V SDN 2 Anggaraksa dapat diambil simpulan sebagai berikut:

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti pada penelitian ini telah dinilai valid/layak digunakan pada proses pembelajaran dengan kriteria ahli bahasa “sangat baik”, ahli tampilan “sangat baik” dan ahli materi “baik”.

Berdasarkan tes hasil belajar siswa pada uji coba skala besar mencapai ketuntasan 85% dan uji coba skala kecil mencapai ketuntasan 100%. Sedangkan angket respon siswa secara keseluruhan memiliki kriteria “setuju”

Data hasil dari revisi akhir bahwa media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif hanya perlu diperbaiki pada ukuran penulisan supaya dapat terlihat oleh siswa yang duduk dibelakang dengan jumlah siswa yang banyak dan ukuran kelas yang cukup luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adihiesta, Kurnia Fikri. (2016). *Pengembangan Multimedia IPA berbasis Flash untuk meningkatkan Literasi Sains siswa SMP*.
- Amir, Hamzah. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi
- Andi, Ibrahim. Asrul, Hak. Baharudin. Madi. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makasar: Guna Darma Ilmu.
- Ani, Cahyadi. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia.
- Asis, Saefuddin. (2015). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Azhar, Asyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Albartus, Nur Cahaya Nugraha. (2014). *Pengembangan multimedia pembelajaran Matematika pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa SMP kelas VIII*.
- Djemari, Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mintra Cendikia Offset
- Ega, Rima Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena
- Eko, Putro WOdoyoko. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Hamdan, Hesein Batubara. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing
- I, Kadek Suartama. (2016). *Produksi Media Sederhana*. Bali: DIPA FIP Undhiksa
- I, Made Parsa. (2017). *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*. Kupang: CV Rasi Terbit
- Irjus, Indrawan. Hadion, Wijoyo. Edi, Wardani. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jawa Tengah: Penerbit CV Pena Persada
- Muhammad, Fathurrohman. Sulitryorini. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Succes Offset
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Wahyu, Iskandar. Nura, Azkia. Himmatul, Hasanah. (2019). *Konsep Pembelajaran Tematik*. Yogyakarta: Penerbit K-Media
- Wandah, Wibanto. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif
- Widodo, Dwi Riyanto (2016). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Matematika kelas III di SD Muhammadiyah 1 Ngawi”*