

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA TEMA 3 “PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP”
DALAM MUATAN PELAJARAN IPS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA TEMA 3 “PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP”
DALAM MUATAN PELAJARAN IPS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**
(2022)

Bestari Rizkiasa Sriwandi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang di kaitkan pada tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” dengan tepat sasaran dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen yang digunakan berupa kuisioner. Penilaian produk media dilakukan oleh tiga ahli (*expert review*), yaitu: ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan uji coba peserta didik. Hasil penilaian ahli materi memperoleh skor 95%, ahli media memperoleh skor 96,66%, dan ahli bahasa memperoleh skor 95%. Maka berdasarkan hasil evaluasi kelayakan *expert review* media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh skor rata-rata 95% dengan kategori sangat baik. Pada uji coba peserta didik dilakukan melalui tiga tahap, yaitu uji coba perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan dengan perolehan skor secara keseluruhan yaitu 100% dan memperoleh kategori sangat baik. berdasarkan hasil penilaian *expert review* dan uji coba peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pendamping pembelajaran dalam pembelajaran IPS tema 3 materi kenampakan alam dan sumber daya alam di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran IPS, multimedia interaktif, ADDIE

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED LEARNING
MEDIA ON THE 3-THEME “CARE AGAINST THE CREATURE OF
LIFE” IN SOCIAL SCIENCES IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL
(2022)**

Bestari Rizkiasa Sriwandi

ABSTRACT

The study aims to develop interactive multimedia-based learning media that attributes to the theme 3 “Care Against The Creature Of Life” with a targeted and worth using in IPS learning in grade IV of Elementary School. The research methods used are Research and Development (RnD) with a development model of ADDIE consisting of five steps, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instrument used is a questionnaire. Media product assessments are conducted by three experts (expert review), namely: material experts, media experts, linguists and learner trials. The material expert assessment results earned a score of 95%, media experts earned a score of 96.66%, and linguists earned a score of 95%. Then based on the results of the expert eligibility of interactive multimedia-based learning media review obtained an average score of 95% with excellent categories. At trials learners were conducted through three stages, which was one to one evaluation, small group evaluation, and field test evaluation with overall score gain of 100% and earned excellent categories. based on the results of the review expert assessment and learner trials, it can be concluded that interactive multimedia-based learning media deserves use as a learning companion medium in IPS learning themes 3 naturally occurring material and natural resources in kels IV Elementary School.

Keywords: Sosial Science Learning Media, Interactive Multimedia, ADDIE

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG
SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema 3 "Peduli Terhadap Makhluk Hidup" Muatan Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Bestari Rizkiasa Sriwandi

Nomor Registrasi : 1107617182

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Hari/Tanggal Ujian : 02 Februari 2022

Pembimbing I



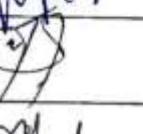
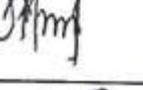
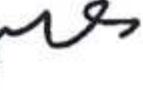
Prof. Dr. Zulela, MS, M. Pd.
NIP. 195308301974032002

Pembimbing II



Prof. Dr. Arifin Maksum, M.Pd
NIP. 195604231985031001

Panitia Ujian Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*	 	25 Februari 2022
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		25 Februari 2022
Prof. Dr. Edwita, M.Pd (Ketua Penguji)***		21 Februari 2022
Yustia Suntari, M. Pd (Anggota)****		17 Februari 2022
Drs. Julius Sagita, M.Pd (Anggota)****		18 Februari 2022

Catatan:

* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan

*** Ketua Penguji

**** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama Mahasiswa : Bestari Rizkiasa Sriwandi

Nomor Registrasi : 1107617182

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi/karya inovatif yang saya buat dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema 3 "Peduli Terhadap Makhluk Hidup" Dalam Muatan Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan, uji ahli, uji lapangan yang telah dilakukan pada bulan Februari sampai Desember 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bahan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 1 Februari 2022

Yang Membuat Pernyataan



Bestari Rizkiasa Sriwandi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Bestari Rizkiasa Sriwandi
NIM : 1107617182
Fakultas/Prodi : FIP / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : bestari.rizkiasa82@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Tema
3 "Peduli Terhadap Mahluk Hidup" Dalam Muatan Pelajaran IPS di Kelas IV
Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Jakarta, 14 Maret 2022

Penulis

Bestari Rizkiasa Sriwandi

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan menyebut nama Allah Subhanahu Wa Ta'ala Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah dan Inayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema 3 "Peduli Terhadap Makhluk Hidup" Dalam Muatan Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar".

Penyusunan skripsi ini sudah peneliti lakukan dengan semaksimal mungkin dengan dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebanyak – banyaknya kepada: pertama, Prof. Dr. Zulela, MS, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Prof. Dr. Arifin Maksum, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memeriksa dan memberikan arahan serta bimbingan, dan serta selalu sabar menghadapi peneliti dalam menjalankan proses penyelesaian skripsi ini.

Kedua, kepada Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, dan Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan menyusun skripsi ini.

Ketiga, kepada Ibu Pudjiastuti Endang Setyawati, S.Pd selaku kepala sekolah, Ibu Sumiarsih, S.Pd selaku guru kelas IV B, Ibu Nurhidayati, S.Pd selaku guru kelas IV C, staf sekolah, dan peserta didik kelas IV B dan C SDN Kramat Pela 07 Pagi yang telah memberikan izin melakukan penelitian serta banyak berkontribusi dalam penelitian ini.

Keempat, kepada orang tua peneliti, Bapak Iwan Setiawan dan Ibu Widyasari, kakak dan adik kandung peneliti, yang selalu memberikan doa, motivasi, dukungan serta hiburan kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Kelima, kepada teman-teman yang selalu ada khususnya Nanda, Yanis, Intan, dan Yura untuk memberikan doa, motivasi, dan masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Keenam, kepada abang Mulyadi Syafar selaku programmer dan ilustrator yang telah membantu peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini.

Semoga segala dukungan, semangat, bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh peneliti sebagai perbaikan hasil penelitian selanjutnya. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi serta bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan seluruh Civitas Akademika Universitas Negeri Jakarta khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Wasalamu'alaikum warahmmatullahi wabarakatuh.

Jakarta, 16 Januari 2022

Penulis

Bestari Rizkiasa Sriwandi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBERHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Fokus Penelitian...	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Kegunaan Hasil Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORITIK	15
A. Hakikat Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
3. Jenis Media Pembelajaran.....	21

B. Hakikat Multimedia Interaktif.....	24
1. Pengertian Multimedia Interaktif	24
2. Karakteristik Multimedia Interaktif	27
3. Fungsi dan Manfaat Multimedia Interaktif	30
4. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif.....	33
5. Adobe Animate CC	37
C. Pembelajaran IPS di SD.....	39
1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	39
2. Pengertian Pembelajaran IPS di SD.....	42
3. Tujuan Pembelajaran IPS di SD	45
4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD	48
D. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	52
E. Hasil Penelitian Yang Relevan	56
F. Kerangka Berpikir	59
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	63
A. Tujuan Penelitian	63
B. Tempat dan Waktu Penelitian	63
C. Metode Penelitian.....	64
D. Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE	66
1. Tahap analisis (<i>Analysis</i>)	67
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	68
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	69
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	70
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	70
E. Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif	72
1. Definisi Konseptual	72
2. Definisi Operasional.....	73
F. Uji Coba Produk	73
1. Desain Uji Coba.....	74

2. Subjek Uji Coba	75
3. Jenis Data.....	75
4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	76
4. Teknik Analisis Data	84
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	87
A. Kerangka Model Teoritis	87
1. Nama Produk.....	87
2. Spesifikasi Produk	88
B. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk.....	89
C. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan	132
1. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif.....	132
2. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif	136
3. Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif..	137
D. Keterbatasan Penelitian	137
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	139
A. Kesimpulan.....	139
B. Implikasi.....	142
C. Saran	143
DAFTAR PUSTAKA.....	145
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	221

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti	51
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	51
Tabel 3.1 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain	72
Tabel 3.2 Kegiatan, Responden, dan Bentuk Instrumen.....	79
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner untuk Ahli Media	80
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner untuk Ahli Materi	81
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner untuk Ahli Bahasa	82
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner untuk Peserta Didik Kelas IV SD...82	82
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Ahli terhadap Instrumen Penelitian	85
Tabel 3.8 Kategori kelayakan.....	86
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar	96
Tabel 4.2 Indikator dan Tujuan Pembelajaran	96
Tabel 4.3 Storyboard Media Pembelajaran Multimedia Interaktif.....	99
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	118
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	120
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	123
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi One to One Evaluation	124
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Small Group Evaluation	126
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Field Test Evaluation	127
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Peserta Didik Dengan Pretest Posttest	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Adobe Animate CC	38
Gambar 3.1 Model ADDIE	65
Gambar 3.2 Cover Media Pembelajaran Interaktif	69
Gambar 3.3 Menu Utama Media Pembelajaran Interaktif	69
Gambar 4.1 Software Animiz Sebelum Pengembangan.....	105
Gambar 4.2 Adobe Animate CC Sebelum Pengembangan	105
Gambar 4.3 Tampilan Opening.....	106
Gambar 4.4 Tampilan Menu	107
Gambar 4.5 Tampilan Menu Petunjuk	108
Gambar 4.6 Tampilan Kompetensi Inti.....	109
Gambar 4.7 Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator (1)	109
Gambar 4.8 Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator (2)	109
Gambar 4.9 Tampilan halaman awal materi	111
Gambar 4.10 Tampilan video materi subtema 1	111
Gambar 4.11 Tampilan Latihan Soal Subtema 1	111
Gambar 4.12 Tampilan Video Materi Subtema 2	111
Gambar 4.13 Tampilan Latihan Soal Subtema 2	112
Gambar 4.14 Tampilan Video Materi Subtema 3	112
Gambar 4.15 Tampilan Latihan Soal Subtema 3	112
Gambar 4.16 Tampilan Skor Latihan Soal	112
Gambar 4.17 Tampilan Kuis 1	113
Gambar 4.18 Tampilan Selesai Kuis 1.....	113
Gambar 4.19 Tampilan Kuis 2	114
Gambar 4.20 Tampilan Selesai Kuis 2.....	114
Gambar 4.21 Tampilan Referensi	114

Gambar 4.22 Tampilan Profil Pengembang.....	115
Gambar 4.23 Tampilan Profil Illustrator	115
Gambar 4.24 Revisi Pada Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif	121



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Dengan Guru Kelas dan Peserta Didik.....	153
Lampiran 2 - Instrumen Uji Coba Peserta Didik	159
Lampiran 3 – Data Validasi dan Hasil Uji Coba Media.....	165
Lampiran 4 - Soal dan kunci jawaban <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	209
Lampiran 5 – Dokumentasi Penelitian	216
Lampiran 6 – Surat Pengantar Penelitian	219
Lampiran 7 – Surat Keterangan Melakukan Penelitian	220

