

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ISPRING SUITE PADA MATERI
PECAHAN SENILAI KELAS IV SD/MI**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

AMALIA PUTRI RAHMA

1107617265

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING
SUITE PADA MATERI PECAHAN SENILAI
KELAS IV SD/MI
(2024)**

AMALIA PUTRI RAHMA

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk serta mengetahui kelayakan produk multimedia interaktif berbasis iSpring suite pada materi pecahan senilai kelas IV SD/MI. Penelitian ini dilakukan di MI Pembangunan Arridho Depok. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan kuesioner. Responden dalam penelitian ini yaitu satu dosen ahli media, satu dosen ahli materi, satu dosen ahli bahasa, serta peserta didik kelas IV MI Pembangunan Arridho. Hasil uji coba pengembangan multimedia interaktif berbasis iSpring Suite pada materi pecahan senilai kelas IV kepada tiga ahli (*expert review*) memperoleh nilai rata-rata sebesar **80,3%** sehingga termasuk dalam kategori **Layak**. Selain itu, hasil dari tahap uji coba *one to one* dan *small group* memperoleh nilai rata-rata sebesar **87,91%** sehingga termasuk dalam kategori **Sangat Layak**. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis iSpring suite pada materi pecahan senilai ini merupakan produk yang valid dan layak digunakan pada pembelajaran matematika di kelas IV SD/MI.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, iSpring Suite, Pembelajaran Matematika, Materi Pecahan, ADDIE

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON
ISPRING SUITE ON FRACTIONAL MATERIAL FOR STUDENT
GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL
(2024)**

AMALIA PUTRI RAHMA

ABSTRACT

This research and development project focuses on creating interactive multimedia products using iSpring suite for teaching fractions to fourth-grade students. The study was conducted at MI Pembangunan Arridho Depok and followed the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) of research and development. Data was collected through interviews and questionnaires from a media expert, material expert, language expert, and fourth-grade students. The trial development of the interactive multimedia based on iSpring Suite for teaching fractions received an average score of 80.3% from the expert reviews, indicating it was considered worthy. Further trial stages with one-to-one and small groups yielded an average score of 87.91%, classifying it as very feasible. Overall, the interactive multimedia product based on iSpring suite for fractions is deemed valid and suitable for use in mathematics education for fourth-grade students.

Keywords : Learning Media, Interactive Multimedia, iSpring Suite, Math Learning, Fraction Materials, ADDIE

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukasi pada Materi Pecahan Senilai Kelas IV SD/MI

Nama Mahasiswa : Amalia Putri Rahma

NIM : 1107617265

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I



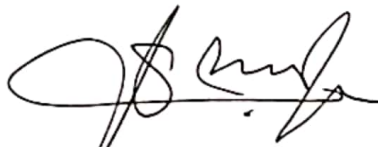
Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd
NIP. 196509281994022001

Pembimbing II



Drs. Julius Sagita, M.Pd
NIP. 196012211986101001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Gusti Yarmi, M.Pd.
NIP. 196708211993032014

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Amalia Putri Rahma
No. Registrasi : 1107617265
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite pada Materi Pecahan Senilai Kelas IV SD/MI”** :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Oktober 2021 hingga Mei 2024.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang telah dibuat orang lain atau menjiplak karya tulis orang lain dan bukan teremahan karya tulis orang lain.

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

Jakarta, 25 Juli 2024

Yang Menyatakan



Amalia Putri Rahma



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
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 : Amalia Putri Rahma
NIM : 1107617265
Fakultas/Prodi : Ilmu pendidikan / Pendidikan Guru sekolah Dasar
Alamat email : aprah10@gmail.com

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

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

yang berjudul :

Pengembangan multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite pada Materi
Pecahan Senilai kelas IV SD/MI

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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, 19 Agustus 2024

Penulis

(Amalia Putri Rahma)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis iSpring Suite pada Materi Pecahan Senilai Kelas IV di Sekolah Dasar”. Skripsi penelitian dan pengembangan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengalami kesulitan dan penulis juga menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi tercapainya kesempurnaan penelitian ini.

Kemudian, dalam kesempatan ini pula penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd dan Drs. Julius Sagita, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini. Penulis sangat berharap semoga skripsi penelitian dan pengembangan ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Depok, 25 Juni 2024

Penyusun

Amalia Putri Rahma

NIM 1107617265

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORETIK	10
A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan	10
1. Hakikat Media Pembelajaran	10
2. Multimedia Interaktif Berbasis iSpring Suite	21
3. Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sub-materi Pecahan Senilai Kelas IV di Sekolah Dasar	27
4. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis ISpring Suite dalam Pembelajaran Matematika.....	29
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Konsep Pengembangan	34
D. Rancangan Model	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
A. Tujuan Penelitian	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian	48

C.	Metode Penelitian	48
D.	Prosedur Pengembangan	49
1)	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	49
2)	Tahap Desain (<i>Design</i>)	50
3)	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	50
4)	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	52
5)	Tahap Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	53
E.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	53
F.	Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		63
A.	Deskripsi Hasil Pengembangan	63
B.	Proses Pengembangan Produk	63
1)	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	63
2)	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	65
3)	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	67
4)	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	82
5)	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	87
C.	Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	88
D.	Keterbatasan Penelitian	92
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		94
A.	Kesimpulan	94
B.	Implikasi	95
C.	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA		97
LAMPIRAN		Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		143

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Aspek dan Kriteria Multimedia yang Baik	26
Tabel 2.2	Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas III – IV)	30
Tabel 3.1	Indikator Variabel Multimedia Interaktif	55
Tabel 3.2	Skala yang Digunakan dalam Penelitian	57
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	58
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi	59
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa	60
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen untuk Peserta Didik	60
Tabel 3.7	Kriteria Penilaian Kelayakan Produk Menurut Ahli	62
Tabel 3.8	Kriteria Penilaian Kelayakan Produk Menurut Peserta Didik	63
Tabel 4.1	Capaian Pembelajaran Fase B Elemen Bilangan	67
Tabel 4.2	Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	78
Tabel 4.3	Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi	80
Tabel 4.4	Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa	83
Tabel 4.5	Hasil Rekapitulasi Penilaian Uji Coba <i>One to One</i>	85
Tabel 4.6	Hasil Rekapitulasi Penilaian Uji Coba <i>Small Group</i>	87
Tabel 4.7	Hasil Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli	89
Tabel 4.8	Hasil Rekapitulasi Penilaian Respon Siswa	90

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Flowchart Multimedia Interaktif Model <i>Drills</i>	32
Bagan 2.2	Kerangka Konsep Penelitian dan Pengembangan	36
Bagan 3.1	Tahapan Pengembangan Model ADDIE	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	20
Gambar 2.2	Model Pecahan sebagai ‘Bagian dari Keseluruhan’	37
Gambar 2.3	Ilustrasi Pecahan dalam Bentuk Konkrit dan Model Pecahan	38
Gambar 2.4	Ilustrasi Model Pecahan yang Senilai	41
Gambar 2.5	Tabel Pecahan yang Senilai	45
Gambar 4.1	Tampilan <i>Software</i> Microsoft Power Point	69
Gambar 4.2	Fitur ISpring <i>Converter</i> pada Microsoft Power Point	69
Gambar 4.3	Tampilan <i>Software</i> Website2APK Builder	70
Gambar 4.4	Tampilan <i>Website</i> Canva	70
Gambar 4.5	Fitur ISpring <i>Converter</i> pada Microsoft Power Point	71
Gambar 4.6	Tampilan Awal Multimedia Interaktif	73
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Menu Utama	73
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Aplikasi	73
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran	74
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	74
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Pilihan Sub-Materi	75
Gambar 4.12	Tampilan Halaman Contoh Cerita pada Sub-Materi	75
Gambar 4.13	Tampilan Halaman Penjelasan Cerita pada Sub-Materi	76
Gambar 4.14	Tampilan Halaman Penjelasan Teoretis pada Sub-Materi	76
Gambar 4.15	Tampilan Awal Halaman Uji Pemahaman	76
Gambar 4.16	Tampilan Halaman Permainan Kuis pada Uji Pemahaman	77
Gambar 4.17	Mengubah Format Power Point menjadi HTML5	77
Gambar 4.18	Mengubah Format HTML5 menjadi Aplikasi	78
Gambar 4.19	Tampilan Tombol Setelah Diperbaiki	79
Gambar 4.20	Tampilan Respon Jawaban Benar/Salah	79
Gambar 4.21	Tampilan Tujuan Pembelajaran Sebelum Diperbaiki	81
Gambar 4.22	Tampilan Tujuan Pembelajaran Setelah Diperbaiki	81
Gambar 4.23	Tampilan Penambahan Kalimat Ajakan	81
Gambar 4.24	Tampilan Teks Bacaan Sebelum Diperbaiki	82
Gambar 4.25	Tampilan Teks Bacaan Setelah Diperbaiki	82

Gambar 4.26	Tampilan Gambar Sebelum Diperbaiki	82
Gambar 4.27	Tampilan Gambar Setelah Diperbaiki	82
Gambar 4.28	Tampilan Teks Bacaan Sebelum Diperbaiki	84
Gambar 4.29	Tampilan Teks Bacaan Setelah Diperbaiki	84



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru	103
Lampiran 2	Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan	105
Lampiran 3	Rancangan <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	107
Lampiran 4	Surat Keterangan Validasi Ahli Media	114
Lampiran 5	Instrumen Hasil Penilaian Ahli Media	115
Lampiran 6	Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 7	Instrumen Hasil Penilaian Ahli Materi	120
Lampiran 8	Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	125
Lampiran 9	Instrumen Hasil Penilaian Ahli Bahasa	126
Lampiran 10	Rekapitulasi Perhitungan Hasil Validasi Ahli	130
Lampiran 11	Surat Keterangan Izin Penelitian	135
Lampiran 12	Instrumen Uji Coba <i>One to One</i> dan <i>Small Group</i>	137
Lampiran 13	Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian	138
Lampiran 14	Rekapitulasi Hasil Tahap <i>One to One</i>	141
Lampiran 15	Rekapitulasi Hasil Tahap <i>Small Group</i>	142
Lampiran 16	Dokumentasi Penelitian di Lapangan	143

