

Siti Robiatul Amilya. 2022. 170611100003. *Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Panas Dan Perpindahannya Subtema 1 Kelas V SDN Lombang Dajah 1 Blega..* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: H. Priyono Tri Febrianto, S. Sos., M. Si.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu (1) untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif tema panas dan perpindahannya subtema 1 pembelajaran 1 kelas 5 SD, (2) untuk mengetahui kemenarikan multimedia interaktif tema panas dan perpindahannya subtema 1 pembelajaran 1 kelas 5 SD , (3) untuk mengetahui keefektifan multimedia tema panas dan perpindahannya subtema 1 pembelajaran 1 kelas 5 SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Developments, Implementation* dan *Evaluation*. Penelitian dilakukan pada kelas V SDN Lombang Dajah 1 Blega dengan melibatkan 21 siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli, diperoleh persentase validasi ahli media pembelajaran sebesar 98,00%(sangat valid), ahli desain pembelajaran sebesar 96,00% (sangat valid), ahli materi sebesar 75,00% (valid) dan ahli bahasa sebesar 75,00% (valid). Kemenarikan media dilihat dari angket respon siswa didapatkan hasil persentase pada uji coba perorangan sebesar 95,84% (sangat menarik), uji coba kelompok kecil sebesar 96,79% (sangat menarik) dan uji coba kelompok besar sebesar 97,27%. Keefektifan media pembelajaran dilihat dari observasi aktivitas guru sebesar 90,00% (sangat efektif) , observasi aktivitas siswa sebesar 93,33% (sangat efektif) dan hasil tes kemampuan akhir siswa didapatkan hasil persentase pada uji coba perorangan sebesar 100% (sangat efektif), uji coba kelompok kecil sebesar 100% (sangat efektif) dan uji coba kelompok besar sebesar 100% (sangat efektif). Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan multimedia interaktif tea panas dan perpindahanya valid, menarik dan efektif.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Panas dan perpindahannya

Siti Robiatul Amilya. 2022. 170611100003. Development of Interactive Multimedia with Hot Themes and Transfers. Sub-theme 1 Class V SDN Lombang Dajah 1 Blega. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Science Education. Trunojoyo University, Madura. Supervisor: H. Priyono Tri Febrianto, S. Sos., M. Si.

ABSTRACT

The objectives of this development research are (1) to determine the validity of interactive multimedia on the heat theme and its transfer to sub-theme 1 learning 1 grade 5 elementary school, (2) to determine the attractiveness of interactive multimedia heat theme and its transfer to sub-theme 1 learning 1 grade 5 elementary school, (3) to find out the effectiveness of multimedia heat themes and their transfer sub-theme 1 learning 1 grade 5 elementary school. This study uses the ADDIE development model which consists of Analysis, Design, Developments, Implementation and Evaluation. The research was conducted in the fifth grade of SDN Lombang Dajah 1 Blega involving 21 students. Based on the results of expert validation, the percentage of expert validation of learning media is 98.00% (very valid), learning design experts are 96.00% (very valid), material experts are 75.00% (valid) and language experts are 75, 00% (valid). The attractiveness of the media, seen from the student response questionnaire, the percentage results in individual trials of 95.84% (very interesting), small group trials of 96.79% (very interesting) and large group trials of 97.27%. The effectiveness of learning media can be seen from the observation of teacher activities of 90.00% (very effective), observation of student activities of 93.33% (very effective) and the results of students' final ability tests obtained percentage results in individual trials of 100% (very effective) , the small group trial was 100% (very effective) and the large group trial was 100% (very effective). Based on the research data, it can be concluded that the interactive multimedia of hot tea and its movement is valid, interesting and effective.

Keywords: Interactive Multimedia, Heat and its transfer

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat taufik hidayah serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Peneliti menyadari bahwa terwujudnya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Hani'ah, S.Pd., M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Siti Fadryana F, S.Pi., MA., selaku Kepala Jurusan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura.
3. Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd, selaku Koordinator Program Studi PGSD Universitas Trunojoyo Madura.
4. Priyono Tri Febrianto, S.Sos., M.Si selaku dosen pembimbing.
5. Isna Ida Mardiyana, S.Pd., M.Pd selaku dewan penguji 1 skripsi
6. Ana Naimatul Jannah, S.Pd., M.Pd selaku dewan penguji 2 skripsi
7. Ade Cyntia Pritasari S.Pd., M.Pd selaku dewan penguji 3 skripsi sekaligus ahli materi pembelajaran pada penelitian pengembangan ini.
8. Aditya Dyah Puspitasari S.Pd., MPd selaku ahli media pembelajaran pada penelitian pengembangan ini.
9. Tyasmiarni Citrawati S.Pd., M.Pd selaku ahli bahasa pada penelitian pengembangan ini.
10. Agung Setyawan S.Pd., M.Pd selaku ahli desain pembelajaran pada penelitian pengembangan ini.
11. Abdul Rosyid, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Lombang Dajah 1 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian terhadap anak didiknya.
12. Anni Budi S, S.Pd. selaku guru kelas V SDN Lombang Dajah 1 yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
13. Siswa Kelas V dan Guru beserta karyawan SDN Lombang Dajah 1 yang telah memberikan bantuan penuh dalam penulisan skripsi ini.
14. Dan semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

Selaku manusia biasa peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak kekurangan-kekurangan. Untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat peneliti nantikan. Harapan peneliti semoga amal baik Bapak, Ibu, dan Saudara-saudara mendapat imbalan yang setimpal dari Allah S.W.T dan akhirnya skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bangkalan, 13 Juni 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mufy' with a stylized flourish at the end.

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	9
E. Batasan Penelitian Pengembangan	10
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
G. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori	13
B. Penelitian Relevan	58
C. Kerangka Berpikir	59
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	61
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	61
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	63
C. Uji Coba Produk	69
D. Teknik Pengumpulan Data	75
E. Instrumen Penelitian Pengembangan.....	76
F. Teknik Analisis Data.....	88
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	95
A. Hasil dan Analisis Data	95
B. Pembahasan.....	152
BAB V PENUTUP.....	173
A. Simpulan.....	173
B. Saran	174
DAFTAR PUSTAKA	175
LAMPIRAN.....	177

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data	78
Tabel 3.2 Kisi-kisi wawancara	79
Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru	80
Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar observasi aktivitas siswa	81
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	81
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	82
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	83
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa	84
Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	85
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	88
Tabel 3.12 Kriteria Validitas Produk Multimedia Interaktif.....	89
Tabel 3.13 Kriteria Lembar Observasi Akitivitas Guru.....	92
Tabel 3.14 Kriteria Lembar Observasi Akitivitas Siswa.....	92
Tabel 3.15 Kriteria Ketuntasan Belajar Individu	91
Tabel 3.16 Kriteria Keefektifan pada Multimedia Interaktif	93
Tabel 3.17 Kriteria Kemenarikan Media Pembelajaran.....	94
Tabel 4.1 Kompetensi Inti.....	96
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar Pembelajaran 1	97
Tabel 4.3 Indikator	97
Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran.....	98
Tabel 4.5 Hasil Wawancara.....	100
Tabel 4.6 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	102
Tabel 4.7 Hasil Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran	111
Tabel 4.8 Hasil Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran	113
Tabel 4.9 Hasil Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	116
Tabel 4.10 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa	116
Tabel 4.11 Lembar Observasi Aktivitas Guru Uji Perorangan.....	120
Tabel 4.12 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Perorangan.....	122
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Perorangan	121
Tabel 4.14 Tes Hasil Belajar Uji Coba Perorangan.....	122
Tabel 4.15 Lembar Observasi Aktivitas Guru Uji Terbatas.....	123
Tabel 4.16 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Uji Terbatas	124
Tabel 4.17 Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas	125
Tabel 4.18 Hasil Respon guru terhadap multimedia interaktif	126
Tabel 4.19 Tes Hasil Belajar Uji Coba Terbatas.....	127
Tabel 4.20 Lembar Observasi Aktivitas Guru	129
Tabel 4.21 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	130
Tabel 4.22 Hasil Angket Respon Siswa	131
Tabel 4.23 Hasil respon guru terhadap multimedia interaktif.....	132
Tabel 4.24 Tes Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Besar	134
Tabel 4.25 Hasil Revisi Validasi Ahli Media.....	136
Tabel 4.26 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi	137
Tabel 4.27 Hasil Revisi Validasi Bahasa	138
Tabel 4.28 Data Hasil Validasi Ahli	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	60
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	65
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Multimedia Interaktif.....	72
Gambar 4.1 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif	106
Gambar.4.2 Pengembangan multimedia interaktif.....	109
Gambar 4.3 Hasil Perhitungan Persentase Validasi Ahli.....	140
Gambar 4.4 Hasil Perhitungan Persentase Keefektifan Uji Coba Perorangan....	145
Gambar 4.5 Hasil Perhitungan Persentase Keefektifan Uji Coba Terbatas	147
Gambar 4.6 Hasil Perhitungan Persentase Keefektifan Uji Coba Lapangan	150
Gambar 4.7 Hasil Perhitungan Persentase Kemenarikan	152

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 (Pra Penelitian).....	177
Lampiran Kisi-kisi wawancara	178
Lampiran Hasil Wawancara	179
Lampiran Angket Kebutuhan Siswa.....	182
Lampiran Hasil Angket Kebutuhan Siswa	183
LAMPIRAN 2 (Uji Coba)	184
Lampiran Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Siswa.....	185
Lampiran Observasi Aktivitas Siswa	186
Lampiran Hasil Observasi Aktivitas Siswa	188
Lampiran Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Guru	190
Lampiran Observasi Aktivitas Guru.....	191
Lampiran Hasil Observasi Aktivitas Guru	193
Lampiran Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	195
Lampiran Angket Respon Siswa	196
Lampiran Hasil Angket Respon Siswa	200
Lampiran Kisi-Kisi Angket Respon Guru	204
Lampiran Angket Respon Guru.....	205
Lampiran Hasil Angket Respon Guru	207
Lampiran Tes Belajar Siswa.....	209
Lampiran Hasil Angket Tes Belajar Siswa.....	212
LAMPIRAN 3 (Lembar Validasi Ahli)	213
Lampiran Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	214
Lampiran Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran	215
Lampiran Hasil Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran	218
Lampiran Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran	222
Lampiran Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	223
Lampiran Hasil Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran	227
Lampiran Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran	231
Lampiran Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	232
Lampiran Hasil Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	235
Lampiran Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	239
Lampiran Angket Validasi Ahli Bahasa	240
Lampiran Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa	243
LAMPIRAN 4.....	247
Dokumentasi Kegiatan.....	248
Lampiran RPP.....	250