

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan sebuah proses pembelajaran yang baik dan secara aktif peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya dalam kemampuan pengetahuan, kecakapan nilai serta pola tingkah laku yang berguna bagi kehidupan. Seperti yang tertera dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 menuturkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kurikulum merupakan instrumen untuk mencapai tujuan pendidikan. Beberapa kali Indonesia telah mengalami perubahan kurikulum sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum yang digunakan Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang telah diterapkan sejak tahun ajaran 2013/2014. Kurikulum 2013 menerapkan konsep pembelajaran tematik integratif. Tematik integratif yakni pendekatan pembelajaran nan integrasi berbagai kompetensi dari berbagai mata pembelajaran ke dalam sebuah tema. Menurut (Hidayah, 2015:35)ngintegrasian terbagi dalam dua hal, yaitu (1) integrasi sikap, keterampilan

dan pengetahuan dalam proses pembelajaran, (2) integrasi berbagai konsep yang terikat. Tema merajut makna beragam konsep dasar sehingga siswa belajar konsep dasar secara parsial dengan demikian pembelajaran menaruh makna yang utuh pada siswa seperti tercermin pada berbagai tema yang ada. Dalam pembelajaran tematik terdapat satu tema yang aktual dekat dengan dunia siswa dalam kehidupan sehari-hari. Tema berperan menjadi pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan kompetensi inti dan kompetensi dasar dari beberapa muatan pembelajaran sekaligus. Adapun muatan pembelajaran diantaranya yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Proses pembelajaran tematik siswa dituntut aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah sehingga menumbuhkan sisi kreativitas mereka sesuai dengan potensi dan kecenderungan diri yang berbeda satu dengan yang lain. Diterapkannya pembelajaran tematik diharapkan siswa dapat belajar dan bermain dengan kreativitas tinggi. Karena dalam pembelajaran tematik siswa tidak serta merta didorong untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*) dan model pembelajaran ini lebih mengutamakan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) tanpa tekanan dan ketakutan tetapi bermakna bagi siswa. Menurut (Muklis, 2012:64) pembelajaran tematik menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student centered*). Meski demikian peran guru tidak hilang guru lebih banyak berperan

sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan kepada siswa dalam melakukan aktivitas belajar.

Menurut Maryono, (2017:73) peran guru sebagai fasilitator artinya guru membimbing setiap tahap tercapainya tujuan pembelajaran dengan menyiapkan media atau pertanyaan yang bersifat membimbing dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi sendiri. Pada kenyataannya, masih banyak sekolah yang menerapkan pola pembelajaran yang didominasi oleh guru. Guru masih dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar dan sumber informasi. Dalam proses pembelajaran guru menjadi pusat kelas dan menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional sehingga siswa tidak mendapatkan peranan dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berperan penting dalam mencapai keberhasilan belajar siswa. Dengan pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang abstrak. Menurut Al-Tabany, (2017:11) dalam pembelajaran tematik cakupan materinya lebih kompleks dari pada pembelajaran lain, karena dalam pembelajaran tematik terdapat keterpaduan dari berbagai mata pelajaran yang memiliki keterkaitan.

Media pembelajaran menurut Prastowo, (2019:95) adalah segala sesuatu yang berupa alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Media pembelajaran merupakan komponen

yang penting dalam pembelajaran tematik, karena adanya media dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. pembelajaran akan lebih jelas maknanya, siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di kelas V SDN Sumberdadi pada 08 Februari 2022, bahan ajar pegangan siswa berupa buku tematik yang dimiliki oleh setiap siswa dan guru menggunakan buku pendamping tematik dengan hasil belajar siswa yang belum semua memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dari 37 siswa, 22 siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum dan 15 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Guru masih menggunakan model konvensional dalam penyampaian pembelajaran dan juga masih jarang dalam penggunaan media. Media yang biasa digunakan oleh guru berupa media visual, media suara dan media konkret. Melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V siswa menjadi aktif, semangat dan pada pembelajaran yang menggunakan media dalam penerimaan materi siswa lebih fokus dan lebih mudah mengerti. Hal ini dibuktikan dengan angket kebutuhan siswa, yaitu sebanyak 83,78% menjawab mudah mengerti jika menggunakan media pembelajaran, sebanyak 81,08% siswa setuju jika pembelajaran menggunakan media dan 91,89% berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan gawai merupakan hal yang mudah. Kelas V merupakan kelas digital dikarenakan dalam pembelajaran sering menggunakan dan memanfaatkan smartphone dan sebanyak 86,48% siswa senang

dan setuju jika pembelajaran tematik disampaikan menggunakan media gambar dan video yang dapat mereka operasikan sendiri dari *smartphone*.

Pengadaan media pembelajaran sebagian besar telah disediakan oleh sekolah seperti alat peraga, media gambar dan LCD. Kelas V merupakan kelas digital yang telah memanfaatkan *Smartphone* dengan berbantu fitur *Google education* seperti *classroom* dalam membantu proses pembelajaran. Dalam kondisi tersebut memungkinkan untuk digunakannya media pembelajaran berbasis multimedia yakni *Magic Card Interactive* (MCI) dalam proses belajar mengajar. Penggunaan *Magic Card Interactive* (MCI) juga telah ditunjang dari sisi SDM di Sekolah Dasar, bahwa guru dan siswa sudah terampil dan terbiasa dalam menggunakan *smartphone* siswa juga memiliki ketertarikan tersendiri terhadap teknologi, terhadap pembelajaran media yang mampu menampilkan gambar dan video. Kondisi tersebut membuat Sekolah Dasar berpotensi untuk menggunakan jenis media pembelajaran multimedia *Magic Card Interactive* (MCI) untuk menunjang kegiatan pembelajaran tematik.

Media pembelajaran berbasis multimedia menjadi pilihan yang diambil karena mempunyai asumsi: pembelajaran hendaknya lebih menarik, mudah untuk dipahami, guru dapat mengkombinasikan lebih dari dua media secara bertepatan, dapat mengkolaborasi strategi satu dengan yang lain dan lebih menarik perhatian siswa sebab mereka bisa memandang, mencermati, serta sekaligus dapat memberikan motivasi kepada mereka. Menurut Kurniawati & Nita, (2018:70) Multimedia mengkombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif. Sebagaimana hal ini

sejalan dengan pendapat (Munir, 2012:2) mendefinisikan multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti bacaan, grafik, animasi, audio serta video dengan karakteristik interaktif untuk menciptakan satu presentasi menarik. Sesuai pendapat diatas dipahami bahwa media berbasis multimedia dapat menarik perhatian, komunikatif, mudah dilakukan perubahan dan lebih leluasa menuangkan kreatifitas.

Multimedia terbagi menjadi beberapa jenis. Menurut Vaughan dalam Kurniawati & Nita, (2018:70) multimedia terbagi menjadi tiga jenis yaitu multimedia interaktif, multimedia hiperaktif dan multimedia linier. Multimedia interaktif adalah sebuah tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya dapat menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunaannya (*user*) (Prastowo, 2019:138). Sejalan dengan pendapat Vaughan bahwa multimedia interaktif adalah sebuah kombinasi teks, grafik seni, animasi, video yang saling berkaitan sehingga dapat mengikuti kemauan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan sekaligus dapat dikontrol kapan dan apa elemen yang ingin ditampilkan.

Multimedia *Magic Card Interactive* (MCI) merupakan suatu media pembelajaran berbentuk aplikasi yang di dalamnya terdapat kartu yang dikombinasikan dengan teks, gambar, musik, video dan animasi. Pada aplikasi *Magic Card Interactive* (MCI) terdapat beberapa menu seperti pendahuluan, materi dan game yang dilengkapi dengan alat pengontrol media yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang ingin ditampilkan. Media

pembelajaran *Magic Card Interactive* (MCI) mampu memberikan pemahaman tentang materi secara efisien, efektif dan menarik. Fitur-fitur dalam media *Magic Card Interactive* (MCI) terdiri dari satu kesatuan antara audio, visual melalui teks, gambar audio dan animasi yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik karena terdapat musik dan warna yang cerah. Multimedia bersifat interaktif mampu memberikan fleksibilitas yang tinggi sehingga siswa dapat memperoleh umpan balik terhadap apa yang dilakukan. *Magic Card Interactive* (MCI) dapat dioperasikan melalui komputer dan *smartphone* untuk mempermudah akses belajar dimanapun dan kapanpun. Pada penelitian ini menggunakan satu jenis media pembelajaran yaitu multimedia *Magic Card Interactive* yang berfokus pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 dengan muatan IPA dan Bahasa Indonesia karena untuk memberikan fokus kepada siswa dalam belajar agar tidak memecah konsentrasi siswa apabila menggunakan lebih dari satu muatan dalam satu pembelajaran dan juga karena muatan materi dan pembelajaran antara pembelajaran 1 dan 2 berbeda.

Penelitian terdahulu oleh Khoirullah (2017) diketahui bahwa pengembangan produk multimedia interaktif berbasis *flashcard* pembelajaran Bahasa Indonesia mampu memberikan nilai positif terhadap hasil belajar siswa dengan ketuntasan nilai positif klasikal yang diperoleh sebesar 87% dan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *flashcard* pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan layak dan efektif digunakan. Peneliti terdahulu mengembangkan multimedia berbasis *flashcard* yang dioperasikan menggunakan komputer. Multimedia berbasis *flashcard* dibuat dalam bentuk aplikasi dan dikemas dalam *compact disk* (CD) dimana

di dalamnya terdapat materi dan game untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada halaman pertama media terdapat dua pilihan saat menggunakan media, yaitu *flashcard* tumbuhan dan *flashcard* binatang. Setelah memilih ingin belajar materi yang mana, pengguna akan diarahkan pada halaman game terlebih dahulu yang berupa mencocokkan nama dengan gambar menggunakan cara *drag and drop*. setelah berhasil menyelesaikan game pengguna akan diarahkan pada halaman materi yang berupa *flashcard* dengan tombol video di sebelahnya. Video tersebut berisi penjelasan materi yang ada pada *flashcard* kemudian setelah selesai melihat video akan muncul penjelasan mengenai materi yang ada di *flashcard*, namun isi penjelasan tersebut sama dengan isi dari video sehingga siswa mempelajarinya dua kali. Setelah selesai pada materi pengguna dapat keluar dari aplikasi.

Berdasarkan hasil validitas pengembangan media sebelumnya terdapat beberapa kelemahan pada media seperti dari segi efektifitas terdapat beberapa siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan karena media ini hanya bisa dioperasikan dengan komputer. Maka sekolah hendaknya harus memiliki lab komputer agar pembelajaran dapat maksimal. Dari segi materi sudah baik sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Ditinjau dari segi kemenarikan multimedia berbasis *flashcard* cukup menarik, namun ada beberapa hal yang kurang seperti tampilan media pembuka dan tampilan pada halaman utama yang sama, akan lebih menarik jika tampilan pembuka dan tampilan halaman utama dibuat secara berbeda seperti warna yang berbeda latar belakang yang berbeda dan juga dapat ditambahkan beberapa animasi pada halaman utama. Identitas pada media masih

kurang jelas dan tampilan pada pilihan *flashcard* tumbuhan dan binatang memiliki tampilan yang sama. Dari segi ketahanan media, multimedia berbasis *flashcard* berbentuk aplikasi yang kemudian di kemas dan di distribusikan dalam bentuk *Compact Disk* (CD). CD merupakan penyimpanan yang mudah tergores dan jika sudah tergores tidak akan bisa terbaca oleh komputer, selain itu jika tidak disimpan di tempat yang tepat CD juga akan cepat rusak.

Adapun kelebihan pada media meliputi (1) media dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang. (2) memiliki tampilan media yang menarik karena di dalamnya terdapat teks, gambar, suara, animasi dan video. (3) mudah dalam pengoperasian nya. (4) membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2012) kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya : (1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. (2) pendidikan lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. (3) dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video dan animasi menjadi satu kesatuan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. (4) menambah motivasi peserta didik dalam pembelajaran. (5) mampu memvisualisasikan materi yang sulit diterangkan dengan bantuan alat konvensional. (6) melatih peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan secara mandiri. (Pujiriyanto, 2012:160) kelebihan multimedia interaktif adalah dapat menyajikan multisensory karena bersifat media, ada partisipasi siswa, cocok untuk pembelajaran individu, fleksibilitas dalam memilih menu dan dapat digunakan untuk simulasi.

Disamping kelebihanannya, media tersebut juga memiliki kekurangan atau kelemahan seperti (1) Multimedia interaktif berbasis *flashcard* dalam penggunaannya memerlukan fasilitas seperti komputer atau laptop, LCD, dan *sound* sehingga tidak dapat digunakan pada sekolah yang belum memiliki fasilitas yang dibutuhkan. (2) perlunya keahlian dalam menggunakan laptop atau komputer. Kekurangan penggunaan multimedia interaktif menurut Pujiriyanto, (2012:162) dalam pembuatan multimedia interaktif memerlukan biaya relatif mahal dan materi bisa saja usang apabila dikomersialkan secara luas dalam bentuk CD atau DVD. (3) media didistribusikan dalam bentuk CD atau DVD sehingga memerlukan software khusus dan memerlukan proses instalasi terlebih dahulu sebelum digunakan. Hal tersebut akan menyulitkan guru karena harus menguasai *software* dan juga menguasai komputer selain itu juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk proses instalasi. (4) tidak dicantumkan tujuan dari pembelajaran, menurut Pane & Darwis Dasopang, (2017:342) tujuan pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dengan adanya tujuan pembelajaran guru dapat mengetahui sasaran yang akan dicapai dalam pembelajaran dan menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran. (5) meletakkan game terlebih dahulu sebelum materi, hal tersebut akan menciptakan kebingungan pada siswa jika mereka belum mengerti tentang materi yang sedang dipelajarinya. Siswa akan mengalami kebingungan untuk menyelesaikan game sehingga siswa akan sulit untuk berlanjut ke halaman selanjutnya dan memerlukan bantuan guru untuk menyelesaikannya. (6) suara yang saling tumpang tindih, antara musik *background* dengan suara narasi saling tumpang tindih menyebabkan

ketidaknyamanan dalam menggunakan media. (Munir, 2012:317) menyatakan suara mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan dinamis karena suara merupakan media ampuh dalam menyampaikan informasi dan salah satu non-verbal yang disebut paralinguistik (7) video dan penjelasan materi mempunyai isi yang sama sehingga pengguna mengalami pengulangan materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia *Magic Card Interactive* (MCI) Tema 2 Subtema 1 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *Magic Card Interactive* (MCI) tema 2 subtema 1 siswa kelas V sekolah dasar ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran *Magic Card Interactive* (MCI) tema 2 subtema 1 siswa kelas V sekolah dasar ditinjau dari respon guru dan respon siswa?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *Magic Card Interactive* (MCI) tema 2 subtema 1 siswa kelas V sekolah dasar ditinjau dari hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan yaitu:

1. Mengetahui kevalidan dari media pembelajaran *Magic Card Interactive* (MCI) tema 2 subtema 1siswa kelas V sekolah dasar melalui validasi ahli.
2. Mengetahui kemenarikan dari media pembelajaran *Magic Card Interactive* (MCI) tema 2 subtema 1siswa kelas V sekolah dasar melalui respon guru dan respon siswa.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran *Magic Card Interactive* (MCI) tema 2 subtema 1siswa kelas V sekolah dasar melalui hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran multimedia *magic card interactive* dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk multimedia interaktif "*Magic Card Interactive*" berupa aplikasi *software* yang dapat dioperasikan melalui *smartphone* dan komputer, sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah.
2. *Magic Card Interactive* pada pembelajaran tematik berfungsi sebagai media alternatif sumber belajar tematik untuk siswa kelas V pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1. Isi program pembelajaran dirancang berdasarkan materi tematik dan karakteristik pembelajaran tematik yaitu aktif, menarik dan menyenangkan.
3. Perangkat lunak (*software*) Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif yang berisi macam-macam komponen seperti gambar, teks, warna, audio, video dan animasi. Media ini dapat dioperasikan pada android mulai dari android 7.0 sampai dengan yang terbaru dengan spesifikasi ram 2GB. *Magic Card Interactive* dikembangkan menggunakan *coreldraw* untuk tampilannya dan *Unity* untuk pembuatan produknya. Lebih jelas mengenai isi dari program pembelajaran yaitu sebagai berikut:
 - a. Tampilan layar pembuka berisi nama aplikasi, logo media, kelas dan tombol mulai.
 - b. Tampilan menu terdiri dari:
 - 1) Pendahuluan, berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan dan indikator.

- 2) Materi pembelajaran dipilih tema 2 subtema 2 pembelajaran 1.
 - 3) Game, berisi evaluasi berbentuk game dari materi yang telah dipelajari.
 - 4) Info pengembang, berisi data diri dari pengembang.
 - 5) Petunjuk media, berisi tentang petunjuk menggunakan media.
 - 6) Keluar “exit”
- c. Bahan penarik perhatian siswa dan dapat merangsang motivasi dan hasil belajar siswa antara lain:

1) Teks

Teks adalah gabungan huruf-huruf yang membentuk kata atau kalimat yang menjelaskan maksud atau materi pembelajaran agar siapapun yang membacanya bisa mengerti

2) Gambar

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Agnew dan Kellerman (dalam Munir 2012: 20-21) mengatakan gambar adalah menggambar dalam bentuk garis (line drawing), lingkaran, kotak, bayangan, warna, dll dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak untuk mengekspresikan multimedia secara lebih menarik dan efektif. Gambar atau image juga berarti pula gambar raster (halftone drawing) seperti foto. Elemen gambar digunakan untuk menggambarkan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar

digunakan dalam presentasi dan penyajian multimedia karena dapat lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan dengan teks.

3) Audio

Audio adalah berbagai bentuk suara digital yang dapat didengar untuk keperluan suara latar, seperti suara musik, narasi dan sebagainya. Audio dapat menyampaikan pesan kesedihan, semangat, serta berbagai jenis suara yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Audio disisi lain dapat meningkatkan memori dan membantu pengguna yang memiliki kelemahan pada pengelihatannya.

4) Video

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang memungkinkan Anda melihat simulasi objek dunia nyata. Agnew dan Kellerman (1996) mendefinisikan video sebagai media digital yang merepresentasikan suatu susunan atau urutan gambar bergerak dan dapat memberikan fantasi/ilusi. Video merupakan sarana penyampaian informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video multimedia digunakan untuk menggambarkan aktivitas dan tindakan. Video menyediakan banyak sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

5) Animasi

Animasi adalah tampilan yang menggabungkan media teks, grafik, dan suara dalam aktivitas gerak. Animasi sebagai seni menggerakkan gambar diam menjadi gambar itu seolah-olah hidup dan mampu bertindak dan berbicara. Dalam multimedia animasi adalah penggunaan komputer untuk membuat gerakan pada layer. Animasi digunakan untuk mengilustrasikan dan mensimulasikan hal-hal sulit dalam video.

6) Interaktivitas

Interaktivitas adalah salah satu konsep komunikasi dalam sebuah media. Interaktivitas juga memiliki arti komunikasi dengan sebuah komputer dimana manusia dapat berinteraksi dan dapat memberikan perintah kepada program komputer Dilon dan Leonard (dalam Putri, 2016: 64).

E. Batasan penelitian pengembangan

Pada penelitian pengembangan multimedia *magic card interactive* terdapat beberapa keterbatasan diantaranya adalah

1. Materi yang terdapat pada produk yang dikembangkan hanya memuat materi kelas V pada tema 2 subtema 1.
2. Materi hanya fokus pada pembelajaran 1 tentang Bahasa Indonesia dan IPA
3. Pelaksanaan penelitian ini hanya dilakukan di kelas V SDN Sumberdadi.

4. Penelitian ini hanya membahas mengenai kevalidan, kemenarikan dan keefektifan produk yang dikembangkan.
5. Produk ini berupa multimedia interaktif.
6. Penggunaan multimedia mengharuskan siswa menggunakan *smartphone*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran multimedia *magic card interactive* ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Pentingnya pengembangan media ini adalah :

1. Bagi siswa, membantu untuk memperkaya pengetahuan dan mempermudah siswa dalam memahami materi ketika terbimbing dengan guru pada saat pembelajaran di kelas maupun ketika belajar mandiri di rumah pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1.
2. Bagi guru, menjadikan guru sebagai fasilitator karena guru sebagai alternatif membantu selama kegiatan pembelajaran di kelas atau pembelajaran jarak jauh pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan baru tentang pembuatan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat guna sesuai dengan kondisi yang diperlukan oleh siswa sekolah dasar.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional dibuat untuk menggambarkan istilah-istilah yang perlu dijelaskan dan untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia *Magic Card Interactive (MCI)* pada pembelajaran tematik merupakan kegiatan menghasilkan produk melalui tahap perencanaan, membuat produk, evaluasi dan produksi akhir berupa aplikasi yang dikembangkan dengan beberapa *software* komputer. *Magic Card Interactive (MCI)* dirancang menjadi multimedia yang menarik dengan kombinasi teks, gambar, music, video dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran tematik secara interaktif.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi antara sumber dan penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa.
3. *Magic Card Interactive (MCI)* merupakan produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa aplikasi dan di dalamnya berupa kartu yang dikombinasikan dengan unsur multimedia dan bersifat interaktif.
4. Tema 2 dengan tema udara bersih bagi kesehatan terdapat pada kelas V semester 1 Sekolah Dasar. Pengembang memfokuskan pembuatan media yang menggabungkan materi dari muatan Bahasa Indonesia dan IPA yang ada pada tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1.