

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Pendidikan merupakan dasar tombak bagi perkembangan suatu bangsa. Dikala era globalisasi dan kemajuan digitalisasi, upaya suatu bangsa dan negara untuk meningkatkan kemajuan suatu bangsa terus dilakukan. Salah satu hal yang menjadi sasaran utama dalam proses kemajuan bangsa dan negara adalah dalam hal pendidikan itu sendiri. Peran warga negara untuk memajukan negaranya adalah dengan semakin banyaknya yang berpartisipasi dalam proses pembangunan tersebut, dengan pendidikan yang maju tentunya mampu mewujudkan tujuan dari memajukan suatu bangsa dan negara. Oleh karena itu, peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi akan menjadi dasar utama yang perlu dilakukan dan tentunya dimulai dari bagian terdasar dalam jenjang pendidikan yakni di sekolah dasar.

Pendidikan dan pembelajaran pada abad 21 merupakan sistem pembelajaran keterbarukan era digitalisasi yang mana sering kali banyak menggunakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi yang mana akan mempermudah setiap langkah kemajuan dalam sistem pendidikan. Berkembangnya digitalisasi dalam teknologi mewujudkan banyak kemajuan yang dari banyak arah, terutama dalam membantu pendidikan. Kemajuan teknologi memberikan pengaruh dalam perwujudan media terbaru seperti multimedia yang dapat diaplikasikan kedalam banyak hal. Dalam hal ini, guru juga mempunyai peranan penting sebagai penyalur perkembangan teknologi untuk peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran guru dianggap sangat penting untuk mendukung proses kemajuan dan perkembangan pendidikan. Sesuai dengan pemaparan tersebut, guru dituntut untuk selalu memberikan inovasi dan kreatifitas mereka dalam setiap membangun semangat peserta didik agar nantinya mampu untuk menuntaskan setiap dasar pembelajaran yang akan dicapai. Cara yang paling baik dilakukan adalah dengan memberikan sebuah pembelajaran efektif yang selalu membangun interaksi penuh antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk merangsang setiap olah pikir dan perkembangan serta kemampuan setiap siswa.

Menurut Fakhurrazi (2018:86), pembelajaran efektif adalah perubahan yang membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu, selain itu pembelajaran efektif ditandai dengan sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan siswa secara aktif. Oleh karena itu, potensi kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif sangat diutamakan demi mencapai tujuan tersebut. Selain menciptakan pembelajaran yang efektif, perlu adanya sebuah dasar yang digunakan dalam membantu mewujudkan suatu pembelajaran yang efektif yakni sebuah dasar yang dinamakan kurikulum.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran guna mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Sedangkan menurut Lazwardi (2017:101), kurikulum merupakan rencana pembelajaran yang berisikan tujuan, isi dan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan

pendidikan. Setiap bertambahnya tahun dan seiring berkembangnya zaman sistem pembelajaran serta kurikulum akan selalu berubah dan berganti menyesuaikan ketetapan peraturan yang sedang berlaku. Sistem kurikulum yang saat ini digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran yakni menggunakan pembelajaran.

Pengembangan pembelajaran tidak lain bertujuan untuk meningkatkan dan menyelaraskan kemampuan *soft skills* dan *hard skills* yang dimiliki oleh seluruh peserta didik yang meliputi beberapa aspek yakni aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara seimbang dan berjalan secara integratif (Sagi, dalam Aisyah, 2018:117). Demi mewujudkan tujuan awal dalam menyukseskan hal tersebut, perlu adanya penyempurnaan kualitas agar pendidikan di Negara Indonesia semakin baik, yang mana kurikulum 2013 diharapkan mampu menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif, efektif, melalui sikap, keterampilan dan pengetahuan serta teknologi yang terintegrasi, (Suci, 2016). Sebagaimana dalam penerapan pembelajaran kurikulum 2013 terutama di sekolah dasar yakni penerapan pembelajaran yang biasanya disebut dengan pembelajaran tematik.

Berdasarkan proses pembelajaran tersebut, guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tentunya berpusat kepada siswa. oleh karena itu, pembelajaran tematik berbeda dari pembelajaran sebelumnya, untuk saat ini adanya penggabungan beberapa mata pelajaran dan dikatkan dengan pembaharuan yang semakin mendukung proses pembelajaran. Namun, perlu adanya batasan batasan yang menjadi pembeda adanya peralihan pembelajaran agar tidak menimbulkan kebingungan saat proses pembelajaran. Berdasarkan

penjelasan kemendikbud (2014:43), perlu adanya rambu-rambu yang diperlukan dalam batasan-batasan pembelajaran tersebut, sedangkan rambu-rambu yang dimaksud adalah mengenai Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Tema dan Subtema, yang mana keseluruhannya telah dikaji dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh pemerintah sebelum diaplikasikan dalam pembelajaran terutama pada sekolah dasar. Selain itu, perpaduan mata pelajaran dalam lingkup sekolah dasar meliputi Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK), serta seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Menurut Erwin (2016:167), teknologi pembelajaran berjalan seiring perkembangan zaman dan merubah segala bentuk kegiatan belajar mengajar yang dapat dilakukan dengan berbantuan teknologi untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dengan adanya bantuan teknologi dalam bentuk media pembelajaran sebagai pendamping pembelajaran yang memberikan ragam pembaharuan yang sebelumnya belum pernah diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan pembaharuan tersebut, nantinya mampu memicu semangat belajar siswa dan meningkatkan tingkat pemahaman dan kemampuan belajar siswa baik disekolah maupun saat belajar dirumah seperti multimedia.

Media pembelajaran berupa multimedia memiliki beberapa keunggulan lain yang tentunya tidak kalah dari media media yang sudah ada. Menurut Lilis (2021:36), multimedia dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yang antara lain yaitu: (1) proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian

siswa, (2) adanya interaksi dalam pembelajaran yang terjadi antara komputer atau perangkat jaringan lain dengan siswa, (3) waktu pembelajaran lebih efisien, (4) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan (5) meningkatkan daya tarik siswa pada materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 5 SDN 09 Jambu pada tanggal 27 September 2022, hasil belajar nilai harian dan pembelajaran tematik dari siswa tahun lalu, rata-rata nilai yang masih rendah adalah pada tema 8 subtema 1 yaitu sebesar 74, dimana nilai KKM di sana adalah sebesar 75. Kemudian, berdasarkan perolehan rata-rata nilai harian pada peserta didik saat ini di kelas V, perolehan nilainya masih rendah yaitu sebanyak 16 siswa yang belum tuntas dan yang tuntas hanya 10 siswa yang tuntas dari jumlah siswa yaitu sebanyak 26 dengan ketuntasan nilai KKM minimal harus mencapai 75. Sehingga perlu adanya perbaikan dan pembenahan dengan diberikan solusi menyeluruh.

Wali kelas 5 menyebutkan bahwa keterbatasan waktu menjadi penghalang untuk meningkatkan kemampuan dan inovasi dalam menciptakan media penunjang pembelajaran yang lebih dapat menarik minat siswa. Sehingga, pengembangan media terutama pada media digital belum menyeluruh dapat dilaksanakan, dikarenakan rata-rata guru hanya dapat memakai media yang telah ada dan bisa diakses massal terutama dari internet. Penunjang pembelajaran yang biasa dilakukan adalah dengan menggunakan gambar-gambar, buku yang disediakan sekolah, video pembelajaran yang diakses dari *Youtube*, menggunakan *whatsapp group* sebagai sarana informasi, dan terkadang menggunakan powerpoint sebagai penunjang pembelajaran. Selain itu, hasil lain

yang didapatkan berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, sebagian besar siswa masih kurang aktif dan kurang tertarik dengan pembelajaran serta kurangnya semangat belajar menimbulkan dampak bagi peserta didik yaitu kesulitan dalam memahami materi yang sedang dipelajari, sehingga terkadang menimbulkan ketertinggalan bagi peserta didik.

Selain berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 5, dilakukan juga observasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas yang dilaksanakan pada tanggal 26 dan 27 September 2022. Terdapat beberapa hal yang ditemukan saat pembelajaran sedang berlangsung, terkadang pembelajaran belum berpusat kepada siswa dan masih banyak kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah, hal ini dilakukan karena masih banyak siswa yang belum bisa fokus dan melamun saat pembelajaran berlangsung dikarenakan masih kurangnya minat siswa untuk melakukan pembelajaran. Hal lain yang terjadi adalah kurang aktifnya siswa saat proses pembelajaran berlangsung, seperti hanya beberapa siswa saja yang menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru sebagai perangsang dan memancing siswa agar kembali semangat mengikuti pembelajaran, tetapi disatu sisi siswa tetap mengikuti pembelajaran di kelas hingga selesai. Kemudian mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru, yang mana guru kelas atau wali kelas telah memanfaatkan proyektor yang terpasang di kelas, namun media lain yang bisa diaplikasikan adalah seperti gambar-gambar, powerpoint, dan juga video yang diakses dari *Youtube*.

Sedangkan, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya diperoleh hampir seluruh siswa di kelas 5 yang berjumlah 26 masih kurang aktif

dalam kegiatan pembelajaran dan ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Disamping itu, proses pembelajaran yang hanya menggunakan media sederhana seperti *powerpoint* dan video yang diakses dari *youtube*, menjadi salah satu sebab rendahnya minat belajar peserta didik yang dibuktikan berdasarkan angket kebutuhan peserta didik sebanyak 62% mengatakan sulit belajar dalam memahami materi yang sedang dipelajari serta respon siswa kepada guru saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu, dampak lain yang dirasakan adalah siswa belum mampu menyimpulkan, menyampaikan hasil pembelajaran serta menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Sehingga, dampak yang dirasakan adalah berakibat pada masih rendahnya hasil belajar siswa.

Tindak lanjut setelah melaksanakan wawancara dan observasi maka dilanjutkan dengan kegiatan penyebaran angket yang dilakukan kepada siswa pada tanggal 27 September 2022. Berdasarkan angket yang disebarkan pada kelas 5 yang berjumlah 26 peserta didik, rata-rata peserta didik di kelas 5 yang berjumlah 26 siswa menyimpulkan bahwa mereka memiliki *Smartphone* android dan 96% siswa bersedia memasang aplikasi multimedia interaktif. Sedangkan dalam proses pembelajaran 63% siswa menyebutkan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Selain berpacu pada hasil angket, hasil wawancara serta observasi, peneliti juga akan melaksanakan analisis lebih lanjut mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas 5 yang nantinya akan digunakan sebagai acuan kompetensi dalam membuat multimedia interaktif yang nantinya akan membantu dalam proses kegiatan pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Novita (2021), yang bertujuan mengetahui kevalitan, keefektifan serta kepraktisan multimedia yang dikembangkan dalam tema 8 lingkungan sahabat kita. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan yakni pada bentuk multimedia interaktif yang mengangkat materi siklus air didalamnya. Namun, ada kekurangan yang masih dirasakan dalam multimedia tersebut yaitu materi, video dan tes evaluasi saja. Sedangkan pada tes evaluasi hanya terdapat soal yang memuat soal dan gambar sehingga dirasa multimedia tersebut tidak dapat dilakukan secara dua arah serta tidak disajikan video gambaran nyata proses terjadinya suatu siklus air yang ada disekitar lingkungan tempat tinggal.

Berdasarkan hasil analisis penelitian terdahulu, maka pengembangan multimedia di kelas 5 tema 8 subtema 1 yang terdiri dari 6 pembelajaran. Multimedia dikembangkan serta dilengkapi dengan menu yang lebih lengkap yang antara lain yaitu terdapat kompetensi, petunjuk, game serta video yang terintegrasi wisata pesisir Jepara dilihat dari lingkungan sekitar siswa dan video yang disajikan bukan berasal dari *Youtube*, sehingga hasil yang disajikan dapat memberikan kesan yang lebih nyata. Kemudian, pada teks evaluasi dilengkapi dengan audio yang ditambahkan agar dapat menjadi multimedia yang dapat dilakukan dengan dua arah.

Pengaplikasian dan penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran sangat penting untuk dilakukan perihal permasalahan yang terjadi serta mampu menjadi solusi dalam menyelesaikan hal tersebut. multimedia menyuguhkan sebuah media yang dapat dilakukan dengan dua arah, hal ini bertujuan untuk

meningkatkan mutu belajar serta semangat belajar pada siswa. Disamping itu, multimedia interaktif menjadi salah satu media penting yang dapat membantu proses pembelajaran dan diterapkan dikelas dikarenakan urgensi dan kebutuhan pemenuhan media pembelajaran yang disesuaikan pada era saat ini, dimana kebutuhan mengenai kemajuan teknologi perlu diaplikasikan secara menyeluruh sebagai proses pengenalan kepada siswa mengenai kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Sehingga, dengan adanya multimedia interaktif dapat membantu dan memudahkan siswa agar semakin giat dan bersemangat dalam pemenuhan pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan kompetensi dan materi yang telah dianalisis dan didapatkan dengan pengembangan multimedia berbasis terintegrasi potensi wisata pesisir Jepara yang berorientasi kepada pengaplikasian materi pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan keadaan sekitar lingkungan tempat tinggal, menjadi tambahan poin sebagai tujuan agar siswa memiliki gambaran yang lebih nyata tentang terjadinya suatu fenomena terkait yang diambil langsung dari tempat tinggal sekitar siswa yaitu daerah pesisir. Daerah pesisir memiliki keterkaitan mengenai keseluruhan materi yang nantinya akan dipelajari oleh siswa mulai dari wisata, profesi, hingga komponen lain yang nantinya akan dikaitkan dengan keseluruhan elemen penunjang belajar bagi siswa.

Kabupaten Jepara merupakan kota strategis yang memiliki potensi alam banyak seperti pantai-pantainya yang cukup terkenal hingga sering dijadikan salah satu objek wisata tujuan para wisatawan untuk berlibur seperti destinasi wisata Karimunjawa, Pantai Bondo, Pantai Blebak, Pantai Kartini, dan masih

banyak destinasi lainnya. Sehingga, tidak dapat dipungkiri bahwa keanekaragaman serta kekayaan alam di Kabupaten Jepara dapat dijadikan potensi besar sebagai potensi wisata pesisir yang mumpuni bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat di Jepara berdasarkan berbagai aspek kehidupan.

Potensi wisata yang dimiliki Kabupaten Jepara sangat berpengaruh bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat, hal lain adalah dapat menjadi sarana pengetahuan yang dituangkan dalam pembelajaran siswa dengan dikaitkan materi-materi terkait dalam pembelajaran tematik pada kurikulum 2013. Potensi wisata terutama wisata pesisir Jepara memiliki komponen-komponen penting yang dapat membantu memberikan penjelasan tambahan dan penyalur pengetahuan bagi siswa dalam keterkaitan kompetensi dasar disetiap mata pelajaran yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket kebutuhan siswa maka peneliti mengembangkan multimedia untuk membantu menunjang proses pembelajaran dan membantu memberikan solusi atas permasalahan yang ada pada pembelajaran kelas V SDN 09 Jambu pada Tema 8 Subtema 1. Dikarenakan permasalahan pada Tema 8 subtema 1 yang masih perlu pembenahan sehingga fokus utama pengembangan media yang ada pada tema dan subtema tersebut. Multimedia tersebut berupa media aplikasi yang dapat di instal melalui *Smartphone* android ataupun perangkat lain seperti Laptop atau komputer yang nantinya akan mudah digunakan oleh siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

Multimedia yang dikembangkan bernama multimedia “Kubaki”, Multimedia Kubaki merupakan nama media pembelajaran yang diambil dari singkatan nama buku tema 8 kelas 5 sekolah dasar yang berjudul “Lingkungan Sahabat Kita” dan kemudian disingkat menjadi “Kubaki”. Perolehan nama multimedia dari buku tema 8 tentang lingkungan sahabat kita tidak lain dikarenakan penelitian yang akan dilakukan adalah bersumber dari hasil pemasalahan yang diperoleh berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada pra penelitian dan Tujuan dari penyingkatan nama dari buku tema tersebut adalah untuk memudahkan penyebutan multimedia yang dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran. Sehingga, Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Multimedia Kubaki Terintegrasi Wisata Pesisir Jepara Tema 8 Subtema 1 Kelas 5 ”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian, ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi rumusan masalah yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian untuk menjawab permasalahan dalam penelitian yang antara lain yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia kubaki terintegrasi wisata pesisir Jepara tema 8 sub tema 1 kelas V yang valid ditinjau berdasarkan validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia Kubaki terintegrasi wisata pesisir Jepara tema 8 sub tema 1 kelas V yang efektif ditinjau berdasarkan lembar aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar?

3. Bagaimana mengembangkan multimedia Kubaki terintegrasi wisata pesisir Jepara tema 8 sub tema 1 kelas V yang menarik ditinjau berdasarkan angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan multimedia Kubaki terintegrasi wisata pesisir Jepara tema 8 sub tema 1 kelas V yang valid ditinjau dari hasil dan validasi ahli desain, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.
2. Mengembangkan multimedia Kubaki terintegrasi wisata pesisir Jepara tema 8 sub tema 1 kelas V yang efektif ditinjau berdasarkan hasil lembar aktivitas guru, aktivitas siswa, dan tes hasil belajar.
3. Mengembangkan multimedia Kubaki terintegrasi wisata pesisir Jepara tema 8 sub tema 1 kelas V yang menarik ditinjau berdasarkan hasil angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk

Produk berupa multimedia kubaki dalam penelitian dan pengembangan memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran secara digital pada Tema 8 Subtema 1 berisi 6 pembelajaran.
2. Media memuat materi, gambar-gambar, audio, video, dan game, latihan soal.
3. Multimedia dapat diaplikasikan pada *handphone* dan juga komputer atau laptop.

4. Multimedia menampilkan beberapa ikon untuk menunjang media pembelajaran interaktif saat digunakan seperti menu untuk menyajikan materi, video, audio, game, dan evaluasi. Terdapat ikon lain seperti profil pembuat media, kompetensi, serta ikon next dan keluar dari media.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu multimedia yang dapat diakses di Komputer dan *handphone*, namun hanya dapat diakses dengan privat link yang bertujuan agar tidak mengalami kebocoran data.
2. Subjek uji coba penelitian hanya dilakukan pada 26 siswa di kelas V SDN 09 Jambu.
3. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian pengembangan ini hanya pada ranah kognitif bagi siswa.
4. Penelitian hanya dilakukan pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang berguna membantu menyelesaikan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Secara teoritis, pembelajaran yang dilakukan dengan berbantuan multimedia dan memanfaatkan teknologi yang dapat mendukung serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat tersebut diantaranya yaitu:

1. Bagi guru

Multimedia dengan berbasis digital dan perkembangan teknologi tersebut diharapkan nantinya mampu mendorong semangat guru untuk

membuat dan menciptakan inovasi-inovasi terbaru mereka dalam membuat media interaktif lainnya untuk menunjang dan membantu proses pembelajaran. Selain itu, manfaat lain yang nantinya diharapkan adalah guru mampu menciptakan pembelajaran yang lebih merarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa saat pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian yang diharapkan bagi siswa dengan adanya multimedia sebagai penunjang dalam membantu pembelajaran serta sebagai media menarik yang sebelumnya belum pernah diterapkan dalam pembelajaran adalah mampu meningkatkan optimalisasi, minat belajar serta semangat belajar siswa. Selain itu, dengan adanya media interaktif tersebut diharapkan nantinya mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan setiap siswa dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Manfaat multimedia yang diharapkan untuk sekolah nantinya adalah sebagai bantuan rujukan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh sekolah dan diaplikasikan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran yang tentunya akan menambah wawasan bagi setiap guru maupun *civitas* akademik yang ada untuk menciptakan media media pembelajaran interaktif lainnya dan hasilnya adalah mampu meningkatkan kualitas pembelajaran baik untuk siswa dan sekolah.

4. Bagi Peneliti

Manfaat pengembangan multimedia bagi penelititi sendiri antara lain yaitu:

- a. Meningkatkan wawasan pengetahuan serta membangun inovasi baru bagi peneliti untuk mengembangkan multimedia yang kreatif dan lebih canggih di era perkembangan teknologi yang semakin pesat dan semakin maju.
- b. Melatih peneliti untuk menambah pengetahuan serta wawasan dalam memberikan solusi serta menyelesaikan sebuah permasalahan yang menjadi fenomena terkini terutama dalam dunia pendidikan.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai sarana untuk membantu proses pembelajaran agar berjalan lebih maksimal dan lebih efektif, baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
2. Multimedia merupakan sebuah media pembelajaran kompleks yang terdapat banyak komponen lengkap yang dijadikan kedalam satu media, sehingga mencakup beberapa aspek yang diperlukan dalam pemenuhan kebutuhan media dalam membantu proses pembelajaran.
3. Pembelajaran Tematik merupakan model pembelajaran yang memadukan penggabungan beberapa mata pelajaran dan dikaitkan dengan inovasi-inovasi pembaharuan yang semakin mendukung proses pembelajaran.
4. Kubaki merupakan singkatan dari lingkungan sahabat kita, kubaki merupakan nama dari aplikasi atau multimedia interaktif yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran. Nama multimedia kubaki diambil dari tema 8 dengan berjudul lingkungan sahabat kita.

5. Webside 2 APK Builder merupakan sebuah aplikasi yang dapat beroperasi untuk banyak sistem secara langsung dalam pembuatan multimedia yang digunakan dalam pembelajaran.