

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di zaman digital mempunyai karakteristik yang telah berbeda dengan pembelajaran siswa pada masa sebelum zaman ini dimulai, generasi pada zaman 21 ini yakni siswa yang berkarakter *digital native* atau suatu istilah yang ditujukan pada generasi yang lahir serta tumbuh dalam dunia digital. Siswa yang lahir pada zaman ini, tumbuh dan juga berkembang yang secara langsung bersentuhan dengan dunia digital, sehingga arus informasi yang didapatkan juga akan berbeda pula dengan siswa sebelumnya. karena hal tersebut guru sebagai pendamping dalam dunia pendidikan harus dapat mendesain dan merancang kegiatan belajar mengajar sehingga siswa akan mendapatkan suatu informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan waktu yang disediakan (Nur, 2019: 117). Karakteristik pada pembelajaran pada abad 21 ini yaitu dalam kehidupan seluruh masyarakat yang ada, mereka tidak dapat terlepas dari peran suatu teknologi informasi serta komunikasi dalam keseharian mereka, oleh karena itu dalam peningkatan kualitas dalam pendidikan guru harus memadukan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan suatu pembelajaran. Perkembangan pada zaman globalisasi saat ini seorang guru dituntut agar bisa dalam mengeoperasikan maupun menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Ningsih, 2020: 519).

Peranan teknologi dalam dunia pendidikan bisa dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang proses pendidikan, khususnya pada proses suatu pembelajaran, sehingga bisa membantu seorang guru dalam mengemas dan menyajikan suatu informasi dan ilmu kepada siswa. Pemanfaatan media dalam

suatu proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan membangkitkan sebuah keinginan peminat baru, selain itu pemanfaatan media juga akan meningkatkan sebuah motivasi, rnsangan pada kegiatan belajar dan juga akan sangat berpengaruh pada psikologi anak (Putra, 2015: 170).

Peran teknologi dalam bidang pendidikan tidak dapat disangkal lagi, mengingat teknologi telah berkembang begitu pesat, sehingga kehadiran suatu teknologi dalam pembelajaran tidak akan memberikan pilihan lain, kecuali ikut serta dalam memanfaatkan teknologi tersebut dengan baik. Secara umum, teknologi dalam suatu pembelajaran mempunyai potensi untuk dapat memberdayakan siswa, yakni dapat mendorong keterampilan belajar, keterampilan bernalar, keterampilan dalam berkomunikasi baik secara tertulis dan juga lisan, keterampilan menemukan berbagai sumber belajar, pembelajaran menggunakan teknologi dapat dimanfaatkan secagai suatu alat bantu berinteraksi antara guru dan juga siswa dalam aktivitas belajar mengajar sebagai salah satu wahana dalam penyediaan materi penbelajaran dan mengakomodasikan hasil produk belajar siswa, Widyastono (dalam Armada, 2020: 1).

Pembelajaran mulai berubah sejak berkembangnya zaman globalisasi, dengan ditandai adanya sebuah produk pemanfaatan teknologi informasi sebagai perubahan pembelajaran yang modern, dengan kemajuan teknologi akan membawa manfaat yang sangat besar, baik pada segi penyampaian materi pelajaran untuk guru dan juga pemahaman materi bagi siswa (Muhasim,2017:74). Pembelajaran dengan berwawasan teknologi akan dapat memudahkan pembelajaran untuk siswa dalam menerima semua bentuk informasi. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen disebutkan bahwa setiap guru dan juga dosen harus

dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.

Perkembangan sebuah teknologi pada zaman ini salah satunya berupa perangkat android sangat dekat dengan kehidupan siswa. Selain sebagai salah satu media dalam berkomunikasi, perangkat android ini juga sangat berpotensi untuk dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat bermanfaat dan berguna bagi siswa. Pemanfaatan sebuah media pembelajaran menggunakan android adalah salah satu penerapan serta pemanfaatan gaya belajar pada abad ke 21. Penggunaan sebuah media pembelajaran berbasis android akan sangat berpotensi untuk memfasilitasi serta membantu siswa dalam menaikkan performa akademik. Baik yang berupa hasil belajar ranah kognitif atau pengetahuan dan juga memotivasi belajar siswa (Yektiastuti, 2016: 2). Selain itu (Maesaroh, 2016: 151) menyebutkan bahwa menggabungkan suatu perangkat lunak dengan pembelajaran akan dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran dan belajar secara umum, mengingat bahwa sikap siswa terhadap belajar juga akan meningkat.

Pembelajaran berwawasan teknologi, khususnya pada pembelajaran tematik pada zaman sekarang tidak mungkin lagi hanya menggunakan sebuah model, pendekatan, maupun strategi, metode dan teknik yang berpusat hanya pada guru, tetapi juga harus mengaktifkan siswa dalam *active learning* atau aktif dalam pembelajaran yang berpusat kepada siswa (Mulyasa, 2018: 6). Perubahan gaya belajar tersebut diharapkan bisa meningkatkan minat belajar pada siswa. Kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi dan komunikasi akan menjadi dampak yang baik dan positif. Bukan hanya dari hasil belajar saja tetapi minat

belajar siswa juga akan meningkat, sesuai yang tercantum dalam kurikulum 2013 bahwa sebuah teknologi informasi dan komunikasi diintegrasikan kedalam proses belajar mengajar. Peran teknologi dalam dunia pendidikan akan sangat penting mengingat teknologi dapat meningkatkan efisiensi dan juga efektivitas pembelajaran sehingga bisa meningkatkan daya tarik serta perhatian siswa (Yani, 2018).

Manfaat penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran tematik adalah dapat membuka wawasan yang lebih luas, memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi, meningkatkan daya serap siswa, pengetahuan siswa menjadi meningkat serta efisiensi waktu. Sedangkan tujuan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran tematik adalah memudahkan kegiatan belajar mengajar di semua mata pelajaran, selaras dengan tujuan kurikulum 2013 dan integrasi teknologi ke dalam semua pembelajaran (Nugroho, 2017: 1)

Permasalahan dan hambatan yang sering dihadapi sekolah pada saat ini kebanyakan adalah belum bisa memanfaatkan teknologi dengan baik selama pembelajaran daring, hal ini disebabkan karena ada beberapa kendala seperti fasilitas ataupun kurang adanya pelatihan yang diadakan untuk menunjang sumber daya manusia didalam lingkungan sekolah. Hambatan dalam pengintegrasian teknologi sangat berkaitan dengan faktor pendukung yang harus dapat dipenuhi dalam integrasi teknologi (Styaningrum, 2016: 1).

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas lima Sekolah Dasar Negeri Darurejo 1 pada tanggal 23 Maret 2021, mengatakan bahwa proses kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Darurejo 1 menerapkan sistem pembelajaran online atau daring yang terhitung sejak tanggal

17 Maret 2020. Proses pembelajaran daring pada pembelajaran dilakukan oleh sekolah setiap hari dengan memanfaatkan aplikasi berupa whatsapp dengan model penugasan terstruktur kepada siswa. Pada wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui pula bahwa sumber belajar yang dipergunakan oleh guru dalam kegiatan mengajar sehari-hari adalah menggunakan kurikulum 2013 yakni dengan buku pendamping yang digunakan oleh guru dan buku pendamping siswa atau dapat disebut sebagai tematik. Model pembelajaran selama daring yang dilakukan yakni dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi melalui ponses yang biasa dilakukan guru dengan pengiriman materi dan siswa akan mempelajari materi tersebut.

Permasalahan pada proses pembelajaran yang dilakukan setiap hari pada masa pandemi saat ini adalah kurang maksimalnya kegiatan pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket siswa kelas V yang menunjukkan 58,6% siswa tidak bisa memahami materi pelajaran tematik dengan mudah, selain itu 62,1% hasil angket menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran tematik selama daring yang dilakukan membosankan, karena guru hanya memberikan materi tanpa diselingi oleh penggunaan media pembelajaran. Guru juga jarang sekali menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif, hanya sesekali menggunakan youtube sebagai sarana pendukung belajar. Masalah diatas juga berdampak pada hasil belajar siswa selama ini, hal tersebut dapat dibuktikan dengan daftar nilai siswa pada ranah kognitif tema 8 subtema 1 pembelajaran 3, nilai 24 siswa dari 32 siswa kelas V dibawah kkm yang ditentukan oleh sekolah.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan perangkat android dapat diketahui bahwa hampir seluruh siswa kelas lima di Sekolah Dasar Negeri

Darurejo 1 mempunyai perangkat android sebagai pendukung pembelajaran selama daring, pernyataan tersebut dapat dibuktikan dan didukung melalui hasil angket yang menunjukkan 96,6% siswa memiliki perangkat android sebagai sarana pendukung belajar, namun fasilitas yang dimiliki oleh siswa tersebut kurang dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung kegiatan belajar. Selain itu kurangnya media pembelajaran sebagai salah satu alat penyampaian materi yang digunakan oleh guru dan siswa dalam menunjang keberhasilan kegiatan belajar. Dari permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa guru tidak bisa dan kesulitan untuk mengembangkan sebuah media belajar yang dapat mendukung dalam kegiatan belajar secara daring seperti saat ini. Padahal antusias dan ketersediaan siswa dalam pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran sangat tinggi, angket yang ditujukan kepada mereka menunjukkan hasil 93,1% siswa antusias dan bersedia belajar menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Solusi dari permasalahan yang sesuai dengan hasil observasi adalah guru harus lebih inovatif dan juga kreatif dalam menciptakan atau mengembangkan sebuah media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran juga harus memperhatikan karakteristik siswa serta dapat memanfaatkan fasilitas penunjang belajar yang telah dimiliki siswa saat pembelajaran daring, yakni dengan dikembangkannya media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Dengan memanfaatkan fasilitas yang telah dimiliki oleh tiap-tiap siswa, diharapkan guru bisa memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih optimal dan menyenangkan. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran daring yang dilakukan dapat membangkitkan motivasi serta semangat belajar siswa.

Tema 8 “lingkungan sahabat kita” adalah salah satu tema yang menjadi muatan kurikulum 2013 revisi 2017, tema ini menjadi muatan kurikulum untuk kelas V sekolah dasar dan terprogram pada semester 2 (dua). Menyimak sub tema yang disajikan ini terlihat bahwa tema 8 sangatlah dekat dengan keseharian siswa, dimana pada materi ini siswa dihadapkan tentang persoalan-persoalan yang ada pada lingkungan tempat tinggal mereka. Tema 8 juga mengeksplorasi mengenai keunikan-keunikan yang ada di daerah tempat tinggal dan juga membangun rasa bangga dengan berbagai hal yang ada. Merujuk pada tema tersebut penting untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang relevan dengan kemajuan teknologi informasi, dengan memanfaatkan perangkat teknologi yang dimiliki siswa.

Pengembangan bahan pembelajaran yang dapat terintegrasi dalam sistem teknologi informasi dengan konten bermuatan lokal akan menjadi sebuah bagian pembelajaran yang tidak mungkin terpisah dari upaya-upaya untuk mengeksplorasi potensi lokal untuk menangkal dampak buruk teknologi informasi pada diri siswa. mengenalkan budaya yang ada pada daerah, menghayati dan juga merasakan kebanggaan atas hal tersebut sesuai dengan landasan filosofis kurikulum 2013 (Herlina, 2019: 219).

Penelitian sebelumnya mengenai multimedia interaktif oleh Armada, Yefta (2020). Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Armada, Yefta dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan model Borg and Gall dinyatakan valid, menarik, dan juga efektif untuk siswa. Kelebihan dari pengembangan produk yang dihasilkan adalah dapat membantu meringankan beban guru dalam memberikan dan menjelaskan materi serta mempermudah siswa dalam memahami pokok materi selama pembelajaran

dengan menggunakan *smarthphone*. Sementara kekurangan produk yang dikembangkan oleh peneliti terdapat pada kurangnya menu icons pada aplikasi agar lebih menarik, penggunaan tanda baca serta peletakan menu yang kurang tepat, dan kurangnya materi yang disajikan pada produk yang dihasilkan.

Penelitian yang kedua yang telah dilakukan oleh Kusumawati, Magdalena Dewi, dan Mawardi (2021). Hasil dari penelitiann ini dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran tematik menggunakan android yang menggunakan model Borg and Gall dinyatakan layak digunakan. Kelebihan dari pengembangan produk yang dihasilkan adalah berbentuk menyerupai tampilan pada games, yang telah didesain untuk mempermudah penggunaan media pada siswa. pada kelebihan ini dimaksudkan agar siswa lebih mudah memahami sebuah materi yang diajarkan dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Sementara kekurangan produk yang dihasilkan oleh peneliti hanya terfokus pada materi tata surya.

Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif untuk menguji kelayakan multimedia pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar Negeri Darurejo 1 dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbais Android Kelas V Subtema Manusia Dan Lingkungan SD Negeri Darurejo 1”. Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis android ini diharapkan mampu mengoptimalkan penggunaan fasilitas teknologi informasi serta komunikasi yang dimiliki oleh setiap siswa kelas V. Selain itu, hasil dari pengmbangan media yang dilakukan akan dapat dimanfaatkan untuk melengkapi alternatif media pembelajaran tematik di sekolah tersebut serta untuk menyampaikan materi agar

pembelajaran lebih menyenangkan, menarik dan juga efektif, sehingga siswa dapat meningkatkan memahami materi pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut ini :

1. Bagaimanakah mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis android tema 8 “lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pada pembelajaran 3” yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli desain, hasil validasi ahli materi, dan hasil validasi ahli media ?
2. Bagaimanakah mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis android tema 8 “lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pada pembelajaran 3” yang menarik berdasarkan hasil angket respon siswa ?
3. Bagaimanakah mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis android tema 8 “lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pada pembelajaran 3” yang efektif ditinjau dari lembar observasi siswa serta hasil belajar siswa ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis android tema 8 “lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pada pembelajaran 3” yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli desain, hasil validasi ahli materi, dan hasil validasi ahli media

2. Mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis android tema 8 “lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pada pembelajaran 3” yang menarik berdasarkan hasil angket respon siswa
3. Mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis android tema 8 “lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pada pembelajaran 3” yang efektif ditinjau dari lembar observasi siswa serta hasil belajar siswa

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dan dihasilkan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk multimedia pembelajaran yang dihasilkan berupa aplikasi yang dikemas dan ditampilkan dalam bentuk android yang dapat digunakan dalam *smarthphone* siswa, yang dapat digunakan baik di sekolah secara bersama-sama maupun di rumah secara mandiri.
2. Spesifikasi pada perangkat lunak atau *software* yang dihasilkan yaitu multimedia interaktif untuk kelas lima sekolah dasar, dengan tema 8 “lingkungan sahabat kita, subtema 1 manusia dan lingkungan” yang terfokus hanya pada tiga materi, yaitu PPkn, Bahasa Indonesia, dan IPS yang ada pada pembelajaran 3.
3. Multimedia interaktif ini dapat berguna sebagai salah satu alternatif dalam menambah sumber belajar untuk siswa kelas V khususnya pada subtema 1 manusia dan lingkungan pada pembelajaran tiga yang dikemas secara menarik dan menyenangkan dan diharapkan mampu memberikan pengalaman secara

langsung melalui pembelajaran menggunakan produk multimedia interaktif berbasis android.

4. Perangkat lunak atau *software* yang digunakan dalam multimedia interaktif ini adalah menggunakan *Unity*. Produk penelitian yang dikembangkan adalah sebuah program multimedia interaktif berupa aplikasi yang didalamnya terdapat bermacam-macam komponen pendukung seperti teks, gambar, grafik, video, warna dan juga musik. Penjelasan mengenai isi dalam program multimedia pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut ini :
 - a. Segi tampilan atau cover produk terdapat judul tema pembelajaran yang digunakan yaitu “Manusia dan Lingkungan” Multimedia Pembelajaran Interaktif Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Kelas lima SD/MI.
 - b. Segi isi tampilan menu dari produk yang dikembangkan berupa :
 - 1) Petunjuk media, yang berisikan tentang petunjuk dalam penggunaan multimedia.
 - 2) Kompetensi, terdiri atas kompetensi inti, kompetensi dasar, dan juga tujuan pembelajaran.
 - 3) Materi pembelajaran dipilih dari subtema 1 “manusia dan lingkungan” pada pembelajaran 3.
 - 4) Evaluasi, yang berisikan soal-soal Latihan.
 - 5) Games, yang berisikan permainan sederhana yang diambil dari materi pada subtema dan pembelajaran yang terkait.
 - 6) Profil, berisikan informasi mengenai profil pengembang multimedia pembelajaran.

- c. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan memuat komponen-komponen antara lain teks, gambar, musik, warna, video, animasi dan juga tombol navigasi.
- d. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan mempunyai beberapa kelebihan diantaranya produk berbentuk seperti games yang menarik, yang dirancang dan didesain oleh peneliti untuk memudahkan siswa memahami sebuah materi pembelajaran dan juga meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif siswa. Terdapat juga fitur penjelasan mengenai materi yang disajikan, fitur ini berbentuk animasi serta video, games tentang materi yang disajikan. Dengan menggunakan media hasil penelitian pengembangan yang dilakukan ini siswa menjadi lebih bersemangat, aktif dalam belajar dan tertarik untuk memakainya dalam belajar.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan digunakan oleh peneliti sebagai salah satu acuan untuk menghindari adanya pelebaran pokok permasalahan atau topik pembahasan yang meluas. Dengan adanya batasan ini diharapkan peneliti akan lebih mudah dan lebih terarah dalam melakukan pembahasan sehingga tujuan dari penelitian yang dilakukan akan dapat tercapai. Adapun batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut ini :

1. Pengembangan multimedia interaktif hanya dibatasi pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita subtema 1 Manusia Dan Lingkungan pada pembelajaran 3” .
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya diujicobakan pada kelas lima Sekolah Dasar Negeri Darurejo 1.

3. Hasil belajar yang diamati oleh peneliti hanya terbatas pada hasil belajar ranah kognitif atau pengetahuan yang didapatkan peneliti dari hasil tes belajar siswa.
4. Pengembangan multimedia interaktif dibatasi pada uji kelayakan berupa kevalidan (ahli desain, materi dan media), kemenarikan (angket respon siswa) dan keefektifan (observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar kognitif siswa).
5. Model penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah model penelitian Borg and Gall yang telah diadaptasi oleh Sugiono (2016: 407) dikarenakan peneliti memiliki tujuan mengembangkan suatu produk yang sesuai dengan model Borg and Gall yang dapat menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan bisa membantu mengatasi kendala atau masalah yang ada di Sekolah Dasar Negeri Darurejo 1, selain itu dapat membantu siswa untuk memahami materi baik secara individu maupun pembelajaran di dalam kelas. Adapun pentingnya penelitian pengembangan adalah sebagai berikut ini :

1. Bagi guru
 - a) Sebagai salah satu alternatif sumber belajar bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran.
 - b) Sebagai media untuk membantu dan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada tema 8 “lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pada pembelajaran 3”.

- c) Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan suatu inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi melalui pembelajaran secara daring.
- d) Membantu guru untuk mampu membuat inovasi dan menciptakan suasana belajar yang lebih seru, menyenangkan dan efektif.

2. Bagi Siswa

- a) Menjadikan siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi tematik.
- b) Menjadikan siswa termotivasi dan mempermudah siswa dalam belajar memahami materi pembelajaran.
- c) Memberikan kemudahan pemahaman materi bagi siswa untuk bisa belajar dengan baik secara mandiri.
- d) Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pokok bahasan manusia dan lingkungan dengan memanfaatkan teknologi yang telah mereka miliki.
- e) Meningkatkan minat dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya sebuah penelitian pengembangan yang dilaksanakan dapat dipergunakan sebagai masukan dan juga bahan evaluasi oleh sekolah dalam memilih maupun menentukan kebijakan yang akan diambil untuk membantu sekolah dalam meningkatkan keefektifan pada kegiatan belajar mengajar dimasa yang akan datang.

4. Bagi Pengembang

- a) Dapat memberikan pengalaman baru untuk dapat mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android melalui aplikasi *Unity* sebagai salah satu bekal untuk pembelajaran tematik.
- b) Sebagai sarana dalam mengembangkan suatu pengetahuan baru, kompetensi baru dan juga meningkatkan kualitas dibidang pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat berupa *software* atau perangkat lunak dan *hardware* atau perangkat keras yang bisa dimanfaatkan serta dipergunakan sebagai salah satu alat menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran kepada siswa baik secara mandiri ataupun kelompok yang bisa digunakan untuk merangsang perasaan, pikiran, minat dan perhatian siswa sedemikian rupa, dengan demikian proses pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih baik dan efektif.

2. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif adalah sebuah perpaduan antara kombinasi teks, gambar, video, grafik, dan juga animasi yang dapat berinteraksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dikemas dalam sebuah aplikasi dengan tujuan untuk menyampaikan dan memberikan materi pembelajaran tematik yang lebih interaktif. Judul dari media diturunkan dari tema utama yang didapatkan dari pemetaan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan dari indikator antar lintas mapel yang ada pada kurikulum 2013.

3. Multimedia Interaktif Berbasis Android

Android adalah sebuah sistem operasi yang berbasis *linux* yang telah dirancang untuk sebuah perangkat penggerak layar sentuh seperti telepon dan tablet. Android adalah salah satu sistem berbasis *mobile* yang telah banyak digunakan.

4. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik adalah sebuah pembelajaran yang telah dirancang dan digunakan dalam bentuk pembelajaran dengan menggabungkan berbagai macam materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari lintas mata pelajaran yang berbeda,