

## Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 32 Cakranegara

Rosmarlina<sup>1\*</sup>, Muhammad Tahir<sup>1</sup>, Ida Ermiana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [rosmarlina1999@gmail.com](mailto:rosmarlina1999@gmail.com)

### Article History

Received : January 27<sup>th</sup>, 2022

Revised : February 18<sup>th</sup>, 2022

Accepted : March 02<sup>th</sup>, 2022

**Abstrak:** Fakta di lapangan berdasarkan hasil observasi di SDN 32 Cakranegara, peserta didik kelas IV bahwa sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 ketika masa pandemi ini yaitu buku pegangan peserta didik dan buku tematik untuk guru, serta materi dari youtube. Jadi guru membutuhkan media pembelajaran tambahan sebagai sumber belajar lain selain dari buku. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Multimedia Interaktif Ceria pembelajaran tematik pada subtema Sumber Energi yang layak digunakan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar sebagai salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang diadaptasi dari empat langkah penelitian dan pengembangan Thiagarajan. Langkah yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini yaitu: 1) *Define*, 2) *Design*, 3) *Development*, dan 4) *Dissemination*. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 32 Cakranegara. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara, angket, kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan peserta didik sebagai pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif Ceria (MIC) yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat baik” dilihat dari data hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4 dengan kriteria Baik. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,75 dengan kategori sangat baik, dan rata-rata penilaian pada uji pelaksanaan lapangan adalah 4,3 dengan kriteria sangat baik. Sehingga secara keseluruhan produk multimedia interaktif ceria (MIC) pembelajaran tematik hasil pengembangan dikatakan layak sebagai sumber belajar pembelajaran tematik subtema Sumber Energi di kelas IV SDN 32 Cakranegara. Hasil penelitian pengembangan yang dilaksanakan di SDN 32 Cakranegara dapat disimpulkan bahwa peneliti mengembangkan multimedia interaktif ceria (MIC) pembelajaran tematik yang layak yaitu dengan memenuhi kriteria kelayakan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta uji lapangan.

**Kata Kunci:** Multimedia interaktif pembelajaran, Pembelajaran Tematik

### PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran tematik menjadi sebuah tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar. Sedangkan pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran termasuk salah satu jenis model pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia peserta didik, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Dalam satu tema terdapat 4 Subtema, dalam satu subtema terdapat 6 pertemuan/pembelajaran, yang didalamnya terdapat mata pelajaran yang diintegrasikan dalam 1 pembelajaran. Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan

memadukan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari beberapa muatan pembelajaran sekaligus.

Proses pembelajaran tematik menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif, menantang, dan menyenangkan. Pembelajaran tematik tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*). sehingga aktivitas pembelajaran menjadi pembelajaran yang penuh makna karena keterlibatan peserta didik. Meskipun pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik, namun peran guru masih sangat penting ketika proses pembelajaran dalam merancang

pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terlibat dan aktif dalam pembelajaran.

Kurikulum 2013 menggunakan buku pegangan peserta didik yang berupa buku tematik dan buku pendamping tematik untuk guru sebagai sumber belajar. Selain itu juga guru dituntut untuk mengaplikasikan materi tematik dengan lingkungan belajar di kelas, dengan memanfaatkan penggunaan media yang bervariasi pada kelas sebagai sumber belajar. Peran guru sangat penting dalam merancang pembelajaran sehingga kurikulum 2013 memiliki cakupan materi yang luas, maka membutuhkan banyak waktu dalam proses belajar.

Pembelajaran multimedia dapat dirancang dengan memanfaatkan teknologi informasi. Majunya teknologi informasi suatu perkembangan yang memberikan akses terhadap perubahan kehidupan masyarakat secara luas dalam segala bidang. Pembelajaran pada era digital memerlukan inovasi yang bernuansa digital pula sehingga siswa mampu memahami konsep pelajaran dan juga mereka bisa mengikuti perkembangan zaman (Ali, 2019).

Fakta di lapangan berdasarkan hasil observasi di SDN 32 Cakranegara, peserta didik kelas IV bahwa sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 ketika masa pandemi ini yaitu buku pegangan peserta didik dan buku tematik untuk guru, serta materi dari youtube. Jadi guru membutuhkan media pembelajaran tambahan sebagai sumber belajar lain selain dari buku. Hal ini diperkuat hasil penelitian Priyo Dwi Prayogo (2015) menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran sebagai sumber belajar lain selain dari buku, media pembelajaran yang diharapkan adalah media yang dapat mengikuti gaya belajar siswa visual dan auditori dalam memahami materi yang disampaikan ada kaitannya dengan lingkungan yang ada disekitar siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas diperlukan sumber belajar tambahan yang lebih interaktif yaitu media yang dapat mengikuti gaya belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang diajukan melalui penelitian ini yaitu pengembangan multimedia interaktif ceria. Multimedia interaktif adalah suatu media yang dikombinasikan dari berbagai unsur seperti teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna

dapat memilih apa yang dikehendaki dalam multimedia tersebut.

Hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis *macromedia flash 8* dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran tematik. Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, Ari Widyaningrum (2019) media interaktif berbasis *macromedia flash 8* pada pembelajaran tematik praktis digunakan di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran interaktif *macromedia flash* terbukti dapat meningkatkan hasil evaluasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan penggunaan media tersebut membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran (Lina Nida Zulfa, Ida Ermiana & Lalu Hamdian Affandi, 2020)

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif ceria pada peserta didik kelas IV SDN 32 Cakranegara.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut sugiyono (2019:30), "Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan".

Penelitian ini menggunakan model penelitian 4-D (*Define, Design, Development, Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model penelitian dan pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *define, design, development, dan dissemination* (Thiagarajan, 1974 dalam sugiyono, 2013:37). Model pengembangan 4D dapat diadaptasi menjadi 4P, yaitu; pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Subjek penelitian ini adalah 31 peserta didik kelas IV SDN 32 Cakranegara. Objek penelitian ini adalah multimedia interaktif ceria yang telah dikembangkan, yaitu *macromedia flash* untuk pembelajaran tematik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen angket ahli materi, ahli media, dan angket respon peserta didik. Sebelum multimedia interaktif ceria disebarkan kepada responden, terlebih dahulu dilakukan validasi ahli materi dan media, yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu multimedia yang telah dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif ceria pada pembelajaran tematik khususnya pada subtema 1 sumber energi. Multimedia tersebut dikembangkan berdasarkan model 4-D Thiagarajan yang terdiri atas empat tahapan yaitu *define*, *design*, *development*, dan *dissemination*.

Tahapan yang pertama yaitu *define*, pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran pada kurikulum 2013 di SDN 32 Cakranegara. Langkah yang dilakukan mulai dari analisis awal yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru. Analisis awal dilakukan dengan wawancara tidak berstruktur. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SDN 32 Cakranegara. Selanjutnya dilakukan analisis peserta didik dan kurikulum yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, kurikulum yang digunakan di SDN 32 Cakranegara adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menuntut keaktifan peserta didik dalam

proses pembelajaran. Setelah itu, peneliti menetapkan media yang hendak dibuat sebagai media pembelajaran pada tema 2 subtema 1 sumber energi yaitu multimedia interaktif ceria.

Tahap kedua yaitu *design*, berdasarkan analisis kebutuhan yang telah mengembangkan perolehan dari studi literatur ataupun studi lapangan, maka pengembang merancang media pembelajaran yang akan digunakan untuk bisa menjawab kebutuhan dari permasalahan yang ada di sekolah. Pada tahap ini, pengembang melakukan beberapa kegiatan dalam perencanaan, yaitu membuat *flowchart* dan *Storyboard*.

Tahap ketiga yaitu *development*, pada tahap ini langkah awal yang dilakukan adalah membuat media pembelajaran yang telah ditentukan, pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan *Software Macromedia Flash 8* dengan bantuan *software powerpoint*. Setelah itu dilakukan penilaian oleh validator ahli materi dan ahli media.

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak tiga tahap. Hasil validasi materi tahap I, II dan III dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I, II dan III

Tahapan	Skor yang diperoleh		
	Jumlah Skor	Rata-rata skor	Kategori
Tahap I	6,8	3,4	Baik
Tahap II	7,7	3,85	Baik
Tahap III	8	4	Baik

Berdasarkan pada tabel 1 terlihat bahwa pada validasi tahap I mendapatkan jumlah skor 6,8 dan rata-rata 3,4, apabila dikonversikan termasuk dalam kategori baik. Pada tahap II mendapatkan jumlah skor 7,7 dan rata-rata 3,85, apabila dikonversikan termasuk dalam kategori baik. Pada tahap 3 mendapatkan jumlah skor 8

dan rata-rata 4, apabila dikonversikan termasuk dalam kategori baik. Peningkatan jumlah skor pada tahap III didapatkan setelah dilakukannya revisi pada media yang dibuat berdasarkan saran dari validator materi. Validasi ahli media dilakukan sebanyak dua tahap. Hasil validasi media tahap I dan II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan II

Tahapan	Skor yang diperoleh		
	Jumlah Skor	Rata-rata skor	Kategori
Tahap I	9,5	4,7	Sangat Baik
Tahap II	9,9	4,95	Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel 1 terlihat bahwa pada validasi tahap I mendapatkan jumlah skor 9,5 dan rata-rata 4,7, apabila dikonversikan termasuk dalam kategori sangat baik. Pada tahap

II mendapatkan jumlah skor 9,9 dan rata-rata 4,95, apabila dikonversikan termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan jumlah skor pada tahap II didapatkan setelah dilakukannya

revisi pada media yang dibuat berdasarkan saran dari validator media.

Kuesioner respon peserta didik pada uji coba lapangan awal terdiri dari 14 item pertanyaan dengan jumlah responden 6 orang. Setelah dilakukan perhitungan pada angket yang telah dibagikan kepada 6 peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian, diperoleh data setelah uji coba kelompok kecil dari 6 subjek penelitian menghasilkan rata-rata skor 4,11. Mengacu pada tabel konversi, maka penilaian dari angket peserta didik termasuk dalam kriteria baik.

Kuesioner respon peserta didik pada uji pelaksanaan lapangan terdiri dari 14 item pertanyaan dengan jumlah responden 30 orang. Setelah dilakukan penghitungan pada angket yang dibagikan pada peserta didik, diperoleh data setelah uji coba lapangan dari 30 peserta didik kelas IV sebagai subyek penelitian dengan rata-rata dari jumlah skor keseluruhan yaitu 4,3 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Tahap keempat yaitu *dissemination*, tahap ini produk yang dikembangkan dapat disebarluaskan agar dapat digunakan dalam skala yang lebih luas. Penyebaran yang dilakukan pengembang hanya pada skala kecil yaitu terbatas pada dosen ahli, guru kelas IVB dan 30 orang peserta didik kelas IV SDN 32 Cakranegara. Penyebaran yang dilakukan peneliti hanya pada skala kecil saja, yaitu pada dosen ahli, guru kelas IV, dan 30 peserta didik SDN 32 Cakranegara. Hal ini dikarenakan adanya Covid-19 yang mengakibatkan kegiatan belajar dilakukan secara *shift*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilaksanakan di SDN 32 Cakranegara dapat disimpulkan bahwa mengembangkan multimedia interaktif ceria (MIC) pembelajaran tematik yang layak yaitu dengan memenuhi kriteria kelayakan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta uji lapangan. Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai 4 termasuk dalam kriteria “Layak”, hasil penilaian dari ahli media mendapatkan nilai 5 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, dan uji pelaksanaan lapangan dengan 30 peserta didik kelas IVB SDN 32 Cakranegara mendapatkan kriteria nilai “Sangat Baik” (4,3). Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) tersebut dengan 4 langkah

pengembangan yaitu: a) *Define*, b) *Design*, c) *Development*, dan d) *Dessemination*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada para dosen FKIP Universitas Mataram khususnya dosen PGSD yang telah membimbing peneliti menyelesaikan penelitian ini. Terimakasih juga peneliti ucapkan kepada kepala sekolah dan guru-guru serta peserta didik SDN 32 Cakranegara yang telah membantu proses penelitian ini hingga selesai.

## REFERENSI

- Anggraini, A.S.M., (2019). Kelayakan pengembangan multimedia interaktif ramah anak untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan karakter cinta tanah air siswa kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 65-66.
- Diputra, K.S., (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 830-838.
- Fikri., Hasnul., & Madona, Sri, A., (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, K,N,A., (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Progress Pendidikan*, 2(1), 7-11, from doi: 10.29303/prospek.v2i1.57.
- Nandi, N. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan. *Jurnal Geografi Gea*, 6(2).
- Pendas., Faisal., & Lova, Martha, Stelly., (2019). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Medan: CV. Harapan Cerdas
- Perwitasari, Suci., Wahjoedi & Akbar Sa'dun (2018). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis kontekstual. *Jurnal Pendidikan*, 3(3), 278.
- Prayogo, Dwi, Priyo (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur. *Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Rahmi, Muntaha, S.M., Budiman, Arif,M., & Widyaningrum, Ari (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178-185.
- Sudarmiatin, & Kuncahyono (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 156-163.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan, Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan, Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI).
- Surjono, Dwi H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.