

## **Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I di MI Al Badri dalam Pembelajaran Tematik**

**Muhammad Ilyas**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Jember  
Email: [ilyasalmaduri@gmail.com](mailto:ilyasalmaduri@gmail.com)

**Lukman Efendi**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Jember  
Email: [efendilukman35@gmail.com](mailto:efendilukman35@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan multimedia interaktif yang layak digunakan dalam pelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa MI Al Badri Kalisat. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development) dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan media sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Subjek uji coba penelitian ini berjumlah 20 siswa. 20 siswa saat uji coba lapangan utama, dan 20 siswa saat uji coba lapangan operasional. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket uji kelayakan ahli media, angket uji kelayakan ahli materi, dan angket uji kelayakan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan: 1) hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 4,4 (sangat baik), 2) hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 4,3 (sangat baik) 3) hasil uji coba lapangan utama mendapat skor rata-rata 4,0 (baik), 4) hasil uji coba lapangan operasional mendapat skor rata-rata 4,75 (Sangat baik). Berdasarkan hasil dari serangkaian proses uji kelayakan tersebut multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran siswa. Hasil Belajar siswa menunjukkan 1) siswa yang mencapai KKM sebesar 70% 2) Siswa yang tidak mencapai KKM adalah 30%.

*Key Words: Multimedia Interaktif, Hasil Belajar Siswa.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Dasar merupakan pendidikan yang lamanya sembilan tahun dilaksanakan selama enam tahun di sekolah dasar dan tiga tahun di sekolah lanjut tingkat pertama atau satuan pendidikan yang sederajat. Kurikulum pendidikan dasar di susun dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan peserta didik dan kesesuaian dengan lingkungan, kebutuhan nasional Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian.<sup>1</sup> Peserta didik dipandang sebagai sumber untuk menentukan apa yang akan dijalankan bahan pelajaran agar kemampuan dasar peserta didik dapat dikembangkan seoptimal mungkin.

Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah merupakan salah satu standar yang dikembangkan sejak 2006 oleh Badan Standar Nasional Pendidikan pada 2007 diterbitkan menjadi peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, yaitu Permendiknas RI Nomor 41 tahun 2007.<sup>2</sup> Undang- Undang Dasar 1945 mengamatkan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem dalam pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang. Sebagai perwujudan cita- cita nasional tersebut, telah diterbitkan Undang-Undang Nasional Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang memuat tujuan pendidikan "Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".<sup>3</sup>

Pembelajaran siswa khususnya kelas 1 Sekolah Dasar/ MI, sudah sepatutnya mendapat perhatian khusus oleh tenaga pendidik. Siswa kelas I MI pada dasarnya merupakan pembelajar awal yang harus dihadapkan dengan lingkungan dan situasi belajar formal. Karakter siswa kelas I terkadang juga masih terbawa ketidaksiapan atau belum mandiri untuk belajar sehingga perlu dorongan dan upaya guru untuk menyiapkan mereka agar mau belajar.

Guru kelas 1 MI terkadang harus menyiapkan waktu lebih untuk merancang pembelajaran yang dapat disukai siswa. Rancangan pembelajaran ini bisa dirangkum dengan pemilihan metode, media, pendekatan yang sesuai tahap perkembangan anak.

---

<sup>1</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2014, h. 1.

<sup>2</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta, PT . Raja Grafindo Persada, 2012, h. 3

<sup>3</sup> Abdul Majid, Loc.cit. h.1

---

Berdasarkan panduan implementasi kurikulum 2013, pengelolaan kegiatan pembelajaran di sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dan diorganisasikan sepenuhnya oleh sekolah madrasah. Kegiatan menganalisis kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator tidak perlu dilakukan secara tersendiri karena dapat dilaksanakan berbarengan dengan penentuan jaringan tema. Tema-tema yang bisa dikembangkan di sekolah dasar mengacu kepada prinsip- perinsip sebagai proses berikut: 1) Pengalaman mengembangkan tema dalam kurikulum disesuaikan dengan muatan mata pelajaran yang akan dikembangkan. 2) Dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan anak (*expanding community approach*). 3) Dimulai dari hal-hal yang mudah menuju yang sulit, dari hal yang sederhana menuju yang kompleks dan dari hal yang konkret menuju yang abstrak. Maka dari itu untuk menunjang pembelajaran di kelas diperlukan sarana dan prasarana pendukung berupa alat bantu atau media.

Peneliti melakukan pengembangan media menggunakan powerpoint yang akan diaplikasikan pada mata pelajaran tematik. Alasan dipilihnya pelajaran tematik ini dikarenakan sesuai dengan kurikulum saat ini didalamnya memuat sejumlah mata pelajaran gabungan yang didasarkan pada tema. Sehingga harapannya dengan membuat media interaktif ceria ini nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti menggunakan kualitatif sebagai pendekatan, karena peneliti akan mendeskripsikan data yang didapat dengan kata-kata, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain.<sup>4</sup> Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus (*case study*) merupakan suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Biasanya, peristiwa yang dipilih yang selanjutnya di sebut kasus adalah hal yang aktual dalam peristiwa kehidupan nyata yang sedang berlangsung bukan sesuatu yang sudah lewat. Maka dari itu peneliti memilih jenis penelitian di karenakan kasus yang di alami di MI Al Badri adalah kurangnya memanfaatkan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa

---

<sup>4</sup> Lexy J Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, PT REMAJA ROSDAKARYA, 2011

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>5</sup> Senada dengan Sugiyono, Nana Syaodi mendefinisikan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>6</sup> Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, desain, dan proses. Di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, berupa model desain dan desain bahan ajar maupun produk seperti media dan proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini nantinya adalah berupa produk multimedia interaktif ceria dalam mata pelajaran Tematik Tema 8 subtema 1 tentang peristiwa alam di kelas 1 MI. Menurut Gay, Mill dan Airasian bahwa dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.<sup>7</sup> Untuk itu, penelitian ini dilakukan guna memperoleh hasil yang valid melalui beberapa langkah dan tahapan yang sesuai dengan prosedur.

## **KAJIAN TEORITIK**

### **Pembelajaran Tematik**

Sebagaimana kurikulum yang berlaku saat ini termasuk yang diterapkan di MI AL Badri yaitu menggunakan K13. Dalam K13 beberapa bidang ilmu dapat dijadikan satu sesuai dengan tema yang saling berhubungan. Menurut Maulana Arafat Lubis, pembelajaran tematik adalah penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup di Madrasah Ibtidaiyah/ Sekolah Dasar meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika (MM), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).<sup>8</sup>

### **Pengembangan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pengembangan yang memiliki makna yaitu proses, cara, perbuatan mengembangkan.

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung, Alfabeta, 2015, h. 407.

<sup>6</sup> Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, UPI, PT Remaja Rosdakarya, 2011, h. 164.

<sup>7</sup> Emzir, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, Jakarta, Rajawali Pers, 2013, h. 263

<sup>8</sup> Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum* 2013, Yogyakarta, Samudra Biru, 2018, h. 4

Selanjutnya Seels & Richey, pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fitur fisik.<sup>9</sup> Dengan kata lain yaitu suatu proses menghasilkan sebuah produk yang penggunaannya dapat dimanfaatkan secara optimal. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 138 Tahun 2002, pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan, perubahan secara bertahap. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran yang dapat dirasakan untuk meningkatkan dan menciptakan mutu kualitas yang lebih baik.

Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan kebutuhan dan temuan-temuan uji lapangan. Berdasarkan itu, pemenuhan kebutuhan harus diselaraskan dengan keadaan. Hal tersebut membutuhkan strategi tertentu untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Pengembangan pada pembahasan di sini, lebih diarahkan pada pengembangan pembelajaran berbasis komputer, yaitu memberikan inovasi dalam proses pembelajaran yang menitikberatkan kepada media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi computer. Oleh karenanya, seorang pendidik dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.<sup>10</sup> Hal ini disebabkan karena pembelajaran klasikal kurang mampu memenuhi keinginan setiap individu sesuai dengan kebutuhan, gaya belajar dan karakternya.

### **Multimedia**

Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.<sup>11</sup> Sedangkan Arsyad berpendapat bahwa multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.<sup>12</sup>

<sup>9</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta, Kencana, 2013, h. 226.

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta, Kencana, 2015, h. 198

<sup>11</sup> Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung, Alfabeta, 2012, h. 3.

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2014, h. 169.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwasanya yang menjadi media yang memanfaatkan komputer sebagai alat bantu dalam pembelajaran serta ciri dan media ini yaitu memiliki alat pengontrol berupa navigasi untuk menciptakan interaksi kepada beberapa materi dengan tool dan link yang telah sengaja diprogramkan oleh pengguna/guru.

### **Multimedia Interaktif Ceria**

Multimedia interaktif ceria yaitu multimedia interaktif yang terdapat fitur-fitur yang terdiri dari satu kesatuan antara audio visual mulai dari animasi, suara, video, teks, gambar yang menciptakan suasana belajar yang ceria.<sup>13</sup> Media ini dalam bentuk USB/Flashdisk tutorial cocok digunakan untuk peserta didik SD karena memiliki pola pikir yang konkrit terutama kelas rendah. Jenis peralatan yang digunakan adalah komputer, video kamera, video cassette recorder (VCD), overhead projector, USB/Flashdisk tutorial, atau sejenisnya.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang telah dikemas menjadi file digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Interaktifitas dalam multimedia meliputi: (1) pengguna/user dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi; (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan informasi yang diinginkan saja. Peranan ceria dalam media pembelajaran lebih diarahkan kepada lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif, mengingat dari karakteristik belajar peserta didik kelas I SD yaitu belajar sambil bermain. Dimaksudkan demikian karena seluruh aktivitas kegiatan bermain peserta didik diorientasikan kepada belajar.<sup>14</sup>

Penggunaan media interaktif ceria dalam penelitian ini nantinya adalah dengan memanfaatkan media *powerpoint*. Pada dasarnya *Microsoft office Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak yang biasa digunakan untuk sajian presentasi karena mampu menampilkan teks, foto, video, animasi dan lain sebagainya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Data Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria**

Proses pengembangan Multimedia Interaktif ceria Tahap pertama yaitu tahap pengumpulan informasi dilakukan di lapangan melalui observasi pembelajaran dan studi pustaka menghasilkan informasi

---

<sup>13</sup> Ikhtiari Septiya Hernaningtyas, Roro Eko Susetyarini, Rohmad Widodo, *Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (Mic) Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*, (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD Jilid 1, No. 4, September 2014), 259, <http://ejournal.umm.ac.id/> diunduh bpada tanggal 12 November 2016, pukul 14.12 WIB

<sup>14</sup> Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar*, Jakarta, Edukasia, 2009, h. 12

tentang media yang cocok dikembangkan untuk pembelajaran Tematik di MI Al Badri. Tahap kedua yaitu merencanakan dan mengembangkan produk dengan menggunakan Microsoft Power Point. Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kemudian diuji kelayakannya dari segi media maupun materi. Proses uji kelayakan ini adalah tahap validasi. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi sesuai dengan bidangnya dengan menggunakan skor penilaian skala 5. Adapun validasi yang dilakukan yaitu :

1. Validasi media dilakukan oleh Bapak Ahmad Haris, S.Kom. selaku operator MI Al Badri. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama memperoleh skor 3,33 dan masuk dalam kategori "Cukup". Setelah dilakukan revisi sesuai saran media divalidasi lagi dan mendapat skor rata-rata 4,44 dan masuk dalam kategori "Sangat Baik" sehingga layak diuji cobakan di lapangan pada segi media.
2. Validasi yang kedua di sempurnakan oleh Bapak Khusnul Farisin, M.TI selaku guru dan Kepala Lap Komputer di SMK Al Badri yang mendapat skor rata-rata 4,6 dan masuk dalam katagori sangat baik.
3. Validasi materi dilakukan oleh BapakMuhamad Ludfi Amin, M.Pd selaku Waka kurikulum di MI Al Badri. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama memperoleh skor 3,0 dan masuk dalam kategori "Cukup" . Setelah dilakukan revisi materi di validasi lagi dan mendapat skor rata-rata 4,03 dan masuk dalam kategori "Sangat Baik" serta layak diuji cobakan di lapangan. Multimedia interaktif Ceria yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media kemudian diuji cobakan kepada siswa. Penilaian dilakukan oleh salah satu guru mi al badri dengan skala 5

Rangkaian uji coba lapangan dapat berlangsung dengan baik, meskipun belum maksimal secara teknis. Uji coba lapangan tahap awal melibatkan dua puluh orang siswa memperoleh hasil penilaian rata-rata 4,0 dan masuk dalam kategori "Baik". Uji coba lapangan operasional memperoleh hasil penilaian rata-rata 4,75 dan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Melalui serangkaian tahapan pengembangan, maka produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah satu set media yang terdiri atas Satu Flasdisk berisi multimedia interaktif Ceria yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran di Madrasah.

#### **Data Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif yang masuk katagori tuntas dalam pencapaian KKM yaitu mencapai

---

nilai rata-rata 70 %, sedangkan siswa yang di bawah KKM adalah sekitar 30% siswa.

### **Catatan Akhir (Kesimpulan)**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif Ceria yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Flasdisk yang berisi program multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran tematik. Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kemudian diuji kelayakannya dari segi media maupun materi. Proses uji kelayakan ini adalah tahap validasi, Validasi dilakukan oleh ahli media pertama oleh Bapak Ahmad Haris, S.Kom. yang kedua dilakukan oleh Bapak Khusnul Farisin, M.TI dan ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Muhamad Ludfi Amin, M.Pd dengan menggunakan skor penilaian skala 5. Kelayakan ini didasarkan pada data penunjang yaitu : a) Uji coba aspek media yang mencapai mendapat skor rata-rata 4,44 dan 4,6 masuk dalam kategori "Sangat Baik" sehingga layak diuji cobakan di lapangan pada segi media. b) Uji coba aspek materi mendapat skor rata-rata 4,03 dan masuk dalam kategori "Sangat Baik" serta layak diuji cobakan di lapangan.

Hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan multimedia Interaktif ceria siswa yang dalam katagori di atas Keteria Ketuntasan Minimal mencapai 70 % siswa dan sedangkang siswa yang di bawah Keteria Ketuntasan Minimal adalah 30 % siswa.

### **Daftar Rujukan**

- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT . Raja Grafindo Persada.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moelong, Lexy J. 2011 *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaodih, Nana. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Emzir. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maulana Arafat Lubis, Maulana Arafat. 2018. *Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Samudra Biru.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Wina Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana,

- 
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hernaningtyas, Ikhtiari Septiya., Roro Eko Susetyarini, Rohmad Widodo. 2014. *Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (Mic) Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*, (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD Jilid 1, No. 4, September 2014), 259, <http://ejournal.umm.ac.id/> diunduh pada tanggal 12 Juli 2020, pukul 14.12 WIB.
- Wardani, Dani, 2009. *Bermain Sambil Belajar*. Jakarta: Edukasia.