



Pengembangan Media CD Pembelajaran *Flash* Interaktif Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Kota Malang

Noviana Farida^{1*}

¹*Sekolah Dasar Negeri Jodipan Kota Malang, Indonesia*

**Correspondence e-mail: noviana.farida.ulfa@gmail.com*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media CD pembelajaran flash interaktif subtema keunikan daerah tempat tinggal yang layak menurut ahli media, ahli materi, pengguna/guru, dan uji coba siswa. Sehingga media CD pembelajaran flash interaktif subtema keunikan daerah tempat tinggal dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil pengembangan berupa media CD pembelajaran flash interaktif subtema keunikan daerah tempat tinggal dan buku petunjuk pengguna. Penilaian formatif oleh ahli media mendapatkan persentase 91%, ahli materi mendapatkan persentase 95%, oleh pengguna/guru mendapatkan persentase 100%, dan uji coba oleh kelompok kecil terhadap 18 siswa kelas IV mendapatkan persentase 84%. Keseluruhan rata-rata hasil uji kelayakan yaitu 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa CD pembelajaran flash interaktif subtema keunikan daerah tempat tinggal termasuk dalam klasifikasi layak dan siap diterapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan, media CD, pembelajaran flash interaktif, sekolah dasar.

Abstract

Development of Interactive Flash CD Learning Media Subtheme Uniqueness of My Living Place Grade IV Elementary School in Malang. The objective of this study is to produce proper interactive flash compact disk teaching media for subtheme uniqueness of my living place according to teaching media experts, teaching materials experts, teachers, and students' try-out. Hence, interactive flash compact disk teaching media for subtheme uniqueness of my living place can be implemented in teaching learning activities in the classroom. The result of this research and development is interactive flash CD teaching media for subtheme uniqueness of my living place and instructional book for the users. The formative scores for this product are 91% from teaching media expert, 95% from teaching materials expert, 100% from teacher or user, and the try-out to small group consisting of 18 students of Grade IV shows percentage 84%. The mean of the feasibility test for this teaching medium is 92.5%. It shows that interactive flash compact disk teaching media for subtheme uniqueness of my living place classified as proper and ready to be implemented in teaching learning activities.

Keywords: development, cd media, interactive flash learning, elementary school.



© 2020 by the author (s) This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mempermudah kehidupan. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi juga ikut berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia di berbagai bidang, termasuk dibidang pendidikan. Perkembangan teknologi pendidikan tersebut juga ikut mempengaruhi perkembangan media pembelajaran di sekolah dasar (Paseleng & Arfiyani, 2015).

Media pembelajaran yang sebelumnya hanya menyajikan gambar, tulisan, atau benda-benda tertentu saja, berubah menjadi media yang menggabungkan beberapa aspek. Menurut Arsyad (2014) media pendidikan merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas baik fisik atau nonfisik yang digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran

Pada masa sekarang, setiap lembaga pendidikan harus menggunakan teknologi dan menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik. Hal ini ditandai dengan adanya teknologi komputer di sekolah. Salah satu sekolah di Kecamatan Blimbing yaitu di SD Negeri Jodipan, terdapat fasilitas laboratorium komputer yang dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar, dan guru untuk keperluan administrasi sekolah.

Salah satu media berbasis komputer yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu pembelajaran multimedia dalam bentuk CD (Compact Disk). Menurut Asrul (2015), multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa gambar, teks, grafik, sound, animasi, video dan lainnya yang dikemas menjadi file digital, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Berdasarkan wawancara bebas yang dilakukan dengan Rahmawati, Misanati, dan Hendayani, selaku wali kelas IVa, IVb, dan IVc di SD Negeri Jodipan Malang pada hari Senin, tanggal 21 Januari 2017, menyatakan bahwa pembaharuan atau revisi bahan ajar kelas I dan IV masih baru diterapkan dan guru merasa kurang persiapan dalam penggunaannya. Buku revisi terbaru diterapkan pada semester II di kelas I

dan IV sehingga guru belum menyiapkan media untuk pembelajaran tema selanjutnya. Siswa juga belum mempunyai buku cetak terbaru yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sehingga saat pembelajaran guru perlu menayangkan file buku siswa pada LCD/proyektor secara klasikal. Selain itu luasnya materi pada bahan ajar membuat guru membutuhkan media untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan guru yaitu dengan mengembangkan media CD pembelajaran subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

Peneliti juga melihat pada buku siswa revisi terbaru tahun 2016. Terdapat materi yang dapat diberikan tambahan berupa unsur kedaerahan khususnya unsur kedaerahan di Malang. Pada buku siswa pembelajaran keunikan daerah tempat tinggalku membahas mengenai daerah di Yogyakarta dan Bali, sedangkan siswa di SD Negeri Jodipan berada di Kota Malang. Oleh karena itu media CD interaktif disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan buku panduan yang telah ada (Rini et al., 2019). Pengembangan media CD interaktif diharapkan dapat digunakan sebagai media pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku yang sesuai dan mengacu pada kurikulum 2013.

Penggunaan media untuk kegiatan pembelajaran merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Selain penting dalam pembelajaran, media juga berfungsi untuk membangkitkan motivasi, minat dan meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Lubis dan Ikhsan (2015) bahwa media mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut: (1) dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi; (2) dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar; (3) dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu seperti objek yang terlalu besar, objek terlalu kecil, kejadian dimasa lampau, menjelaskan proses

yang rumit, percobaan yang membahayakan, peristiwa alam; dan (4) dapat memberikan kesamaan pengalaman tentang peristiwa di lingkungan.

Penggunaan media pada kurikulum 2013 merupakan hal yang penting. Karena pada kurikulum 2013 pembelajaran dilakukan secara tematik integratif dengan menggunakan pendekatan saintifik. Menurut Majid (2014:86) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berangkat dari tema tertentu sebagai pusat yang digunakan untuk memahami konsep-konsep, baik yang berasal dari bidang studi yang bersangkutan maupun dari bidang studi lainnya.

Pengembangan media CD interaktif diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru kelas IV mengenai tersedianya media yang layak digunakan dalam pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum 2013. Selain itu juga menghasilkan media berbasis komputer dan dapat memberikan pengetahuan kedaerahan yang nyata kepada siswa mengenai materi Kunikan Daerah Tempat Tinggalku. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget (Erwin & Syukur (2019) tentang tahapan perkembangan Piaget yang ke tiga yaitu anak direntang usia 7-11 tahun mengalami tahapan operasional konkret, yaitu anak sudah dapat menalar secara logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan tanggal 9, 14, dan 21 Januari 2017 di SD Negeri Jodipan, siswa kelas IV sudah mengenal komputer dengan baik. Hal ini sesuai dengan adanya muatan lokal komputer dan beberapa siswa yang sudah mempunyai komputer ataupun laptop di rumah. Jumlah perangkat komputer yang ada di laboratorium komputer cukup banyak, yaitu 20 buah untuk siswa kelas IV yang rata-rata tiap kelas berjumlah 35 siswa. Namun pemanfaatan fasilitas laboratorium komputer untuk kegiatan pembelajaran masih belum maksimal. Oleh

karena itu media CD interaktif layak dikembangkan agar siswa dapat memanfaatkan fasilitas sekolah dengan lebih maksimal.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, kegiatan penelitian dan pengembangan dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran berupa CD pembelajaran flash interaktif tema daerah tempat tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggalku kelas IV SD yang dinyatakan layak menurut ahli materi, ahli media, pengguna/guru, siswa, dan efektif dintinjau dari pre-test dan post-test yang dikerjakan siswa kelas IV di SD Negeri Jodipan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa CD pembelajaran flash interaktif tematik terpadu dan buku panduan ajar tema Daerah Tempat Tinggalku subtem Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. CD pembelajaran flash interaktif berisikan materi tentang keunikan yang ada di Malang Raya yang dipadukan dengan berbagai muatan dan disesuaikan dengan kemampuan siswa di sekolah dasar.

Pengembangan dilakukan pada subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku pembelajaran 1, 2, 3, dan 4 dengan kapasitas penyimpanan data sebesar 152 megabyte. Pembelajaran menggunakan CD pembelajaran flash interaktif mempunyai durasi 75 menit setiap kegiatan pembelajarannya. Pada kelas IV, alokasi waktu pembelajaran dalam satu hari yaitu 7x35 menit. Untuk 35 menit pertama, digunakan untuk kegiatan pembiasaan seperti berdoa bersama, membaca asmaul husna, dan literasi. Kegiatan selanjutnya guru melakukan apersepsi kegiatan pembelajaran di kelas. Setelah istirahat pertama, siswa diajak ke laboratorium komputer untuk mulai menggunakan media CD pembelajaran flash interaktif. Setelah itu, siswa dapat kembali ke kelas untuk melakukan kegiatan percobaan menggunakan media lainnya, kemudian melakukan kegiatan refleksi pembelajaran, dan siswa akan diberi soal evaluasi. Peneliti mengembangkan pembelajaran 1 sampai 4

dikarenakan pada pembelajaran 5 dan 6 mempunyai materi yang sama dengan pembelajaran sebelumnya. Selain itu keterbatasan waktu dan biaya untuk mengembangkan dan menguji cobakan di sekolah menjadi pertimbangan peneliti untuk mengembangkan pembelajaran 1 sampai 4 saja. Adapun materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam CD pembelajaran flash interaktif terdapat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Materi Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran	Materi Yang Diajarkan
1	Mengamati foto tempat-tempat yang ada di kota Malang, tokoh yang terdapat pada cerita fiksi, tokoh utama yang terdapat pada cerita fiksi, tokoh tambahan yang terdapat pada cerita fiksi, gaya dan gerak di lingkungan sekitar, pengaruh gaya terhadap gerakan benda, pengaruh gaya terhadap arah gerak benda, pengaruh gaya terhadap kecepatan gerak benda, dan gerakan benda akibat pengaruh gaya.
2	Ragam tari daerah di Malang, tarian dari berbagai daerah di Indonesia, unsur-unsur yang terdapat pada tarian, tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita fiksi, pengertian tokoh protagonis dan antagonis, tokoh protagonis dan antagonis yang terdapat pada cerita fiksi, peristiwa gerak benda di lingkungan sekitar, dan pengaruh gaya terhadap kecepatan gerak benda.
3	Contoh pekerjaan penghasil jasa dan barang, kegiatan produksi, distribusi, konsumsi dan pelaku kegiatan ekonomi, cara bersyukur atas keberagaman umat beragama, cara menyikapi keberagaman di lingkungan, manfaat keberagaman karakteristik individu di lingkungan rumah, tokoh yang terdapat pada teks fiksi, tokoh antagonis dan protagonis yang terdapat pada teks fiksi.
4	Cara menyikapi keberagaman di lingkungan, keunikan dan berbagai pekerjaan masyarakat di daerah Malang, keberagaman bangunan di daerah Malang, tokoh dan karakter yang terdapat pada teks fiksi, pekerja yang terdapat di lingkungan sekitar, perbedaan pada jenis pekerjaan di lingkungan sekitar, sikap yang dilakukan terhadap karakteristik individu.

CD pembelajaran flash interaktif juga dilengkapi latihan dalam bentuk kuis dan evaluasi terkait isi media pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa. CD pembelajaran interaktif dilengkapi dengan 1 buah CD dan cover yang menarik, buku petunjuk pengguna yang digunakan oleh guru dan siswa, rencana pelaksanaan

pembelajaran, dan storyboard. Storyboard berisi rancangan produk CD pembelajaran yaitu berupa tampilan gambar, efek suara, animasi yang digunakan dan keterangan yang dibuat oleh peneliti.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang difokuskan untuk mengembangkan media CD pembelajaran flash interaktif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedural. Menurut Tim Penyusun PPKI (2010) model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Selain itu, pada pengembangan media peneliti juga menggunakan model pendekatan sistem yang dirancang dan dikembangkan oleh Dick & Carey (dalam Setyosari, 2010:284). Adapun langkah-langkah yang dirancang yaitu: (1) analisis kebutuhan dan tujuan; (2) analisis pembelajaran; (3) analisis pebelajar siswa; (4) merumuskan tujuan performasi atau unjuk kerja; (5) mengembangkan instrumen atau alat tes; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif; (9) melakukan revisi; dan (10) melakukan evaluasi sumatif. Peneliti melakukan modifikasi pada model Dick & Carey yaitu menjadi (1) analisis kebutuhan dan tujuan; (2) analisis pembelajaran; (3) analisis pebelajar atau siswa; (4) merumuskan tujuan pembelajaran; (5) penyusunan instrument evaluasi; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan produk; (8) melakukan evaluasi formatif; (9) revisi produk; dan (10) produksi akhir media.

Analisis kebutuhan peneliti melakukan wawancara dan observasi untuk proses analisis kebutuhan. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IVa, IVb, dan IVc yang ada di SD Negeri Jodipan. Selain itu observasi juga dilakukan pada subjek

penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri Jodipan. Analisis pembelajaran subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Analisis Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Kegiatan Pembelajaran	Aspek Keterampilan		
	Pengetahuan	Sikap	Keterampilan
Pembelajaran 1 1. Membaca teks cerita fiksi. 2. Percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda.	Tes fiksi, gaya dan gerak benda	Percaya diri, mandiri, rasa ingin tahu, bertanggung jawab	Mengamati, Menganalisis, mengidentifikasi bacaan, menalar, & mengkomunikasikan
Pembelajaran 2 1. Mengetahui berbagai karya tari dari Malang dan daerah lain 2. Membaca teks cerita fiksi 3. Mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi (Tokoh antogonis dan Tokoh Protagonis) 4. Mengidentifikasikan pengaruh gaya terhadap gerak benda	Karya tari daerah, tokoh antagonis dan protagonis, pengaruh gaya terhadap gerak benda	Percaya diri, mandiri, rasa ingin tahu, bertanggung jawab	Mengamati, Menganalisis, mengidentifikasi bacaan, menalar, & mengkomunikasikan
Pembelajaran 3 1. Mengamati kegiatan ekonomi. 2. Mengamati keragaman karakteristik individu di sekolah. 3. Membaca cerita teks fiksi	Kegiatan ekonomi & hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, keragaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari, dan tokoh dalam teks fiksi	Percaya diri, mandiri, rasa ingin tahu, bertanggung jawab	Mengamati, Menganalisis, mengidentifikasi bacaan, menalar, & mengkomunikasikan
Pembelajaran 4 1. Mencari tahu kegiatan ekonomi di suatu daerah. 2. Mendiskusikan keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi sampai cerita rakyat yang ada di daerah itu. 3. Membaca teks cerita fiksi 4. Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu di sekolah	Kegiatan ekonomi di suatu daerah berkaitan dengan mata pencaharian, tokoh pada cerita fiksi, dan manfaat keberagaman karakteristik individu.	Percaya diri, mandiri, rasa ingin tahu, bertanggung jawab	Mengamati, Menganalisis, mengidentifikasi bacaan, menalar, & mengkomunikasikan

Analisis pembelajar atau siswa, peneliti melakukan identifikasi terhadap pengguna. Identifikasi siswa dilakukan melalui kegiatan tanya jawab kepada 14 siswa. Hasilnya dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sudah dapat mengoperasikan komputer sederhana, selain itu siswa juga belum terbiasa menggunakan komputer untuk kegiatan pembelajaran. Perumusan tujuan produk materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media CD pembelajaran, yaitu teks cerita fiksi, identifikasi tokoh pada cerita fiksi, karya tari diberbagai daerah, kegiatan ekonomi, keragaman karakteristik, keunikan suatu daerah, dan percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda.

Penyusunan instrumen evaluasi yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa instrumen yang berkaitan khusus dengan tes hasil belajar, dan instrument yang berkaitan dengan perangkat produk berupa kuesioner atau daftar cek. Pengembangan strategi pembelajaran yaitu menyusun matriks dan storyboard. Pada tahap mengembangkan produk terdiri dari: (1) membuat storyboard; (2) mendesain tampilan awal, efek suara, dan animasi; (3) pembuatan buku petunjuk, tampilan Cover CD dan labelling kaset; (4) mencetak petunjuk pengguna, cover CD dan label kaset, dan (5) melakukan burning hasil media kedalam CD. Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri Jodipan sebanyak 18 siswa. Siswa diambil berdasarkan 3 kriteria, yaitu 6 siswa kemampuan di atas rata-rata, 6 siswa kemampuan rata-rata, dan 6 siswa kemampuan di bawah rata-rata. Adapun teknik pemilihan subjek dilakukan dengan cara simple random sampling. Menurut Sugiyono (2010) simple random sampling dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi, sehingga populasi dianggap sama. Selain itu peneliti juga menggunakan model one-group pretest-posttest design yaitu uji coba dilakukan dengan satu kali pengujian (Sugiyono, 2014:74). Model penelitian ini dapat digambarkan seperti gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Metode Eksperimen Dengan Desain One-Group Pretest-Posttest Design
(sumber: Sugiyono, 2010:75)

Uji media CD interaktif tema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dilakukan setelah media CD interaktif selesai dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media CD interaktif ketika digunakan di SD. Penilaian formatif

dilakukan oleh 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, 1 orang guru wali kelas IV SD, dan 18 siswa kelas IV. Revisi produk dilakukan pada awal dan akhir setelah uji coba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian Formatif oleh Ahli Media

Penilaian formatif oleh ahli media dilakukan oleh Drs. Suhartono, S.Pd., M.Pd., pada tanggal 30 Maret 2017. Proses penilaian formatif dilakukan dengan menyerahkan CD pembelajaran, buku petunjuk pengguna untuk guru dan siswa, serta Storyboard pembelajaran 1-4. Diketahui bahwa dari 19 aspek penilaian formatif, media CD pembelajaran memperoleh skor dari 69 poin. Terdiri nilai 4 sebanyak 12 poin, nilai 3 sebanyak 7 poin, dan untuk nilai 2 dan 1 sebanyak 0 poin. Persentasi hasil penilaian formatif oleh ahli media diperoleh 91% produk layak digunakan untuk pembelajaran.

Penilaian Formatif Ahli Materi

Penilaian formatif oleh ahli materi dilakukan oleh Dra. Sri Sugiarti, S.Pd., M.Pd., pada tanggal 29 Maret 2017. Proses penilaian formatif dilakukan dengan menyerahkan CD pembelajaran flash interaktif subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dan RPP pembelajaran 1-4. Diketahui bahwa dari 10 aspek penilaian formatif oleh ahli materi, media CD pembelajaran flash interaktif memperoleh skor 38 poin. Skor terdiri nilai 4 sebanyak 8 poin, nilai 3 sebanyak 2 poin, dan untuk nilai 2 dan 1 sebanyak 0 poin. Persentasi hasil penilaian formatif oleh ahli materi diperoleh 95% produk layak digunakan untuk pembelajaran.

Penilaian Formatif Pengguna/Guru

Penilaian formatif oleh pengguna guru dilakukan pada tanggal 01 April 2017 pada wali kelas IV, yaitu Misnati, S.Pd. Diketahui bahwa dari 10 aspek penilaian formatif oleh pengguna/guru, media CD pembelajaran flash interaktif memperoleh skor 40 poin.

Skor terdiri nilai 4 sebanyak 10 poin, nilai 3, 2 dan 1 sebanyak 0 poin. Persentasi hasil penilaian formatif oleh ahli materi diperoleh 100% produk layak digunakan untuk pembelajaran.

Penilaian Formatif Pengguna/Siswa

Penilaian formatif siswa dilaksanakan pada tanggal 7 April 2017 di laboratorium komputer dengan kelas IV di SD Negeri Jodipan Kota Malang. Persentasi hasil penilaian formatif oleh ahli materi diperoleh 84% produk layak digunakan untuk pembelajaran. Siswa juga mengerjakan evaluasi berupa pre-test dan post-test. Hasil pre-test dan post-test siswa mengalami peningkatan pada setiap pembelajarannya.

Produk media CD pembelajaran flash interaktif sudah melalui tahap penilaian formatif. Hasil dari penilaian formatif menunjukkan bahwa media CD pembelajaran flash interaktif layak digunakan di sekolah dasar kelas IV semester 2. Media yang mempunyai kelayakan dalam pembelajaran, dapat mempermudah guru dalam mengatasi permasalahan yang dialami siswa. Seperti media CD pembelajaran flash interaktif dapat membantu mempermudah siswa memahami materi yang bersifat abstrak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian menghasilkan produk media pembelajaran berupa CD pembelajaran flash interaktif tema Daerah Tempat Tinggalku subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SD sudah layak menurut ahli materi, ahli media, pengguna/guru, siswa, dan sudah efektif ditinjau dari pre-test dan post-test yang dikerjakan siswa kelas IV di SD Negeri Jodipan. Hal ini diketahui dari peningkatan nilai pre-test dan post-test siswa.

SARAN

Media pembelajaran perlu diadakan perbandingan untuk mengetahui keefektifan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hendaknya digunakan guru kelas IV pada pembelajaran subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk menarik minat siswa. Guru sebaiknya mengembangkan media mengenai Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang sesuai dengan daerah siswa. Jika guru merasa kesusahan menghasilkan media, maka guru dapat mencari media. Apabila terdapat keterbatasan perangkat komputer dapat dilakukan pembelajaran secara berpasangan, berkelompok ataupun klasikal. Siswa dan guru disarankan membaca petunjuk penggunaan terlebih dahulu agar dapat menggunakan media CD pembelajaran flash interaktif dengan baik.

REFERENSI

- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran multimedia di sekolah: Pedoman pembelajaran inspiratif, konstruktif, dan prospektif*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asrul. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pelajaran Bahasa Inggris pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3303>
- Erwin, V. A., & Syukur, Y. (2019). Multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 901–908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.183>
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis Android untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191–201. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran tematik terpadu*. Remaja Rosdakarya.

- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 131–149. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Rini, B. S., Atmaja, H. T., & Setyowati, D. L. (2019). The effectiveness of the thematic instructional materials in improving social sciences basic competence by using problem-based learning model in elementary school. *Journal of Primary Education*, 8(1), 10–15. <https://doi.org/10.15294/jpe.v8i1.24624>
- Rosita, F. Y. (2015). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran berbicara bagi siswa kelas IV sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 25–37. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2445>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak* (M. Rachmawati, Trans.). Erlangga. (Karya asli diterbitkan tanpa tahun)
- Setyosari, P. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* (Edisi ke-4). Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tim Penyusun PPKI. (2010). *Pedoman penulisan karya ilmiah: Skripsi, tesis, disertasi, artikel, makalah, tugas akhir, laporan penelitian* (Edisi ke-5). Universitas Negeri Malang.
- Wena, M. (2009). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: Suatu tinjauan konseptual operasional*. Bumi Aksara.