

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB  
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD TERPADU  
MUHAMMADIYAH 36 MEDAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi  
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

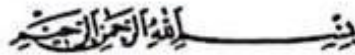
**ELSYA MELANI NASUTION**  
**NPM: 1902090222**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2023**

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 18 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Elsy Melani Nasution  
NPM : 1902090222  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Pd.

1.



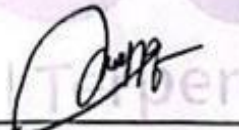
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

2.



3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

3.





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Elsy Melani Nasution  
NPM : 1902090222  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran  
IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 4 September 2023

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

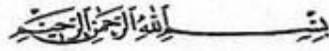
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Elsy Melani Nasution  
NPM : 1902090222  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
15/07/2023	Bimbingan Kerangka Penulisan Bab IV dan V		
20/07/2023	Perbaikan Abstrak		
02/08/2023	Perbaikan atau melengkapi isi Lampiran		
11/08/2023	Perbaikan tabel pada Bab IV		
24/08/2023	Memperbaiki hasil Nilai		
01/09/2023	Menambah Kesimpulan		
04/09/2023	ACC sidang		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, September 2023  
Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Elsy Melani Nasution  
NPM : 1902090222  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



**Elsya Melani Nasution**  
NPM. 1902090222

## ABSTRAK

**Elsya Melani Nasution, NPM. 1902090222. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Skripsi FKIP, UMSU 2023.**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis web pada pembelajaran IPS kelas V siswa SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Penelitian ini dilatarbelakangi adanya keterbatasan sarana dan prasarana di Sekolah dan guru yang kurang kreatif dalam menyajikan materi dalam proses pembelajaran. Sebagai bentuk untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS, maka dikembangkan media pembelajaran berbasis web sebagai pendamping bahan ajar. Pengembangan media berbasis web ini bertujuan untuk menanbah keanekaragaman media pembelajaran IPS dan sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran IPS. Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan model ADDIE. Model ini merupakan singkatan dari *Analisis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan satu kelas yang berjumlah 25 siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Instrumen penelitian menggunakan lembar angket yang terdiri dari angket validasi untuk 3 ahli dan angket kepraktisan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan memperoleh nilai rata-rata 93% kategori sangat valid berdasarkan validator materi, nilai 93% kategori sangat valid berdasarkan validator desain media dan nilai 94% kategori sangat valid berdasarkan validator bahasa. Hasil penelitian juga menunjukkan media layak digunakan berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan dengan nilai rata-rata 93% kategori sangat valid.

**Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Berbasis Web**

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr...Wb...

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya yang tiada tara kepada kita semua dan sholawat beriring salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaksi Berbasis WEB pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan”**. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penulisan skripsi ini, banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu saya, untuk itu saya berterima kasih terutama kepada kedua orang tua saya Ayahanda **Armen S Nasution** dan Ibunda **Syarni Siregar** yang tercinta yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, mengasuh, mengasihi, membimbing dan berkat do'a yang tiada henti-hentinya, berkorban untuk saya maupun material dan berkat jerih payah mendidik penulis dari kecil hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini, untuk itu saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah

Sumatera Utara.

2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Pd.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. Ibu **Karina Wanda, S.Pd., M.Pd** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi skripsi.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Ibu **Pipit Syahfitri, S.Pd** selaku Kepala Sekolah SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan
10. Ibu **Alinin, S.Pd** selaku guru kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan
11. Kakak **Anita Mardiana Nasution**, Adik **Sahrul Gunawan Nasution**, dan **Surya Tama Nasution** yang memeberikan motivasi dan semangat dalam



penyelesaian skripsi ini.

12. Rayyanza Malik Ahmad (Cipung) sebagai adik virtual tercinta yang selalu menjadi *mood booster* bagi peneliti.
13. Seluruh pihak yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan penulisan ini.

Serta seluruh pihak yang bersangkutan, sekali lagi saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Oleh karena itu, saya memohon maaf atas ketidak sempurnaan ini karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT serta kritik dan saran yang bersifat membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Medan, Agustus 2023

**ELSYA MELANI NASUTION**  
**NPM. 1902090222**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasih Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS .....</b>	<b>9</b>
A. Landasan Teoritis.....	9
1. Hakikat Media Pembelajaran .....	9
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	10
3. Fungsi Media Pembelajaran .....	15
B. Multimedia Interaktif.....	18
C. WEB.....	19
1. Pengertian Web.....	19
2. Media Pembelajaran Web.....	21

3. Langkah – Langkah Membuat Media Web .....	23
4. Kelebihan dan Kekurangan Web .....	25
D. Pembelajaran IPS di SD.....	26
E. Penelitian Relevan.....	27
F. Kerangka Konseptual .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Prosedur Pengembangan .....	33
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	38
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	38
D. Model Pengembangan .....	39
E. Desain Uji Coba Produk .....	39
1. Desain Uji Coba .....	39
2. Subjek Uji Coba .....	42
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	42
G. Teknik Pengumpulan Data .....	45
H. Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
1. Tahap Analisis.....	47
2. Tahap Desain.....	49
3. Tahap Pengembangan .....	51
4. Tahap Implementasi .....	55
5. Tahap Evaluasi .....	58

B. Pembahasan Hasil.....	58
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Validasi Media kepada Validator .....	39
Gambar 3.2 Langkah Uji produk .....	43

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian .....	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi .....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	43
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Valisadi Ahli Bahasa .....	44
Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Siswa.....	44
Tabel 3.6. Skala Kelayakan.....	46
Tabel 4.1 Analisis Kompetensi (Tema 1, sub tema 1, pembelajaran 1).....	46
Tabel 4.2 Rancangan Media Web .....	48
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	50
Tabel 4.4 Hail Validasi Ahli Media .....	53
Tabel 4.5 Hasil Validaasi Ahli Bahasa .....	54
Tabel 4.6 Kepraktisan Siswa.....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Silabus .....	68
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	94
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	99
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Desain Media .....	101
Lampiran 5 Lembar Validasi ahli Bahasa.....	103
Lampiran 6 Lembar Angket Siswa .....	105
Lampiran 7 Lembar Angket Siswa .....	106
Lampiran 8 Lembar Angket Siswa .....	107
Lampiran 9 Teks Wawancara .....	108
Lampiran 10 Lembar Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik ...	110
Lampiran 11 Dokumentasi.....	111
Lampiran 12 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Skripsi.....	112
Lampiran 13 SK Telah Melaksanakan Seminar.....	113
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Skripsi .....	114
Lampiran 15 Surat Pernyataan .....	115
Lampiran 16 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	116
Lampiran 17 K1 .....	117
Lampiran 18 K2 .....	118
Lampiran 19 K3 .....	119
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian Ke Sekolah.....	120
Lampiran 21 Surat Balasan dari Sekolah.....	121
Lampiran 22 Hasil Turnitin.....	122
Daftar Riwayat Hidup .....	127

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut (Krisnayudha et al., 2019) pendidikan artinya salah satu proses menggunakan tujuan untuk mengubah kepribadian atau tingkah laku seseorang juga kelompok orang guna mendewasakan melalui kegiatan pelatihan serta pengajaran. Menurut (Saputra & Effendi, 2022) mengatakan bahwa pendidikan ialah proses meningkatkan perkembangan dan kemajuan serta meningkatkan mutu diri ataupun potensi pada seseorang. Agar tercapainya tujuan dari pendidikan, maka seseorang harus mengikuti pembelajaran dengan baik. Definisi lain dari pendidikan ialah suatu usaha yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah melalui aktivitas pengajaran secara langsung di sekolah ataupun di luar sekolah sepanjang hidup 2 seseorang untuk memberanikan peserta didik agar mampu berperan di bermacam lingkungan hidup dengan tepat di masa yang akan tiba (Putri et al., 2020).

Pendidikan merupakan suatu proses yang melibatkan interksi antara berbagai aspek. Interaksi ini terjadi karena adanya perbedaan karakteristik antara satu tempat dengan tempat lain yang menyebabkan proses pendidikan berjalan berbeda antar tempat tersebut. (Wiene & Karina : 2021). Kegiatan yang dilaksanakan secara baik dan sadar dengan menimbulkan interaksi guru terhadap peserta didik, antar peserta didik, dan antara sumber belajar guna mencapai tujuan tertentu merupakan arti dari pembelajaran. Belajar memiliki arti bagian dari siklus



yang terjadi dalam diri semua orang sepanjang umurnya (Panggabean et al., 2020)

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan.

Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik (Syaharuddin, Rahman, & Fitriyani, 2019). Menurut Glister (dalam Ahsani, 2021) literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan dan memahami sebuah informasi yang diperoleh dari sumber digital seperti tablet, *hand phone* dan komputer.

Menurut Ahsani (2021) literasi digital merupakan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi dan informasi dengan media yang berbasis digital di dalam berbagai ranah kehidupan, termasuk pada proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengembangan penguasaan literasi digital dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi pendukung dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dan

menyiapkan peserta didik yang mampu menghadapi tuntutan zaman. Dalam dunia pendidikan literasi digital dapat diterapkan melalui pemanfaatan berbagai media memanfaatkan media digital seperti, laptop, hand phone, komputer dan yang lainnya dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan inovatif sesuai dengan tahap perkembangan serta kondisi peserta didik.

Menurut Ahsani et al., (2021) Literasi digital pada proses pendidikan di sekolah dapat diterapkan melalui pemanfaatan berbagai media di lingkungan sekitar yang ada seperti penggunaan komputer, smartphone, laptop dan lain-lain. Setiap pembelajaran pada jenjang sekolah dasar dapat memberikan kontribusi dalam membentuk kemampuan penguasaan literasi digital bagi subjek pendidikan. Pendidikan IPS di sekolah dasar dapat memberikan peran serta andil dalam pengembangan literasi digital bagi setiap peserta didik dalam upaya mempersiapkan generasi yang berkualitas, Literasi Digital Melalui Media Teknologi membentuk peserta didik menjadi warga Indonesia yang baik. Kaitannya proses pembelajaran IPS dengan pengembangan literasi digital dapat diimplementasikan dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar peserta didik juga guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi, baik teknologi digital maupun teknologi informasi dan komunikasi berbasis jaringan internet untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Pada pembelajaran IPS di SD kelas tinggi, peserta didik dapat dilibatkan secara aktif untuk menggunakan perangkat / media TIK pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar karena dilihat dari kondisi saat ini anak-anak sekolah dasar bahkan

sudah mampu mengoperasikan teknologi handphone dalam kegiatan sehari-hari. Maka dari itu, guru dapat mengambil peluang tersebut untuk melatih peserta didik menggunakan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Saat ini guru IPS bukan menjadi satu-satunya sumber belajar. Menurut Basori (2016) seiring pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi peran guru tidak lagi mendominasi dalam terlaksananya proses belajar mengajar, namun guru memerlukan media penunjang lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang dalam proses pemberian informasi, pesan atau konten yang dibelajarkan. Salah satu jenis teknologi yang bisa dipergunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang berbasis komputer Suwanto (2016).

Pembelajaran IPS yang dahulu dianggap cenderung membosankan karena kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaiannya. Berbeda dengan saat ini pembelajaran IPS harus mulai mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan zaman. Peran media pembelajaran yang menyenangkan juga efektif menjadi salah satu solusi dalam mengatasi pembelajaran IPS yang cenderung monoton. Penggunaan media digital dapat membantu penyampaian materi IPS menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Karena menurut Prehanto et al., (2021) Pada pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas tinggi memerlukan strategi yang khusus dalam mengajarkan materi ilmu-ilmu social secara kontekstual. Maka dalam hal ini guru sebagai sutradara pembelajaran harus mampu menyiapkan beragam media yang menunjang kemudahan peserta didik untuk memahami materi-materi IPS di kelas tinggi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, peneliti tergerak untuk melaksanakan penelitian mengenai peningkatan literasi digital melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPS di SD kelas tinggi. Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini ialah melihat peran dari pemanfaatan teknologi sebagai suatu media pembelajaran pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan terkait perangkat digital bagi peserta didik khususnya dalam kegiatan belajar mengajar materi IPS SD kelas Tinggi. Dalam penelitian ini juga diteliti mengenai beragam media pembelajaran berbasis teknologi dari berbagai sumber penelitian terdahulu yang dapat menjadi referensi bagi para guru dalam membelajarkan materi-materi dalam lingkup ke IPS-an kelas tinggi pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan pengalaman peneliti di masa magang 1, magang 2, dan kampus mengajar serta hasil observasi yang peneliti lakukan melihat bahwa guru memberikan pembelajaran kebiasaan bersumber pada buku cetak atau LKPD saja. Namun sesekali guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi hanya berupa powerpoint saja dan belum terintegritas dengan WEB. Hal ini melihat bahwa rendahnya media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga diartikan bahwa media pembelajaran yang diterapkan masih terbatas. Dalam pelaksanaan belajar mengajar, guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah tanpa adanya media pendukung pembelajaran yang variatif. Tentu saja ini membuat peserta didik sedikit semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kurang adanya daya tarik minat belajar pada peserta didik pada pembelajaran IPS dikarenakan peserta didik butuh sebuah inovasi.

Peneliti juga menemukan bahwa guru melakukan pembelajaran tidak sinkron dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Hal ini berakibat terhadap tujuan dan capaian pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran menjadi tidak sistematis serta menjadi pasif. Dari hal ini dapat diketahui bahwa perlunya ada sebuah inovasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Masih belum adanya pengembangan multimedia intraktif berbais web pada pembelajaran IPs di Sekolah Dasar.
2. Masih terdapat guru yang melakukan pembelajaran dengan pendekatan konvensional.
3. Masih terdapat siswa yang merasa bosan dalam pembelajaran IPS di SD Muhammadiyah 36 Medan
4. Masih terdapat guru yang belum mampu menguasai pembelajaran berbasis digital
5. Masih terdapat media pembelajaran yang bersifat terbatas dalam proses pembelajaran

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat cakupan masalah yang luas berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu “ Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis WEB pada Pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan”

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kepraktisan media multimedia interaktif berbasis website pada Pembelajaran IPS siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan
2. Bagaimana keefektifan media multimedia interaktif berbasis website pada Pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kepraktisan media multimedia interaktif berbasis website pada Pembelajaran IPS siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.
2. Untuk mengetahui keefektifan media multimedia interaktif berbasis website pada Pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Diharapkan dalam peningkatan hasil pembelajaran dengan menggunakan media berbasis website ini dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, di antaranya:

### 1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangsih pengetahuan tentang pentingnya memanfaatkan media interaktif berbasis website pada mata pelajaran IPS, serta untuk menambah pengetahuan bagi para pembaca terkait dengan peningkatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website.

### 2. Manfaat Praktis

Mempermudah siswa untuk belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website, sedangkan manfaat bagi guru yaitu sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran IPS, sehingga dapat mengembangkan pembelajaran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Landasan Teoritis**

##### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

Menurut (Hamid et al., 2020) media pada kegiatan pembelajaran termasuk suatu penghubung atau sebagai pengantar sebuah sumber pesan dengan seorang penerima pesan, merangsang pikiran atau perasaan, kemauan, serta perhatian yang akan terdorong atau terlibat pada proses pembelajaran. Menurut Tefonao (2018) berpendapat bahwa, peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar, mengajar, oleh sebab itu guru sebagai pendidik diharapkan memiliki pemahaman tentang manfaat media pembelajaran.

Menurut Wibawanto (2017) Mengemukakan bahwa, Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Hamka (2018) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media dikelompokkan menjadi 7 macam dimulai yang sederhana sampai ke kompleks yang dimulai dari model, realita, teks, audio, visual, video, bahkan multimedia (Yaumi, 2018). Media tidak begitu memaparkan dunia secara utuh keseluruhan,



tapi media hanya mampu sebagai sarana yang bisa mempresentasikan atau menggambarkan isi dunia melalui komunikasi tidak langsung (Karsadi, 2018). Jadi pada sebuah aktivitas dalam pembelajaran media merupakan suatu pembawa informasi serta pengetahuan interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut pendapat (Yaumi, 2018), media pembelajaran ialah segala bentuk peralatan yang didesain secara tersusun untuk memberikan sebuah informasi penting dengan tujuan dapat membangun interaksi. Menurut (Rudy & Hasbiyatul, 2017), media pembelajaran yaitu peralatan yang biasa digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut (Usep, 2016), media pembelajaran ialah alat berkomunikasi yang biasa digunakan dipembelajaran dengan membawa sejumlah pesan berupa materi pelajaran dari pendidik (guru) ke peserta didik sehingga peserta didik menjadi tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan.

Dapat saya simpulkan bahwa pengertian media pembelajaran yaitu alat, teknik, serta metode yang biasa digunakan lebih mengefektifkan interaksi komunikasi antara pendidik dengan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ialah media kreatif yang biasa digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi tertentu ke peserta didik agar menimbulkan pembelajaran yang efisien dan efektif.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut (wulandari & Fitria Rahma,2021) manfaat media pembelajaran antara lain :

- a. Proses belajar mengajar akan lebih mudah dan menarik  
Dengan menggunakan media pembelajaran, memudahkan guru dalam mengajarkan tentang materi pembelajaran sehingga siswa dapat menampilkan dengan lebih menarik dan mudah dipahami dan dapat dengan mudah memahami materi dalam proses pembelajaran.
- b. Efisiensi dalam proses pembelajaran dapat berkembang dengan baik  
Siswa yang belajar dengan media yang digunakan dalam pembelajaran maka kegiatan pembelajarannya akan jauh lebih meningkat dan efisien karena dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dan guru dalam proses penyampaian materi lebih bisa berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah dipahami dulu baru lanjut ke materi yang lumayan sulit.
- c. Membantu untuk siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar  
Media belajar yang menarik dan bagus yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu peserta didik untuk fokus dengan proses penerimaan materi yang diberikan pendidik dengan senang hati dan tidak merasa bosan karena materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran yang bagus sehingga siswa tidak bosan saat berada di dalam kelas.
- d. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran  
Dengan memakai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam menerima bahan dalam pembelajaran yang diajarkan pendidik di dalam kelas, guru dapat

menampilkan materi pembelajaran dengan media pembelajara yang dapat menarik perhatian siswa sebelum proses pembelajaran dimulai.

- e. Dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh saat belajar mengajar.

Dalam proses belajar, siswa benar-benar dapat memahami materi yang diajarkan, bukan secara abstrak. Dengan menggunakan media pelajaran, guru dapat membantu peserta didik menyampaikan materi secara utuh sehingga baik pendidik maupun peserta didik memiliki penga;aman belajar yang sama.

- f. Siswa dapat ikut saat belajar sedang berlangsung

Agar kegiatan belajar di kelas berjalan secara seksama maka siswa dan guru dapat terlibat aktif didalam kelas tetapi siswa juga aktif dalam mengikuti dan terlibat di dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya menjadi objek tetapi sisaa juga sebagai subyek saat kegiatan belajar sehingga siswa dapat berkreatifitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki proses belajar.

Menurut Nasution (2013) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.

- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain- lainnya.

Menurut Azhar arsyad (2017) manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar intraksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan inderam ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk dtampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slidem film, sedangkan objek yang terllau kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman vidio, film, foto, slide.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Menurut Teni Nurrita (2018) media pembelajaran manfaat antara lain:

- a. Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu : dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Menurut (Sumiharsono, 2017;10-11) manfaat media pembelajaran antara lain:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar
- d. Memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dapat saya simpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai pendukung peserta didik dalam belajar, agar peserta didik termotivasi lebih giat dalam belajar, dengan media yang beragam dan menarik dapat menarik minat

peserta didik dalam belajar sehingga materi yang diajarkan tersampaikan. Selain itu manfaat media pembelajaran bagi pengajar adalah sebagai alat untuk mempermudah dalam mengajar, menghemat waktu dan lebih melibatkan peserta didik dalam proses belajar.

### **3. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Benni Agus pribadi dalam Fatah Syukur, media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar
- 4) Semua indera siswa dapat diaktifkan
- 5) Dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya

Menurut Derek Rowntree dalam rohani, media pembelajaran berfungsi sebagai:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3) Menyediakan stimulus belajar
- 4) Mengaktifkan respons siswa
- 5) Memberikan balikan dengan segera, dan
- 6) Menggalakann latihan yang serasi.

Menurut Talizaro Tafonao (2018 : 107 ) media pembelajaran memiliki fungsi yang luas di antara :

- 1) Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena di dalamnya memberikan pengaruh pendidikan.
- 2) Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagi bidang kehidupan sosial orang.
- 3) Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri.
- 4) Fungsi politis media komunikasi, dalam bidang politik media komunikasi dapat berfungsi terutama politik material maupun spiritual.
- 5) Fungsi seni dan budaya media komunikasi, perkembangan ke bidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

Menurut Hujair ( 2013: 5-6 ) mengemukakan fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu :

- 1) Memberikan pedoman, dan arah untuk mencapai tujuan
- 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajar secara baik.
- 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
- 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
- 5) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pelajar
- 6) Meningkatkan kualitas pelajaran

Hujair (2013: 5-6 ) adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah.

- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar

- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajaran
- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajaran untuk belajar
- 4) Merangsang siswa untuk berpikir dan menganalisis.

Fungsi media pembelajaran juga dapat dilihat dalam hal pengembangan komunikasi, yaitu :

- 1) Pada awalnya, media adalah dukungan pendidikan
- 2) Dengan pintu masuk panduan audiovisual, media memberikan pengalaman tertentu dengan siswa.
- 3) Penampilan teori komunikasi mengaruh pada fungsi perpesanan/ pembelajaran distributor.
- 4) Penggunaan pendekatan sistem dalam pelajaran, operasi pendukung sebagai bagian integral dari program pembelajaran
- 5) Akhirnya, media tidak hanya bertindak sebagai guru guru yang merupakan pemeritahuan informasi / prosesor pembelajaran yang diperlukan untuk siswa.

Menurut Sudarsono Sudirdjo dan Eveline Siregar, Media pembelajaran mempunyai dua fungsi yaitu ; Fungsi AVA ( Audiovisual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkrit kepada siswa dan fungsi komunikasi, yaitu sebagai sarana komunikasi dan intraksi antara siswa dan media tersebut, dan dengan media demikian merupakan sumber belajar yang penting.



Dapat saya simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai pengarah dalam pembelajaran, sebagai pembangkit motivasi agar siswa lebih bersemangat dalam belajar, media sebagai alat untuk mempermudah guru menyampaikan informasi dalam proses belajar. Dengan adanya media dapat menghemat waktu dan ruang dalam proses belajar, meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga memberikan pengalaman yang konkrit kepada siswa.

### **B. Multimedia Interaktif**

Apriyani (2017) menyatakan hasil penelitiannya bahwa multimedia interaktif ialah multimedia yang lengkap dengan alat kontrol yang dapat bekerja sesuai design yang ditentukan, sehingga penggunaannya dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran

Multimedia interaktif menampilkan materi dengan efisien, dan menarik minat siswa serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (Syawaludin, dkk., 2019). Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa menyerap pembelajaran hingga 90% adalah multimedia interaktif berbasis game edukasi (Setiawan et al., 2018).

Menurut Wulandari (2020) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa, dikarenakan peserta didik secara langsung terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menstimulus mereka untuk memberikan perhatian dan konsentrasi untuk belajar.

Selanjutnya Arif, Sumastuti, & Nugraha (2019) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menstimulus konsentrasi dan partisipasi peserta didik dalam belajar. Hal inilah yang menyebabkan

multimedia interaktif dipilih menjadi solusi yang diterapkan dalam pembelajaran, karena dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Menurut Hofstetter dalam Munir (2015:113) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak video dan animasi menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Media pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran yang menggabungkan gambar, animasi, teks, suara, suara, grafik, video, dan simulasi secara terintegrasi dan sinergis menggunakan komputer dan perangkat lain yang memungkinkan pengguna berpartisipasi aktif dengan program untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus Surjono (2017)

Dapat saya simpulkan bahwa multimedia interaktif adalah alat atau media yang digunakan untuk menarik minat siswa dengan beragam design yang dapat dipilih sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Merupakan perpaduan antara media file, gambar, audio, video, animasi dll.

## **C. Web**

### **1. Pengertian Web**

Website merupakan lokasi inti halaman WEB yang saling terkoneksi dan diakses dengan cara mengunjungi halaman rumah dari sebuah website dengan menggunakan browser yang terhubung ke jaringan internet Mardatila (2021). website memiliki macam variasi yang tidak ada habisnya, termasuk situs sosial media, situs berita, situs pendidikan, dan lain sebagainya. Harsanto (2014)

menyatakan *google sites* adalah salah satu produk dari *google* yang berfungsi sebagai *tool* untuk membuat situs, dimana pengguna bisa memanfaatkan *google sites* karena mudah dibuat dan dikelola oleh pengguna awam.

Website dapat didefinisikan sebagai kumpulan beberapa halaman yang digunakan untuk menampilkan sebuah informasi teks gambar bergerak maupun diam, animasi, dan beberapa gabungan dari semuanya, baik bersifat dinamis maupun statis yang membentuk sebuah rangkaian bangunan yang saling terkait satu sama lain, masing-masing dikoneksikan dengan jaringan halaman Hidayat ( 2010).

*Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masingmasing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Bekti, 2015).

Menurut Yuhefizar et al., (2008) jenis-jenis WEB berdasarkan sifatnya terdiri dari 2 yaitu: a. Dinamis, yaitu laman *website* yang memiliki isi *content* atau isi yang selalu berubah. b. Statis, merupakan sebuah laman *website* memiliki isi atau *content* yang jarang diubah.

Adapun jenis *website* berdasarkan fungsinya menurut Mubarok (2018) yaitu:

- a. *Website* pribadi, merupakan sebuah blog yang berisi pengalaman pribadi, opini, atau kisah perjalanan dan beberapa informasi lainnya yang dipublikasikan melalui WEB.
- b. *E-commerce*, merupakan laman WEB yang digunakan sebagai bejulan bagi pengusaha-pengusaha yang memasarkan produknya secara digital.

*Website* jenis ini digunakan sebagai pengganti toko fisik dengan jangkauan yang luas untuk mendapatkan target yang luas juga.

- c. *Website* perusahaan, merupakan halaman yang berisi mengenai profil perusahaan dengan tujuan agar calon pengguna mampu menemukan informasi resmi tentang perusahaan tersebut.
- d. Blog, merupakan laman WEB yang berisi jurnal pribadi dan *content marketing*.
- e. Organisasi atau pemerintah, merupakan *website* yang berisi informasi resmi dari sebuah organisasi agar masyarakat dapat mengakses informasi terkini tentang kegiatan organisasi.
- f. Media *sharing*, *website* ini berfungsi untuk berbagi media baik video, gambar, hingga musik.
- g. *Website* berita, *website* ini digunakan sebagai penyebaran informasi terkait berita yang beredar.

Dari bermacam pendapat di atas, disimpulkan bahwa *website* ialah situs halaman yang berisikan informasi-informasi berupa teks, gambar, animasi, dan lain sebagainya yang dapat dikunjungi atau diakses melalui laman browser yang terhubung dengan jaringan internet. Seiring berkembangnya teknologi yang sangat cepat, *website* mengalami perubahan yang besar. Pengklasifikasian jenis WEB lebih dirincikan berdasarkan sifat, fungsi dan bahasa pemrograman yang biasa digunakan.

## **2. Media Pembelajaran Web**

Media pembelajaran berbasis web dapat membantu guru dalam

memadukan antara pembelajaran secara online dan tatap muka. Hal ini juga memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi peserta didik sehingga menjadi kan proses pembelajaran dapat lebih bervariasi, interaktif, dan inovatif yang dapat meningkatkan prestasi peserta didik Rahman et al., (2020:628). Penggunaan media tersebut memiliki beberapa kegunaan dan keuntungan Darusalam (Danang & Qohar, 2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web dapat menurunkan suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif, dan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran berbasis web adalah bagian dari pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam dunia pendidikan yang implementasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media *website* yang dapat digunakan melalui jaringan internet Hamzah & Rahman (2016 :171). Media pembelajaran berbasis web merupakan inovasi yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap transformasi perubahan proses pembelajaran Januarisman & Ghufon ( 2016 :169 ).

Sebagian besar halaman web menyertakan multimedia, yang mengacu pada aplikasi yang menggabungkan teks dengan media. Media ini meliputi :

#### 1. Grafik

Grafik adalah representasi visual dari informasi nonteks, seperti gambar, bagan, atau foto. Sebuah website sering menggunakan infografis untuk menyajikan konsep, produk, dan berita. Infografis adalah representasi visual dari data atau informasi dengan menggunakan grafik dan diagram. Format

grafik yang sering digunakan untuk menampilkan gambar dalam sebuah website adalah format JPEG dan PNG.

## 2. Animasi

Animasi adalah kemunculan gerak yang dibuat dengan menampilkan rangkaian gambar diam secara berurutan. Contohnya teks yang dianimasikan dengan menggulir melintasi layar dapat berfungsi sebagai ticker untuk menampilkan informasi.

## 3. Audio

Audio dalam sebuah *website* mencakup musik, ucapan, atau suara lainnya. Suatu *file* audio dikompresi untuk mengurangi ukuran *filenya*. Format audio yang paling umum adalah MP3 karena format ini mengurangi file audio menjadi sekitar sepersepuluh dari ukuran aslinya dan tetap mempertahankan sebagian besar kualitas suara aslinya.

## 4. Video

Video terdiri dari gambar-gambar yang diputar dalam gerakan. *User* dapat mengupload, berbagi, atau melihat klip video di situs website. File video sering kali dikompresi karena ukurannya yang cukup besar. Video yang diposting ke sebuah *website* biasanya berdurasi pendek sekitar kurang dari sepuluh menit.

### **3. Langkah – langkah membuat media Web**

Berikut langkah – langkah membuat media Web :

- a. Menentukan media web apa yang harus digunakan
- b. Mendesain media yang telah ditentukan, disini saya menggunakan

media animasi *powtoon*,

Cara membuat video animasi pembelajaran gratis di *Powtoon* :

- a. Buka web *Powtoon*
  - b. Pilih *Powtoon login* jika sudah mendaftar dan jika belum mendaftar dahulu menggunakan *email*
  - c. Pilih template yang akan anda jadikan sebuah video animasi misalnya tentang pembelajaran
  - d. Pilih *background* di bagian sebelah kanan dapat upload dari laptop atau memilih warna dapat juga membayar untuk fitur lebih dengan versi pro atau berbayar
  - e. Pilih text masukkan tulisan yang anda inginkan
  - f. Masukkan dan pilih karakter yaitu gambar animasi
  - g. Dapat juga menambahkan *props, shapes*, gambar sampai dengan *music* pendukung video animasi yang ada di *Powtoon*
  - h. Jika proses *editing* selesai selanjutnya pilih *publish* di bagian pojok kanan atas untuk *download* anda diharuskan menggunakan fitur pro atau berbayar.
3. Setelah animasi *powtoon* selesai, saya menguploadnya ke *youtube* lalu linknya saya taruh di *drive* , tujuannya adalah agar *link* tersebut dapat digunakan oleh orang banyak
  4. *Link* tersebut adalah sebagai alat media web yang digunakan dikelas maupun diluar kelas.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Web

Rusman (2012) mengatakan Kelebihan penggunaan Web, khususnya dalam pendidikan antara lain :

- a. Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan mudah melalui fasilitas internet tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- b. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar maupun petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga guru dan siswa bisa saling menilai sampai seberapa mana bahan ajar yang dipelajari.
- c. Siswa bisa *mereview* bahan pelajaran setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan, karna bahan ajar tersedia di komputer.
- d. Jika siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajari, siswa dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
- e. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- f. Berubahnya peran guru dari yang biasanya pasif menjadi aktif dan mandiri.
- g. Relatif sangat efisien untuk jarak jauh.

Selain banyak kelebihan dari media Web pemanfaatan internet untuk pembelajaran web tidak terlepas dari berbagai kekurangan, antara lain :



- a. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar siswa dan siswa, ini bisa memperlambat bentuk *values* dalam proses pembelajaran.
- b. Cenderung mengabaikan aspek akademik atau mendorong tumbuhnya aspek bisnis atau komersial.
- c. Proses pembelajaran cenderung kearah pelatihan dari pada pendidikan.
- d. Berubahnya peran guru yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang berbasis media komputer ICT.
- e. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- f. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
- g. Kurangnya tenaga guru maupun siswa orang tua yang mengetahui dan memiliki keterampilan mengoperasikan internet.
- h. Kurangnya *personel* dalam hal penguasaan bahasa pemrograman komputer.

#### **D. Pembelajaran IPS di SD**

Menurut Wahyudi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang menelaah masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi. Menurut ( Desi Anggreini, 2014) pembelajaran IPS lebih di tekankan pada masalah-masalah atau gejala sosial

budaya yang terdapat dimasyarakat dan lingkungannya, pada masa lampau dan masa sekarang dalam rangka mmengantisipasi perubahan sosial budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidup manusia.

Menurut Djahari dalam Ahmad Susanto (2012:137-138) IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat dengan baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.

Materi yang akan diteliti yaitu tema karakteristik geografis indonesia karena tema ini diajarkan di kelas lima. Letak geografis adalah letak suatu daerah dilihat dari kenyataannya di bumi atau posisi daerah itu ada bola bumi dibandingkan dengan posisi daerah lain (Astana, 2018). Indonesia diletakkan berada di antara Benua Asia dan Benua Australia, serta di antara Samudera Hindia dan Samudera Pasifik berdasarkan letak geografis.

### **E. Penelitian Relevan**

Adapun penelitian yang relevan dan memiliki keterkaitan antara penelitian ini sebagai berikut:

Febriani, (2018) dengan judul penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar dan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dan Hasil yang diperoleh berdasarkan nilai rata-rata pretest dan *post-test* pada peserta didik diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai pada Test yang diberikan berupa kemampuan peserta

didik agar meningkatkan hasil belajarnya. Hasil tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata peserta didik pada *Pretest* 58,12 sedangkan untuk hasil perolehan nilai rata-rata peserta didik pada *post-test* yaitu 71,87. Rata-rata nilai pretest dan *post-test* mengalami kenaikan sebesar 13,75. Berdasarkan hasil perhitungan uji *paired sample t* dinyatakan nilai Sig. 2 (*2-tailed*) sebesar  $0,00 < 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *post-test*. Artinya berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum dan sesudah diterapkannya multimedia interaktif terdapat respon kemenarikan yang signifikan sehingga terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal demikian juga didukung dari hasil angket peserta didik untuk mengetahui respon terhadap penggunaan multimedia interaktif selama pembelajaran. Secara keseluruhan penilaian aspek dan 32 peserta didik yaitu 85% kriteria sangat baik. Multimedia interaktif memiliki dampak positif bagi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran .

Arum et al., (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Articulate Storyline* Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar, pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis web *articulate storyline* pada pembelajaran IPA materi ekosistem di kelas V SD, yang telah dilakukan evaluasi oleh 3 ahli pada tahap *expert review* dan mendapat nilai rata-rata kelayakan rata-rata 95% dengan kriteria “sangat layak”. Selain itu, telah dilakukan juga evaluasi oleh peserta didik pada tahap *one to one evaluation* menggunakan kuesioner dan mendapatkan hasil kelayakan sebesar 98,8%. Selanjutnya

dilakukan juga evaluasi tahap *small group evaluation* menggunakan kuesioner dan mendapatkan hasil kelayakan sebesar 99,4%. Merujuk pada hasil analisis data menggunakan model *Miles* dan *Huberman*, berdasarkan data yang didapat pada tahapan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mulai dari hasil wawancara analisis kebutuhan, hasil kuesioner pada tahap *expert review*, hasil kuesioner pada tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation*, dan data eksternal seperti teori ahli dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Media pembelajaran interaktif berbasis *web articulate storyline* sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Adapun produk ini juga dapat digunakan peserta didik sebagai media penunjang proses pembelajaran daring agar menarik sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan membantu memperjelas materi ekosistem di kelas V SD. Produk ini melibatkan peserta didik menjadi *user* atau pengguna dengan *smartphone*, laptop ataupun komputer sehingga peserta didik dapat memanfaatkan teknologi kearah yang positif.

Setyowati (2011) dengan judul penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik yang dilihat dari nilai *pre-test* sebesar 80,65% tergolong tinggi, sedangkan untuk nilai *post-test* sebesar 96,27%, tergolong sangat tinggi. Pengukuran pengetahuan tersebut digunakan dalam menganalisis efektivitas. Selain itu adapula penelitian yang dilakukan oleh Supaat (2015) yang memaparkan hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran berbantuan komputer, yang dapat dilihat dari hasil uji coba diperoleh kesimpulan bahwa

produk dinyatakan efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar peserta didik menggunakan produk mencapai 76,67% dan respon positif peserta didik mencapai 89,45%.

Temuan penelitian (Solihudin, 2018) dengan judul “Pengembangan *EModul* Berbasis WEB untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Fisika pada Materi Listrik Statis dan Dinamis SD”. Penelitian yang dilakukannya memiliki tujuan untuk mengembangkan *eModul* berbasis WEB agar mencapai kompetensi pengetahuan fisika SD pada materi listrik statis dan dinamis.

Penelitian ini mendapatkan hasil validasi ahli materi memperoleh kategori sangat baik pada skor 82,81%. Kemudian hasil validasi ahli media memperoleh kategori sangat baik pada skor 78,13%, dan tanggapan guru fisika profesional pada seluruh aspek mendapatkan nilai 85,71% serta memperoleh hasil tanggapan peserta didik sebesar 80,20% atau dengan kategori sangat baik.

Temuan Penelitian (Afgani et al., 2008) dengan judul “Pengembangan Media website Pembelajaran Materi Program Linear untuk Siswa Sekolah Menengah Atas”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat keefektifan pada pembelajaran matematika. Penelitian ini mendapatkan hasil sebesar 71,79% yang membuktikan termotivasinya siswa, 61,54% siswa memiliki sikap ketertarikan, dan hasil belajar memperoleh nilai 51,28% yang mana termasuk ke dalam kategori baik sekali.

Rusman (2011:271) ada lima kelebihan media pembelajaran berbasis web yaitu; (1) akses tersedia kapan pun, di mana pun, di seluruh dunia; (2) biaya

operasional siswa lebih terjangkau; (3) pengawasan terhadap perkembangan siswa lebih mudah; (4) rancangan media pembelajaran berbasis web memungkinkan dilakukannya kegiatan pembelajaran yang sudah teroperasionalisasi; (5) media dan materi pembelajaran dapat diperbarui secara lebih mudah.

Dapat saya simpulkan bahwa media berbasis web dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar serta lebih mudah memahami materi sehingga hasil belajar siswa lebih optimal. Juga dengan media ini siswa dengan bebas dapat belajar ataupun mengulang kembali pelajaran yang lewat kapan pun dan dimanapun dengan mudah.

#### **F. Kerangka Konseptual**

Berdasarkan hasil observasi di sekolah mengenai kendala guru dalam proses belajar mengajar adalah kurangnya daya tarik siswa terhadap minat belajar akan membuat nilai siswa sangat rendah. dikarenakan berbagai faktor. Oleh karena itu guru sebagai tenaga pendidik hendaknya mampu melengkapi sebuah perangkat pembelajaran interaktif agar proses pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan baik. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dikategorikan sebagai pelajaran yang memiliki banyak teori dan merasa membosankan (Nasution & Lubis, 2018). Oleh karena itu, guru diharapkan bisa menyediakan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya pendekatan multimedia bisa menjadi pendukung efektifitas belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki beraneka ragam bentuk (Rusman, 2013). NEA (*National Education Assciation*) memperkirakan bahwa media pembelajaran memiliki batas media yaitu media memiliki bentuk komunikasi cetak, audio, visual, maupun yang lainnya. Media pembelajaran seiring berjalannya waktu pasti juga akan mengalami banyak perubahan, sehingga guru harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang untuk menyesuaikan dengan media pembelajaran yang akan dipilih dan digunakan dalam proses pembelajaran (Wibawanto, 2017)

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2013: 297) menyatakan bahwa *R&D* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Nina Syaodih (2009: 164) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut Sugiyono (2009: 297), penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas. Menurut Mulyatiningsih (2012: 161), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.



Dapat saya simpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)*. Langkah pengembangan web ini disederhanakan dan dibatasi hanya dengan dihasilkannya produk setelah dilakukan uji coba terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa multimedia interaktif web pada sub materi geografis Indonesia.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa WEB pada materi aritmetika sosial. Menurut Wina Sanjaya (2013:129), *research and development* merupakan proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Dalam *research and development* setidaknya ada tiga hal yang harus dipahami yakni; 1) tujuan akhir *research and development* adalah suatu produk yang andal karena melewati pengkajian terus menerus; 2) produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan lapangan; 3) proses pengembangan produk dari mulai pengembangan produk awal sampai produk jadi yang sudah divalidasi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan ADDIE. ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (Endang Mulyatiningsih, 2012:200) untuk merancang sistem pembelajaran. Metode pengembangan ADDIE terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*,

berikut uraian tiap tahapan.

### ***1. Analysis***

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah perlunya suatu pengembangan. Tahap analisis memuat analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan menganalisis bahan ajar yang tersedia. Pada tahap ini akan diketahui bahan ajar apa yang perlu dikembangkan untuk memfasilitasi peserta didik. Analisis selanjutnya adalah analisis kurikulum yang dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang digunakan. Hal ini dilakukan agar bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Langkah selanjutnya adalah mengkaji KD untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran. Analisis yang terakhir adalah analisis karakter peserta didik yang dilakukan dengan observasi saat pembelajaran IPS.

Selanjutnya pada bagian analisis ini dilakukan pemilihan media pembelajaran IPS yaitu dengan cara berdiskusi kepada ahli media, guru dan beberapa siswa. Sehingga dalam pemilihan media pembelajaran memiliki manfaat dan respon yang baik pada saat pembelajaran IPS berlangsung. Pemilihan media tersebut bersangkutan dengan ahli media langsung untuk mencari kekurangan dan kelebihan media pembelajaran yang digunakan berbasis buku saku pada materi IPS kelas V.

### ***2. Design***

Tahap kedua adalah tahap perencanaan media pembelajaran yang akan digunakan dan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap perancangan

peneliti menentukan pokok media yang akan digunakan pada media pembelajaran. Selain itu, peneliti merancang media pembelajaran multimedia interaktif mulai dari isi materi, gambar dan video yang mendukung dan juga membuat soal untuk kuis serta desain yang menarik agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Selanjutnya merancang model atau metode pembelajaran dengan analisis atau diskusi dengan guru. Kegiatan tersebut merupakan proses yang sistematis untuk menetapkan standar sekolah meliputi tujuan belajar, perangkat pembelajaran, materi belajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi belajar. Tahap akhir dari perancangan adalah hasil yang baik akan digunakan dan meningkat ke tahap selanjutnya yaitu membuat media pembelajaran multimedia interaktif.

### ***3. Development***

Tahap pengembangan ialah pengembangan yang dibuat berdasarkan hasil dari tahap desain yang akan menjadi produk awal berupa media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Hasil dari kegiatan pengembangan yang akan diuji cobakan kevalidannya. Berikut ini langkah pengembangan yang dilakukan yaitu:

#### **a. Pengembangan desain produk**

Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Pada tahapan ini akan menghasilkan produk berbasis WEB dengan menggunakan *Google Sites* yang berisi modul pembelajaran (materi pelajaran), video pembelajaran, absensi kehadiran, pengumpulan

tugas, dan link meeting.

b. Validasi

Tahap ini memiliki tujuan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan dan untuk mendapatkan saran perbaikan produk sebelum diujikan ke peserta didik. Produk yang akan dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan media

c. Revisi

Produk yang selesai divalidasi oleh tim validator dan mendapatkan saran perbaikan, maka tahap berikutnya adalah melakukan revisi untuk memperbaiki produk sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan.

#### ***4. Implementation***

Tahap ini adalah tahap uji coba produk yang telah dikembangkan dan digunakan di dalam proses pembelajaran IPS di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Uji coba tersebut digunakan pada pembelajaran yang berlangsung dan disaksikan oleh guru dan siswa sehingga pada proses ini dilakukan pengisian angket media pembelajaran dan motivasi belajar siswa serta hasil belajar. Hal tersebut dilakukan peneliti untuk mengukur dan mengetahui tingkat segi kepraktisan dan keefektifan juga keefisiensi terhadap pengembangan produk media pembelajaran IPS dan kelayakan media yang digunakan dikemudian hari.

#### ***5. Evaluation***

Berdasarkan hasil dari tahap implementasi, media berbasis *Google Sites* akan dilakukan perbaikan akhir jika terdapat saran perbaikan dari

respon peserta didik.

## B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan dikelas V yang berlokasi di JL. Jermal III No.10, Denai, Kec.Medan Denai

### 2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini penulis merencanakan akan dilakukan mulai dari bulan Desember sampai dengan selesai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan							
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Penyusunan Skripsi								
2	Bimbingan Skripsi								
3	Seminar Skripsi								
4	Perbaikan Skripsi								
5	Pelaksanaan Riset								
6	Pengolahan Data								
7	Penyusunan Skripsi								
8	Bimbingan Skripsi								
9	Sidang Skripsi								

## C. Subjek dan Objek Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Peneliti dalam penelitiannya memiliki subjek yaitu peserta didik di kelas V dalam skala kecil berjumlah 25 orang tahun pelajaran 2022/2023.

## **2. Objek penelitian**

Adapun objek dalam penelitian ini yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web di Tingkat SD Kelas V

### **D. Model Pengembangan**

Metode penelitian dapat diartikan secara ilmiah untuk mendapatkan datayang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan konseptual yakni yang bersifat memberikan serta menjelaskan komponen-komponen. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

### **E. Desain Uji Coba Produk**

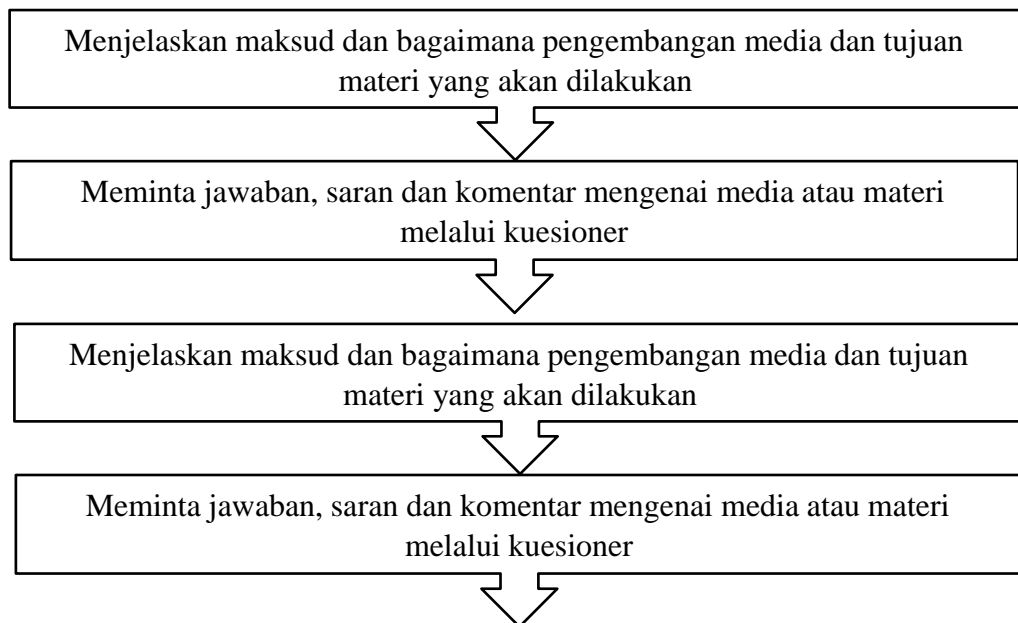
Peneliti ini akan melakukan pengembangan media multimedia interaktif berbasis web untuk pembelajaran IPS di SD/MI. Pada tahap ini peneliti mempelajari cara mendesain multimedia interaktif berbasis web, kemudian menyiapkan materi letak geografis Indonesia. Bersamaan dengan itu juga di lakukan penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, internet, jurnal, skripsi, dan lain- lain.

#### **1. Desain Uji Coba**

Ada beberapa langkah

##### **a. Validasi Desain**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dalam hal ini media secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta yang yang terjadi dilapangan. Berdasarkan pemaparan di atas maka akan di adakan validasi desain, dimana akan dilakukan validasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yaitu multimedia interaktif berbasis web. Pada tahap validasi desain ada langkah-langkah yang peneliti lakukan, yaitu sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Validasi media kepada Validator (Ahli)**

Setiap validator diminta untuk memberikan penilaian kemudian akan dilakukan analisis data. Sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validator desain media pembelajaran pada pengembangan komik digital yaitu terdiri dari tiga ahli media, tiga ahli materi dan guru IPS.

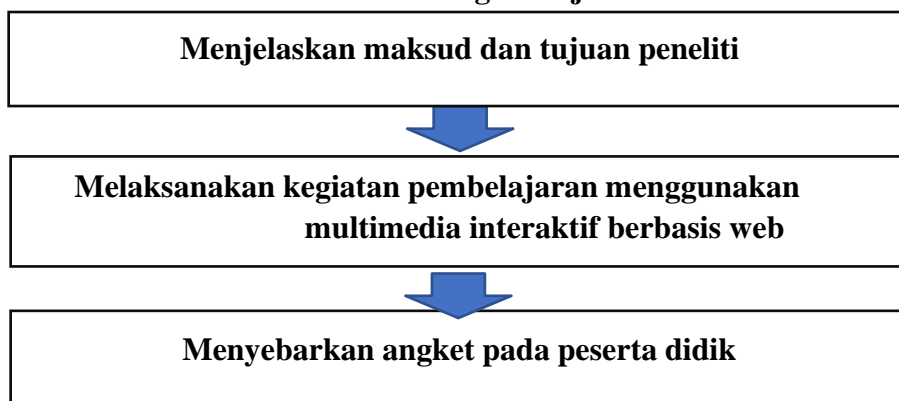
#### b. Revisi Desain

Revisi desain pada tahap ini yaitu berupa media web dan materi yang diharapkan untuk memperbaiki kelemahan yang didapat setelah dilakukannya validasi oleh validator pada tahap sebelumnya.

#### c. Uji Produk

Setelah melakukan validasi desain dan melakukan perbaikan desain maka dilakukan tahap uji coba produk sebagai uji coba terbatas. Pada tahap uji coba produk (uji coba terbatas) maka terlebih dahulu peneliti melakukan simulasi penggunaan media web dan materi, maka peneliti dilanjutkan uji coba pada validator dan siswa. Adapun langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

**Gambar 3.2 Langkah Uji Produk**



#### d. Revisi Produk

Setelah peneliti melakukan uji coba media pembelajaran, maka akan didapatkan hasil yang dinilai oleh validator. Apabila masih ada bagian produk yang belum seperti yang diharapkan maka peneliti akan melakukan revisi produk terhadap kelemahan tersebut.



#### e. Uji Coba Pemakaian

Uji coba Pemakaian akan dilakukan pada  $\leq 15$  siswa pada uji coba ini masing-masing responden diberikan soal. Prosedur pelaksanaannya sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan kepada siswa tentang multimedia interaktif berbasis web pada materi letak geografis Indonesia untuk mengetahui bagaimana reaksi murid terhadap media pembelajaran yang sedang dibuat.
- 2) Mengusahakan siswa bersifat santai dan bebas mengemukakan pendapatnya tentang multimedia interaktif web tersebut.
- 3) Memberikan uji coba kelompok kecil tentang komponen media yang dibuat
- 4) Mengkonsultasi hasil rekomendasi perbaikan yang telah diperbaiki kepada pembimbing.

Setelah mengkonsultasi hasil rekomendasi perbaikan yang telah diperbaiki kepada pembimbing, maka peneliti akan melakukan uji coba selanjutnya, yaitu uji coba lapangan, uji coba ini merupakan uji coba terakhir, sebelum mendapatkan produk akhir.

#### **2. Subjek Uji Coba**

Subjek Uji Coba ini adalah siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan sebanyak 25 siswa dan ahli materi.

#### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Penelitian Instrumen penelitian ialah alat yang biasa diterapkan untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diteliti (Sugiyono, 2012). Instrumen

yang diterapkan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan informasi data berupa angket yang digunakan untuk melihat kelayakan media dari validator dan respon penilaian peserta didik. Berikut ini angket instrument yang akan dipakai dalam penelitian ini yaitu:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Relevansi materi dengan KI	1
		Materi yang disajikan sistematis	1
		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami penggunaan bahasa	1
2	Materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	1
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
		Kejelasan uraian materi sistem web	1
		Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	1
		Materi jelas dan spesifik	1
		Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
		Contoh yang diberikan sesuai materi	1

(Sumber: Surono, 2011) dimodifikasi.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Tampilan	Teks dapat terbaca dengan baik	1
		Pemilihan grafis background	1
		Warna dan grafis	1
		Gambar Pendukung	1
		Sajian Animasi	1
		Sajian Video	1

	Suara terdengar dengan jelas	1
	Kejelasan uraian materi	1
	Kejelasan petunjuk	1

(Sumber: Surono, 2011) dimodifikasi

**Table 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa**

NO	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	<b>Lugas</b>					
	a. Ketepatan struktur kalimat					
	b. Keefektifan kalimat					
	c. Kebakuan istilah					
2	<b>Komunikatif dan Interaktif</b>					
	a. Kemudahan penyajian materi untuk dipahami siswa					
3	<b>Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa</b>					
	a. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa					
	b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa					
4	<b>Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa</b>					
	a. Ketepatan tata bahasa					
	b. Ketepatan ejaan					

**Tabel 3.5 Kisi-kisi angket respon siswa**

Aspek	Indikator	Butir
Tampilan	Kejelasan teks	1
	Kejelasan gambar	1
	Lembarik gambar	1
	Kesesuaian gambar dengan materi	1
Penyajian Materi	Penyajian materi	1
	Kejelasan kalimat	1
	Kejelasan istilah	1
Manfaat	Kemudahan belajar	1
	Ketertarikan menggunakan media ajar	1
	Peningkatan motivasi belajar	1

Sumber: Prasetyo dan Perwiraningtyas (2017:21)

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode angket.

### Metode Angket

Penelitian dan pengembangan dalam penyusunan instrumen penelitian ini adalah berupa angket. Terdapat 3 variabel utama yaitu pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dan disajikan dengan menggunakan Metode TKuisisioner yang berupa angket. Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya- jawab dengan responden). Instrumen angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab responden.

Berdasarkan prosedurnya, angket dapat dibedakan menjadi angket langsung dan juga angket tidak langsung. Berdasarkan jenis penyusunan jenisnya, angket dapat dibedakan menjadi tipe isian dan tipe penelitian. Teknik angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket langsung dengan tipe pilihan. Responden diminta memilih pilihan jawaban yang telah disediakan. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan angket skala Rentang dengan skor 1,2,3, 4,5

## **H. Teknik Analisis Data**

Teknik analisa data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evalator yang didapat dari lembar penilaian. Pada tahap uji coba, data di himpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan masukan dan saran serta perbaikan. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan ketepatan, berkriteria 1-5 kemudian di analisis melalui perhitungan

presentase rata-rata skor item pada setiap pertanyaan dalam angket.

**Tabel 3.6 Skala Rentang**

No	Skor pernyataan	Pernyataan
1	5	Sangat setuju
2	4	Setuju
3	3	Kurang setuju
4	2	Tidak setuju
5	1	Sangat tidak setuju

Sumber: Riduwan (Bandung: Alfabeta,2014), h.39

Selanjutnya presentasi kelayakan didapat kemudian diterpretasikan kedalamkategori kelayakan berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 3.7 Tabel Skala Kelayakan**

Skor Rata-Rata %	Kategori
81-100	Sangat layak
61-80	Layak
41-60	Cukup layak
21-40	Kurang layak
<20	Tidak layak

Sumber: (Setiawan dan Wiyardi, 2015)

Berikut rumus yang digunakan menurut Erman Suherman (2016:47)

$$\text{Persentasi nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{NRS maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

Nilai yang diperoleh = Total nilai respon siswa pada setiap item pertanyaan

NRS maksimum = Banyaknya seluruh respond

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Adapun pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu : (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

##### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan pada pembelajaran IPS siswa kelas V. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup tiga hal yaitu : (a) analisis kurikulum, (b) analisis materi dan (c) analisis karakteristik siswa.

###### a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang digunakan di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan adalah kurikulum K13. Adapun bagian dari kurikulum tersebut yang dianalisis mengenai kompetensi inti, kompetensi dasar serta indikator. Kurikulum 2013 dirancang yang tujuannya peserta didik mampu aktif pada pembelajaran.

**Tabel 4.1**  
Analisis Kompetensi (Tema 1, sub tema 1, pembelajaran 1)

Kompetensi	Indikator
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	.1 Menunjukkan perubahan alam yang disebabkan oleh perilaku manusia.

b. Analisis Materi

Pada tahap ini peneliti menentukan materi apa saja yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran. Materi – materi yang telah ditentukan kemudian dikembangkan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi yang ada. Berikut materi yang tercantumkan dalam media :

- 1) Mengetahui apa pengertian dari letak geografis
- 2) Keuntungan letak geografis Indonesia dibidang ekonomi
- 3) Indonesia menjadi tempat pergelangan 2 benua dan 2 samudera
- 4) Indonesia adalah negara kepulauan
- 5) Keanekaragaman budaya

c. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan yang berjumlah 25 siswa, dimana 16 siswa berjenis kelamin perempuan dan 9 siswa berjenis

kelamin laki-laki yang rata-rata sudah mencapai umur 11 tahun. Diman pada umur tersebut anak-anak telah memasuki tahap formal operasional. Menurut Desmita (2015: 156) pada tahap ini, anak sudah memiliki kemampuan menggunakan logikanya untuk menyelesaikan permasalahan, menarik kesimpulan dari informasi yang didapatnya.

Hasil observasi juga menyatakan bahwa mayoritas kedua orang tua siswa bekerja sehingga sering berada diluar rumah. Hal ini mengakibatkan siswa kurang diperhatikan dan lebih banyak bermain diluar rumah. Siswa yang kesehariannya terbiasa bermain berdampak pada proses pembelajaran yang berakibat siswa kurang fokus pada kegiatan pembelajaran di kelas. Maka dari itu, diperlukan pengembangan media-media yang beragam untuk menarik minat belajar siswa.


## **2. Tahap Desain (*Design*)**


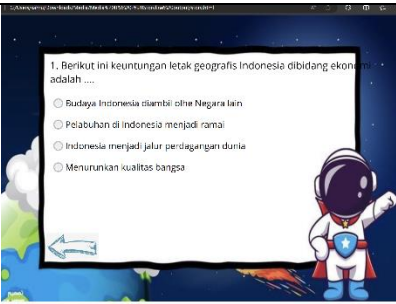
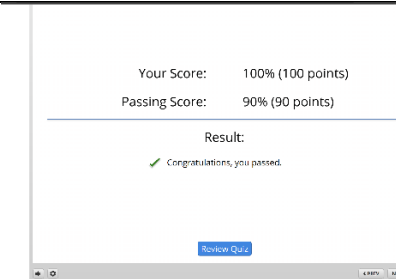
Pada tahap ini peneliti mulai mendesain atau menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu Web. Dalam penelitian ini menggunakan desain produk yang memuat informasi letak geografis Indonesia. Web yang digunakan memuat Interaktif dan berisi video materi letak geografis Indonesia.

Berikut ini adalah hasil desain Web yang akan diberikan kepada siswa dalam pembelajaran IPS :



Tabel 4.2 Rancangan media web

No	Gambar	Keterangan
1		Cover dan petunjuk media pembelajaran
2	<p>Kompetensi :</p> <p>Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.</p> <p>Tujuan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan mengamati gambar video yang ditampilkan melalui media Web ,siswa dapat mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi</li> <li>2. Melalui kegiatan mengamati gambar yang ditampilkan melalui power point, siswa dapat menentukan alat gerak aktif dan pasif pada alat gerak aktif dan pasif pada alat gerak bewan dan manusia dengan tepat.</li> <li>3. Melalui kegiatan penugasan siswa dapat menguikan fungsi alat gerak aktif dan pasif pada alat gerak hewan dan manusia dengan benar.</li> </ol>	Tampilan kompetensi dan tujuan pembelajaran
3		Penjelasan materi letak geografis Indonesia
4		Penjelasan materi letak geografis Indonesia

5		Penjelasan materi letak geografis Indonesia
6		Evaluasi pilihan berganda
7		Score nilai otomatis

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media Web yang sudah didesain. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, bahan ajar berbasis web direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari 2 dosen yaitu Baihaqi Siddik S.Pd, i M.Pd. sebagai dosen ahli media, Amin Basri. S.Pd, M.Pd. sebagai dosen ahli bahasa. 1 Guru yaitu Ailin S.Pd sebagai ahli materi.

### a. Validasi Ahli Materi

Penelitian ahli materi adalah menilai isi materi pembelajaran yang terdapat pada produk pengembangan bahan ajar berbasis web, yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Alinin, S.Pd selaku guru wali kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

NO	Aspek Penelitian	Penelitian
1	Relevan materi dengan KI	5
2	Materi yang disajikan sistematis	5
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	4
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	4
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
6	Kejelasan uraian materi sistem web	5
7	Cakupakan materi berkaitan dengan sub tema yang Dibahas	5
8	Materi jelas dan spesifik	4
9	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	5
Jumlah		42

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 93\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan oleh ahli materi pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan persentase nilai 93% kategori sangat valid.

Dengan demikian materi pada pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon ahli materi untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

#### b. Validasi Ahli Media

Sebelum melakukan validasi, validator ahli media melakukan revisi terlebih dahulu pada pertemuan 1 mengenai media pembelajaran berbasis web yang dibuat peneliti.

No	Revisi Produk	Pertemuan
1	Menyesuaikan gambar video dengan informasi yang disampaikan oleh pemutar	1

Setelah revisi, pertemuan 2 validasi data yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli media untuk media pembelajaran mendapatkan kategori baik

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan	
		1	2
1	Teks dapat terbaca dengan baik	5	5
2	Pemilihan grafik background	4	5
3	Warna dan grafis	5	5
4	Gambar Pendukung	4	4
5	Sajian Animasi	3	5
6	Sajian Video	4	5
7	Suara terdengar dengan jelas	5	5
8	Kejelasan uraian materi	4	4
9	Kejelasan Petunjuk	1	4
Jumlah		35	42

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 93\%$$

Berdasarkan hasil validasi media diatas yang sudah diberikan oleh ahli desain media pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa media yang ditampilkan sangat valid dengan persentase nilai 93% kategori sangat valid.

Dengan demikian pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli media untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

#### c. Validasi ahli bahasa

Sebelum melakukan validasi, validator ahli media melakukan revisi terlebih dahulu pada pertemuan 1 mengenai media pembelajaran berbasis web yang dibuat peneliti.

NO	Revisi Produk	Pertemuan
1	Merapikan letak tulisan	1
2	Memlengkapi gelar yang kurang	1

Setelah direvisi, pertemuan 2 validasi data yang dilakukan oleh ahli bahasa menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli bahasa untuk media pembelajaran mendapatkan kategori baik.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No.	Aspek yang dinilai	Pertemuan	
		1	2
1	Ketepatan struktur kalimat	5	5
2	Keefektifan kalimat	5	5

3	Kebakuan istilah	5	5
4	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	5	5
5	Latihan soal yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	4	4
6	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	4
7	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5
8	Menggunakan ejaan EYD	5	5
9	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	4	4
10	Kemampuan memotivasi peserta didik	5	5
Jumlah		47	47

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 94\%$$

Berdasarkan hasil validasi bahasa diatas yang sudah diberikan oleh ahli bahasa pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa bahasa yang ditampilkan sangat valid dengan persentase nilai 94% kategori sangat valid.

#### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahapan implementasi ini pengembangan bahan ajar IPS berbasis web dilakukan pada hari Senin tanggal 31 Agustus 2023. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 1 jam pelajaran (1 x 35 menit) yaitu dari pukul 08.15 – 09.55 WIB. Materi yang dibahas adalah letak geografis Indonesia dengan menggunakan media web.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam. Semua siswa menjawab salam dengan serentak dan penuh semangat. Guru menanyakan

kabar siswa. Guru bersama siswa berdoa bersama agar diberi kelancaran dan ilmu yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Guru melakukan apresiasi tentang materi pembelajaran yakni letak geografis Indonesia. Guru menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran hari ini adalah agar mengetahui letak geografis Indonesia.

Kegiatan selanjutnya yaitu sebelum guru menyampaikan media web ‘membaca buku terkait materi pembelajaran. Media tersebut berisikan materi tentang letak geografis Indonesia. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan

#### **a. Hasil uji coba kepraktisan siswa**

Uji coba peserta didik pada media pembelajaran ini dilakukan oleh 25 orang siswa kelas V. Hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut :

**Tabel 4.6 Kepraktisan Siswa**

No.	Siswa	Data Mentah	Nilai	Persentase	Kriteria
1	AA	50	0,100	100%	Sangat Baik
2	AD	46	0,92	92%	Sangat Baik
3	AF	47	0,94	94%	Sangat Baik
4	AG	48	0,96	96%	Sangat Baik
5	AS	47	0,94	94%	Sangat Baik
6	AL	45	0,90	90%	Sangat Baik
7	ER	45	0,90	90%	Sangat Baik

8	FS	48	0,96	96%	Sangat Baik
9	FN	43	0,86	86%	Sangat Baik
10	FA	48	0,96	96%	Sangat Baik
11	FR	47	0,94	94%	Sangat Baik
12	FK	45	0,90	90%	Sangat Baik
13	HB	48	0,96	96%	Sangat Baik
14	KZ	48	0,96	96%	Sangat Baik
15	MF	46	0,92	92%	Sangat Baik
16	MK	50	0,100	100%	Sangat Baik
17	MZ	45	0,90	90%	Sangat Baik
18	MA	45	0,90	90%	Sangat Baik
19	MR	48	0,96	96%	Sangat Baik
20	NB	45	0,90	90%	Sangat Baik
21	NH	47	0,94	94%	Sangat Baik
22	RN	48	0,96	96%	Sangat Baik
23	RC	47	0,94	94%	Sangat Baik
24	RZ	46	0,92	92%	Sangat Baik
25	SY	47	0,94	94%	Sangat Baik
		Jumlah	2338	93%	Sangat Baik

$$\text{Rata - rata} = \frac{2338}{25}$$

$$\text{Rata -rata} = 93,5\%$$

Hasil uji coba kepraktisan siswa yang dilakukan oleh 25 orang siswa dari kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan, diketahui bahwa media



pembelajaran berbasis web mendapatkan penilaian 2338 dengan persentase 93% kategori sangat baik dan media dapat digunakan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan sangat layak digunakan untuk pembelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan.

### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Setelah uji coba melakukan validasi dan perbaikan, maka langkah berikutnya yaitu uji coba lapangan dengan siswa sesungguhnya. Hasil setelah dilakukan uji coba dengan peserta didik sebanyak 25 orang yang ada di kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan diketahui media mendapatkan nilai 2338 dengan persentase nilai 93% Kategori sangat valid tidak perlu revisi. Dengan demikian pengembangan media ini telah berhasil sampai tujuan dari penelitian melihat respon siswa, apakah media dapat layak digunakan atau tidak dalam pembelajaran.

## **B. Pembahasan Hasil**

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan . Media yang telah dikembangkan tersebut berupa media pembelajarann berbasis Web dimana media ini disusun berdasarkan pada kebutuhan guru dan siswa di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan, sebagai berikut :

Pada tahap pengembangan (*development*) yang meliputi validasi dari 2 dosen ahli, yaitu ahli media dan ahli bahasa serta validasi dari 1 guru yaitu ahli materi,

dapat diketahui hasil validasi dari ahli media sebesar 93% (sangat baik), hasil validasi ahli bahasa sebesar 94% (sangat baik) dan hasil validasi ahli materi sebesar 93% (sangat baik). Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah.

Selain itu, pada tahap implementasi (*implementation*) dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 93% (sangat baik). Hasil uji coba dengan siswa menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web dalam pembelajaran IPS. Nama halaman web yang dihasilkan adalah

### **1. Keterbatasan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran**

Didalam melaksanakan penelitian ini, penulis merasa masih banyak mengalami kekurangan dan keterbatasan. Penulisan skripsi belum dikatakan sempurna, karena sebagai penulis pemula, peneliti tidak terlepas dari kesilapan yang disebabkan keterbatasan yang peneliti miliki baik secara moril maupun material. Dalam menyelesaikan penelitian ini banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi sejak pembuatan skripsi, rangkaian pelaksanaan penelitian sampai penolahan data.

Disamping itu, ada keterbatasan waktu serta keterbatasan ilmu yang peneliti miliki.

a. Penelitian pengembangan ini berdampak untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar dan bisa memanfaatkan teknologi dengan baik khususnya di

masa sekarang.

b. Penelitian pengembangan ini mendorong atau memotivasi guru untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah dan dapat menggunakannya dengan baik karena media yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis web materi IPS kelas V di SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis web sebagai berikut: Pada tahap pertama yaitu tahap analisis (*analysis*) merupakan tahapan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekolah terkait dengan proses pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan cara melaksanakan observasi langsung di kelas V di sekolah yang dituju. Setelah hasil observasi diperoleh kemudian dirangkum dan dianalisis kekurangan dalam proses pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap perencanaan (*desain*), merupakan tahapan perencanaan dan proses pembuatan rancangan produk atau media pembelajaran. Pada tahap ini produk atau media dirancang atau direncanakan dengan menyesuaikan data kebutuhan yang telah didapat pada saat observasi. Pada tahap ini media atau produk didesain dengan bantuan aplikasi powtoon dan articulate storyline. Pada tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (*development*), merupakan tahapan pembuatan, pengujian dan penilaian produk atau media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini produk akan dimulai dinilai oleh 2 orang ahli yaitu dosen yang berkompeten dalam

bidangnya. Tahap yang keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*) dengan melakukan uji kepraktisan siswa 25 orang siswa kelas V SD untuk mendapatkan respon mengenai produk yang dikembangkan. Adapun tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini dilakukan revisi produk, revisi produk dilakukan untuk perbaikan dalam kondisi sebenarnya.

2. Berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dapat diketahui hasil validasi ahli materi sebesar 93% (sangat baik), hasil validasi ahli media sebesar 93% (sangat baik) dan hasil validasi ahli bahasa sebesar 94% (sangat baik). Selain itu, dapat diketahui juga bahwa hasil uji coba kepraktisan siswa sebesar 93% (sangat baik). Hasil uji coba siswa menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web dalam pembelajaran IPS. Dengan hasil instrument rata-rata sangat valid maka media yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

### **1. Bagi Sekolah**

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web ini dikembangkan para guru untuk dapat digunakan saat pembelajaran di kelas.

## 2. Bagi Pendidik

Media pembelajaran berbasis web hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.

## 3. Bagi Peneliti

Perlunya penambahan evaluasi soal yang lebih beragam. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, E. L. F., Romadhoni, N. W., Layyiatussyifa, E. L., Ningsih, W. N. A., Lusiana, P., & Roichanah, N. N. (2021). Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 228–236.
- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi* (I. Yuwono (ed.); 1st ed.). Nizamia Learning Center 2.
- Apriyani, N. K. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Arif, M., Sumastuti, E., & Nugraha, A. E. P. (2019). Perbandingan Media Pembelajaran PPT dengan Game E-Learning Kahoot dalam Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS SMA 1 negeri Bae Kudus 2019. *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)*, 150–157.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Basori, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2). <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/211>
- Depdiknas. (2004). *Peraturan No 506/C/PP/2004 Tanggal 11 November Tentang Penilaian Perkembangan Anak Didik di SMP*. Depdiknas.
- Gusniwati, M. (2015). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar Terhadap Penguasaan Konsep Matematika Siswa SMAN di Kecamatan Kebon jeruk. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 36–41. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/165/158>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Elex Media.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Harper & Row Publishers.
- Krisnayudha, I. M. R., Adiarta, A., & Santiyadnya, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Autoplay Dalam Materi Menerapkan Elektronika Dasar Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di

- SMK Negeri 1 Tejakula. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(1), 23–30.
- Mardatila, A. (2021). *Mengenal Pengertian Website, Ketahui Jenis dan Fungsinya*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/sumut/pengertian-website-fungsi-beserta-jenis-jenisnya-klm.html>
- Mubarok, I. (2022). *Jenis-Jenis Website Berdasarkan Fungsi, Platform, dan Sifatnya*. Niagahoster.Co.Id. <https://www.niagahoster.co.id/blog/jenis-website/>
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Panggabean, S., Nasution, E., & Batubara, I. H. (2020). IHSAN : Jurnal Pengabdian Masyarakat Online ISSN : 2685-9882 PKM Pelatihan Massive Online Open Course ( Mooc ) Berbasis Quizizz Bagi Guru SMP Dan SMA Satu Nusa Yayasan Abdurrahman Ayun Binjai IHSAN : Jurnal Pengabdian Masyarakat Online ISSN : 2685-9882 A. 2(2), 238–247.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif Sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1>
- Putri, L. A., Panggabean, S., Matematika, P. P., Muhammadiyah, U., Utara, S., Mathematics, I., & Mathematics, I. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Treffinger Dalam. *Journal Mathematics Education Sigma (JMES)*, 41–45.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Saputra, M. E. Y., & Effendi, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Untuk Kelas XI TITL Di SMK N 2 Payakumbuh. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(4), 47–53
- Setiawan, A. A., Yasin, A. N., & Oktaviani, A. A. T. (2018). Smart Traffic Sign Games: Interactive Learning Multimedia Based on Interactive Surface and Augmented Reality for Elementary School Students. *3rd International Conference on Educational Management and Administration (CoEMA 2018)*, 37–41.



- Setiawan, H. W., & Wiyardi, R. S. (2015). Penggunaan App Inventor dalam Pembuatan Game Education Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran yang Mandiri dan Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa TITL pada Pembelajaran Listrik Dasar SMK Muhammadiyah Majenang. *Edu Elekrika Journal*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.15294/eej.v4i1.7781>
- Setyadi, D., & Qohar, A. B. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(1), 1–7.
- Solihudin, T. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis WEB untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Fisika pada Materi Listrik Statis dan Dinamis SMA. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 3(2), 51–61.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Suwarto. (2013). *Pengembangan Tes Diagnostik Dalam Pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Syawaludin, A., & Rintayati, P. (2019). Development of Augmented Reality-Based Interactive Multimedia to Improve Critical Thinking Skills in Science Learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331–344.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Uno, H. B., Atmowijoyo, S., & Lamatenggo, N. (2018). *Pengembangan Kurikulum Rekayasa Pedagogik dalam Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.
- Wiene, Surya, Putra & Karina, Wanda : 2021. *Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Kemampuan Warga di Madrasah Tsanawiyah*
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.

<https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>

Wulandari, S., & Rahma, I. F. (2021). Efektivitas Media Video Kine Master Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33–45.

Yuhefizar, Mooduto, H. A., & Hidayat, R. (2008). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla* (2nd ed.). Elex Media Komputindo.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia  
 Subtema 1 : Organ Gerak Hewan  
 Semester : I (Satu)

#### KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela	1.1.1 Mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. 2.1.1 Menerapkan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi dan menganalisis sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila</li> <li>• Mengidentifikasi dan menemukan</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

	<p>berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila</p> <p>3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>terkandung dalam sila Pancasila secara tepat.</p> <p>3.1.1 Menunjukkan Nilai-nilai pancasila yang terdapat dalam lingkungan sekitar.</p> <p>4.1.1 Membuat laporan tentang nilai-nilai pancasila yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.</p>		<p>contoh perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila</p>	<p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p>		
Bahasa Indonesia	<p>3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>3.1.1 Menunjukkan pokok pikiran pada sebuah paragraf</p> <p>4.1.1 Mengidentifikasi pokok pikiran yang terdapat dalam sebuah teks.</p> <p>4.1.2 Menunjukkan pokok pikiran dari sebuah percakapan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks tentang organ gerak hewan dan manusia</li> <li>• Ide pokok dari paragraf</li> <li>• Cerita berdasarkan gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun cerita dengan menentukan ide pokok</li> <li>• Menggali informasi dari bacaan untuk dituangkan ke dalam bentuk gambar cerita</li> <li>• Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p>		

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan</li> <li>• Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan</li> <li>• Mengamati dan menceritakan gambar cerita tentang kelinci</li> <li>• Membaca bacaan gerak hewan</li> <li>• Di Kandang Kelinci</li> <li>• Merangkai sebuah cerita berdasarkan gambar</li> <li>• Membaca teks berkaitan dengan gerak hewan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia.</li> <li>• Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan.</li> <li>• Berdiskusi menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan.</li> <li>• Mengamati gambar cerita tentang kelinci.</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara	3.1.1 Menghafal alat gerak dan fungsinya pada hewan dan	angka organ gerak hewan (kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar cerita tentang kelinci.</li> <li>• Mengamati rangka</li> </ul>		

	<p>memelihara kesehatan alat gerak manusia</p> <p>4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia atau hewan</p>	<p>manusia.</p> <p>3.1.2 Menjelaskan cara memelihara kesehatan alat gerak manusia</p> <p>3.1.3 Menyebutkan hewan yang termasuk hewan vertebrata dan hewan yang termasuk arvebrata.</p> <p>4.1.1 Menciptakan model alat gerak dari kawat</p>	<p>gan gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata</p> <p>gan gerak manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar tulang</li> <li>• Jenis Tulang</li> <li>• Fungsi Tulang</li> <li>• Manfaat organ gerak manusia</li> </ul> <p>ot manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk dan letak otot manusia</li> <li>• Macam-macam gerak otot</li> <li>• Kelainan/gangguan otot pada manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati rangka organ gerak kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal</li> <li>• Menyebutkan organ gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata</li> </ul>	<p>organ gerak kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca bacaan gerakan ikan dalam air.</li> <li>• Mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila.</li> <li>• Menganalisa sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila pancasila.</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan	3.1 Mengidentifikasi karakteristik	3.1.1 Mencari pengaruh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kondisi geografis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan keragaman flora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan ide pokok</li> </ul>		

Sosial	<p>geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi</p>	<p>ekonomi, sosial dan budaya terhadap letak geografis Indonesia</p> <p>3.1.2 Menunjukkan perubahan alam yang di sebabkan oleh perilaku manusia.</p> <p>4.1.1 Menuliskan tentang perilaku manusia yang mempengaruhi Perubahan alam.</p> <p>4.1.2 Menggambar letak geografis tempat tinggal Mains-masing sesuai peta.</p>	<p>Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potensi kekayaan alam Indonesia</li> <li>• Kepadatan penduduk tiap provinsi</li> <li>• Keberagaman penduduk di daerah tempat tinggalnya</li> <li>• Kenampakan alam dan buatan</li> <li>• Keragaman flora dan fauna di Indonesia</li> <li>• Kebudayaan daerah</li> </ul>	<p>dan fauna sesuai dengan kondisi geografis wilayah di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia</li> </ul>	<p>dari cerita teman.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia.</li> <li>• Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila.</li> <li>• Menentukan perbedaan hewan vertebrata dan</li> </ul>		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.1 Memahami gambar cerita</p> <p>4.1 Membuat gambar cerita</p>	<p>3.1.1 Menceritakan ulang cerita yang terdapat pada gambar</p> <p>3.1.2 Menyusun cerita berdasarkan gambar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar cerita/komik tentang organ gerak manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan gerakan melempar dan menangkap</li> </ul>			



		<p>4.1.1 Menentukan ide pokok sebuah gambar</p> <p>4.1.2 Membuat sebuah cerita dari gambar.</p>			<p>avertebrata.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan ide pokok dari bacaan.</li> <li>• Menemukan ide pokok masing-masing paragraf.</li> <li>• Menggali informasi dari bacaan untuk dituangkan ke dalam bentuk gambar cerita.</li> </ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah</li> </ul>		
--	--	---	--	--	---	--	--

					<p>paragraf.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menyebutkan organ gerak hewan dan manusia, menentukan ide pokok bacaan</li><li>• Menceritakan gambar tentang kelinci.</li><li>• Membuat model kerangka dari kertas karton.</li><li>• Menyebutkan organ gerak hewan vertebrata.</li><li>• Menyebutk</li></ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<p>an dan menuliskan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dan menemukan serta menuliskan ide pokok bacaan.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menyebutkan kondisi geografis wilayah Indonesia.</li><li>• Membaca bacaan mengenai perilaku yang sesuai</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>dengan nilai-nilai luhur dalam sila-sila Pancasila yaitu gotong royong.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat model hewan avertebrata dari plastisin.</li><li>• Membuat gambar ilustrasi sesuai teks bacaan.</li><li>• Menyusun cerita dengan menentukan ide pokok terlebih dahulu.</li><li>• Menyebutk</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					an organ gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata.		
--	--	--	--	--	--	--	--

Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia  
 Subtema 2 : Manusia dan Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari 2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila 3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan	1.1.1 Mengamalkan nilai nilai pancasila pada kehidupam sehari-hari. 2.1.1 Menerapkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. 3.1.1 Mengetahui nilai-nilai pancasila yang terdapat pada kehidupam sehari- hari. 4.1.1 Mengidentifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

	sehari-hari 4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai pancasila.			peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain		
Bahasa Indonesia	3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	3.1.1 Menunjukkan ide pokok pada paragraf. 4.1.1 Menuliskan ide pokok masing-masing paragraf pada bacaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks tentang organ gerak hewan dan manusia</li> <li>• Ide pokok dari paragraf</li> <li>• Cerita berdasarkan gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan ide pokok setiap paragraph dalam bacaan.</li> <li>• Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf</li> <li>• Mengolah informasi dari bacaan dan menentukan ide pokok dari setiap paragraf</li> <li>• Membaca dan menulis untuk menentukan ide pokok dari bacaan</li> </ul>	Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul> Pengetahuan Tes tertulis <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar yang berkaitan dengan aktivitas</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara	3.1.1 identifikasi organ gerak pada Manusia 3.1.2 Mengetahui otot-	ngka organ gerak hewan (kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar yang berkaitan dengan aktivitas yang</li> </ul>			

	<p>memelihara kesehatan alat gerak manusia</p> <p>4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia atau hewan</p>	<p>otot pada manusia.</p> <p>4.1.1 Menggambar organ gerak</p>	<p>rgan gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata</p> <p>rgan gerak manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar tulang</li> <li>• Jenis Tulang</li> <li>• Fungsi Tulang</li> <li>• Manfaat organ gerak manusia</li> </ul> <p>ot manusia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk dan letak otot manusia</li> <li>• Macam-macam gerak otot</li> <li>• Kelainan/gangguan otot pada manusia</li> </ul>	<p>memanfaatkan kerja organ gerak manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia</li> <li>• Mengamati gambar tulang sebagai salah satu organ gerak manusia</li> <li>• Menyebutkan dan menunjukkan berbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia</li> <li>• Mengidentifikasi manfaat keragaman flora dan fauna sebagai sumber makanan bagi kesehatan organ gerak</li> <li>• Diskusi untuk memahami fungsi masing-masing</li> </ul>	<p>yang memanfaatkan kerja organ gerak manusia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar tulang sebagai salah satu organ gerak manusia.</li> <li>• Mendiskusikan untuk memahami fungsi masing-masing tulang pada manusia.</li> <li>• Mengolah informasi dari bacaan dan menentukan ide pokok dari setiap</li> </ul>		
--	---	---	---	---	--	--	--

				<p>tulang pada manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar kenampakan alam dan buatan</li> <li>• Mengidentifikasi manfaat organ gerak manusia</li> <li>• Menggambar bentuk dan letak otot-otot pada manusia</li> <li>• Menyebutkan macam-macam gerak otot</li> <li>• Menggambar organ gerak manusia</li> </ul>	<p>paragraf.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia.</li> <li>• Mengamati peta kepadatan penduduk tiap-tiap provinsi.</li> <li>• Mengamati peta asal suku-suku bangsa yang ada di Indonesia.</li> <li>• Berdiskusi tentang daerah-daerah persebaran agama di Indonesia</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial,	<p>3.1.1 Mengetahui kenampakan alam buatan dan bukan buatan.</p> <p>3.1.2 Menyebutkan pulau besar di Indonesia, kondisi iklim di Indonesia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kondisi geografis Indonesia</li> <li>• Potensi kekayaan alam Indonesia</li> <li>• Kepadatan penduduk tiap provinsi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia</li> <li>• Mengamati peta kepadatan penduduk tiap-tiap provinsi</li> <li>• Mencari data</li> </ul>			



	<p>budaya, komunikasi serta transportasi</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi</p>	<p>3.1.3 Mengidentifikasi keragaman flora dan fauna di Indonesia</p> <p>4.1.1 Mencari informasi mengenai kondisi geografis Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keberagaman penduduk di daerah tempat tinggalnya</li> <li>• Kenampakan alam dan buatan</li> <li>• Keragaman flora dan fauna di Indonesia</li> <li>• Kebudayaan daerah</li> </ul>	<p>tentang jumlah penduduk di daerah tempat tinggalnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan kondisi geografis masing-masing pulau besar di Indonesia</li> <li>• Memahami kondisi iklim di Indonesia</li> </ul>	<p>pada peta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar kenampakan alam buatan dan kenampakan alam.</li> <li>• Memahami kondisi iklim di Indonesia.</li> <li>• Mengidentifikasi keragaman flora dan fauna di Indonesia.</li> <li>• Mengidentifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai</li> </ul>		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.1 Memahami gambar cerita</p> <p>4.1 Membuat gambar cerita</p>	<p>3.1.1 Menjelaskan cerita yang terdapat dalam sebuah gambar.</p> <p>4.1.1 Membuat cerita yang berbentuk gambar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar cerita/komik tentang organ gerak manusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan gerakan menendang, menerima, dan menggiring bola</li> <li>• Menentukan ide pokok dari masing-masing paragraf</li> </ul>			

					<p>Pancasila.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Memahami dan menemukan ide pokok bacaan.</li><li>• Mengidentifikasi manfaat fungsi dan macam-macam otot manusia.</li></ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membaca bacaan tentang kegiatan bersepeda dan manfaatnya.</li><li>• Menentukan ide pokok setiap</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>paragraf dalam bacaan.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf.</li><li>• Menyebutkan dan menunjukkan berbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia.</li><li>• Berkreasi membuat sampul buku.</li><li>• Membaca dan menulis untuk menentukan</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>ide pokok dari bacaan.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Wawancara keberagaman penduduk di daerah tempat tinggalnya.</li><li>• Menyebutkan bentang alam masing-masing pulau besar di Indonesia.</li><li>• Menentukan ide pokok dari masing-masing paragraf.</li><li>• Membuat model sederhana dengan bahan</li></ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--

					styrofoam. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan macam-macam gerak otot.</li> <li>• Menemukan ide pokok masing-masing paragraf.</li> <li>• Membuat karya cover sesuai bacaan.</li> </ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--

Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia  
 Subtema 3 : Lingkungann dan Manfaatnya

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	1.1.1 Mengamalkan nilai- nilai pancasila. 2.1.1 Menunjukkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila</li> <li>• Mengidentifikasi</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

	<p>2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila</p> <p>3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>pancasila.</p> <p>3.1.1 Identifikasi perilaku yang sesuai dengan nilai- nilai pancasila.</p> <p>4.1.1 Membuat laporan perilaku yang sesuai dengan nilai- nilai pancasila.</p>		<p>perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul>		
Bahasa Indonesia	<p>3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<p>3.1.1 Menentukan ide pokok tiap-tiap paragraf pada bacaan</p> <p>4.1.1 Menulis laporan ide pokok dari bacaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks tentang organ gerak hewan dan manusia</li> <li>• Ide pokok dari paragraf</li> <li>• Cerita berdasarkan gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan ide pokok setiap paragraph dalam bacaan</li> <li>• Mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf.</li> <li>• Mengolah informasi dari bacaan dan menentukan ide pokok dari setiap paragraf</li> </ul>	<p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul>		

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggali informasi dari bacaan untuk dituangkan ke dalam bentuk gambar cerita</li> </ul>	Pengetahuan Tes tertulis <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan.</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia  4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia atau hewan	3.1.1 Menyebutkan macam gerak otot manusia  4.1.1 Membuat alat gerka manusia dari tanah liat.	angka organ gerak hewan (kelinci, burung, katak, ikan, dan kadal)  gan gerak hewan vertebrata dan hewan avertebrata  gan gerak manusia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar tulang</li> <li>• Jenis Tulang</li> <li>• Fungsi Tulang</li> <li>• Manfaat organ gerak manusia</li> </ul> pt manusia:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar tulang manusia</li> <li>• Menyebutkan berbagai jenis tulang manusia</li> <li>• Diskusi mengenai fungsi tulang pada manusia</li> <li>• Menyebutkan kelainan otot akibat kesalahan gerak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf.</li> <li>• Mengamati gambar berbagai kelainan tulang sebagai salah satu organ gerak manusia.</li> <li>• Mengolah informasi dari bacaan</li> </ul>		

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk dan letak otot manusia</li> <li>• Macam-macam gerak otot</li> <li>• Kelainan/gangguan otot pada manusia</li> </ul>		<p>dan menentukan ide pokok dari setiap paragraf.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia.</li> <li>• Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisi sosial dan</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Sosial	<p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi kekayaan alam dan keberagaman yang di miliki bangsa Indonesia.</p> <p>4.1.1 Membuat kliping pengaruh kondisi geografi bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisi sosial dan ekonomi masyarakat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kondisi geografis Indonesia</li> <li>• Potensi kekayaan alam Indonesia</li> <li>• Kepadatan penduduk tiap provinsi</li> <li>• Keberagaman penduduk di daerah tempat tinggalnya</li> <li>• Kenampakan alam dan buatan</li> <li>• Keragaman flora dan fauna di</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia</li> <li>• Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisi sosial dan ekonomi masyarakat</li> <li>• Membuat kliping pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan</li> </ul>	<p>dan menentukan ide pokok dari setiap paragraf.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi potensi kekayaan alam bangsa Indonesia.</li> <li>• Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisi sosial dan</li> </ul>		



	terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi		Indonesia • Kebudayaan daerah	terhadap kondisi sosial dan ekonomi masyarakat • Menyebutkan asal daerah beberapa identitas budaya • Menjelaskan fungsi bandara dan pelabuhan yang ada di daerahnya • Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis Indonesia terhadap budaya masyarakat	ekonomi masyarakat. • Mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis Indonesia terhadap budaya masyarakat. • Mengidentifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. • Mengidentifikasi macam-macam kelainan,		
Seni Budaya dan Prakarya	3.1 Memahami gambar cerita 4.1 Membuat gambar cerita	3.1.1 Menceritakan cerita yang ada pada gambar. 4.1.1 Membuat komik sesuai teks.	• Gambar cerita/komik tentang organ gerak manusia	• Membuat komik atau cerita bergambar berdasarkan teks			

					<p>gangguan, atau penyakit pada otot.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menentukan ide pokok dari masing-masing paragraf.</li></ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menyebutkan dan menunjukkan berbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia.</li><li>• Membuat model penderita kelainan</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>tulang.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat kliping pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan terhadap kondisi sosial dan ekonomi masyarakat.</li><li>• Membaca dan menulis, serta menentukan ide pokok dari bacaan.</li><li>• Membuat laporan tentang perilaku</li></ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--

					<p>yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menyebutkan asal daerah beberapa identitas budaya.</li><li>• Menyebutkan nama bandara dan pelabuhan yang ada di Indonesia.</li><li>• Menemukan ide pokok bacaan tentang geografis Indonesia.</li><li>• Membuat komik.</li><li>• Menyebutk</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>an macam-macam gerak otot.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menemukan ide pokok masing-masing paragraf.</li><li>• Menggambar gambar cerita.</li><li>• Menggambar komik sesuai teks.</li></ul>		
--	--	--	--	--	---	--	--

Mengetahui  
Kepala Sekolah,  
  
Pipit Syarifitri, S. Pd.

NIP. ....

..... 2023

Guru Kelas V



Aunin Naji'ah, S.Pd

NIP.....

## Lampiran 2

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan	: SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan
Kelas/Semester	: V/ 1
Mata Pelajaran	: IPS
Pembelajaran Ke	: 1
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati gambar vidio yang ditampilkan melalui media Web , siswa dapat mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi
2. Melalui kegiatan mengamati gambar yang ditampilkan melalui power point, siswa dapat menentukan alat gerak aktif dan pasif pada alat gerak aktif dan pasif pada alat gerak hewan dan manusia dengan tepat.
3. Melalui kegiatan penugasan siswa dapat mengaitkan fungsi alat gerak aktif dan pasif pada alat gerak hewan dan manusia dengan benar.

#### B. Materi Pembelajaran

IPS : Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia

**C. Metode Pembelajaran**

1. Pengamatan
2. ceramah
3. tanya jawab
4. presentasi dan penugasan.

**D. Media Pembelajaran**

1. Media Interaktif
2. Animasi
3. Audio-Visual

**E. Alat/ Bahan Pembelajaran dan Sumber Belajar**

## 1. Alat / Bahan Pembelajaran

- a. Laptop
- b. Speaker
- c. Proyektor

## 2. Sumber Belajar

Buku Siswa Tema : Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

### F. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Langkah-Langkah	Penilaian	Alokasi Waktu
pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka kelas dengan salam kemudian berdoa, bertanya kabar siswa , dan absensi</li> <li>• Guru mengajak siswa bernyanyi</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>• Guru menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran</li> <li>• Guru membagi siswa kedalam kelompok</li> </ul>	Observasi	10 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati sebuah gambar yang ditampilkan di power point</li> <li>• Guru menyampaikan permasalahan kepada peserta didik terkait gambar dengan mengajukan pertanyaan</li> <li>• Beberapa siswa diminta menyampaikan hasil pengamatan</li> </ul>	Unjuk Kerja	115 Menit



	<p>yang dilakukan terhadap gambar yang disampaikan</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan</li><li>• Guru menginformasikan jawaban kepada peserta didik</li><li>• Siswa mengamati gambar yang ditampilkan dalam slide power point.</li><li>• Siswa menyimak penjelasan pengertian geografis Indonesia yang ditampilkan oleh guru melalui video dalam media power point</li><li>• Siswa diminta mengamati dan menentukan geografis Indonesia</li><li>• Guru memfasilitasi siswa yang ingin menceritakan hasil pengamatan tentang geografis Indonesia serta memberikan kesempatan kepada siswa lainnya untuk memberikan tanggapan</li></ul>		
--	---	--	--

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan selama sehari</li> <li>• Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat tentang pelajaran yang diikuti</li> <li>• Guru mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing</li> <li>• Guru menyampaikan salam penutup kelas dengan bernyanyi.</li> </ul>	Observasi	15 Menit
---------	--	-----------	----------

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan



Medan, ..... 2023

Guru Kelas

(Elsya Melani Nasution)

### Lampiran 3

#### Lembar Angket Validator Ahli Materi

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Peneliti : Elsy Melani Nasution ( 1902090222)

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Aunin Naji'ah, S.Pd

Petunjuk :

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

5. Sangat setuju      2. Tidak setuju  
4. Setuju              1. Sangat tidak setuju  
3. Kurang setuju

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Relevan materi dengan KI	✓				
2.	Materi yang disajikan sistematis	✓				
3.	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami		✓			
4.	Materi sesuai dengan yang dirumuskan		✓			
5.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓				
6.	Kejelasan uraian materi sistem web	✓				
7.	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	✓				

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan selama sehari</li> <li>• Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat tentang pelajaran yang diikuti</li> <li>• Guru mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing</li> <li>• Guru menyampaikan salam penutup kelas dengan bernyanyi.</li> </ul>	Observasi	15 Menit
---------	--	-----------	----------

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan



Medan, ..... 2023

Guru Kelas

(Elsya Melani Nasution)

## Lampiran 4

## Lembar Angket Validasi Ahli Media

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis  
Web Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD  
Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Peneliti : Elsy Melani Nasution (1902090222)

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.L, M.Pd

Petunjuk :

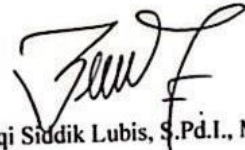
Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai penilaian Bapak/Ibu  
terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- |                        |                  |
|------------------------|------------------|
| 1. Sangat tidak setuju | 4. Setuju        |
| 2. Tidak setuju        | 5. Sangat setuju |
| 3. Kurang setuju       |                  |

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Teks dapat terbaca dengan baik					✓
2	Pemilihan grafik background					✓
3	Warna dan grafis					✓
4	Gambar Pendukung				✓	
5	Sajian Animasi					✓
6	Sajian Video					✓
7	Suara terdengar dengan jelas					✓
8	Kejelasan uraian materi				✓	
9	Kejelasan Petunjuk				✓	

Catatan :

Medan, Juli 2023



Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd

## Lampiran 5

### Lembar Angket Validator Ahli Bahasa

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Peneliti : Elsyia Melani Nasution (1902090222)

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd.

Petunjuk :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

5. Sangat setuju      2. Tidak Setuju  
 4. Setuju              1. Sangat tidak setuju  
 3. Kurang setuju

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1.	Ketepatan struktur kalimat	✓				
2.	Keefektifan kalimat	✓				
3.	Kebakuan istilah	✓				
4.	Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	✓				
5.	Latihan soal yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa		✓			
6.	Menggunakan bahasa yang komunikatif		✓			
7.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik	✓				

## Lampiran 6

## Lembar Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Peneliti : Elsy Melani Nasution (1902090222)

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Ahmad

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- |                        |                  |
|------------------------|------------------|
| 1. Sangat tidak setuju | 4. Setuju        |
| 2. Tidak setuju        | 5. Sangat setuju |
| 3. Kurang setuju       |                  |

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Saya dapat membaca materi dengan mudah					✓
2	Media memiliki gambar yang menarik					✓
3	Saya menyukai media karena terdapat gambar dan warna – warni					✓
4	Saya senang belajar menggunakan media				✓	
5	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media web				✓	
6	Belajar menggunakan media seperti ini sesuai dengan keinginan saya					✓
7	Belajar menggunakan media web adalah pengalaman baru untuk saya				✓	
8	Saya lebih mudah memahami materi dengan media					✓
9	Belajar menggunakan media membuat saya lebih bersemangat					✓
10	Saya ingin setiap pembelajaran menggunakan media				✓	



## Lampiran 7

## Lembar Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Peneliti : Elsy Melani Nasution (1902090222)

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Alfathir

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- |                        |                  |
|------------------------|------------------|
| 1. Sangat tidak setuju | 4. Setuju        |
| 2. Tidak setuju        | 5. Sangat setuju |
| 3. Kurang setuju       |                  |

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Saya dapat membaca materi dengan mudah					✓
2	Media memiliki gambar yang menarik				✓	✓
3	Saya menyukai media karena terdapat gambar dan warna – warni				✓	
4	Saya senang belajar menggunakan media					✓
5	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media web					✓
6	Belajar menggunakan media seperti ini sesuai dengan keinginan saya					✓
7	Belajar menggunakan media web adalah pengalaman baru untuk saya					✓
8	Saya lebih mudah memahami materi dengan media				✓	
9	Belajar menggunakan media membuat saya lebih bersemangat					✓
10	Saya ingin setiap pembelajaran menggunakan media					✓

## Lampiran 8

## Lembar Angket Kepraktisan Media Oleh Peserta Didik

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Peneliti : Elsy Melani Nasution (1902090222)

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Afika

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- |                        |                  |
|------------------------|------------------|
| 1. Sangat tidak setuju | 4. Setuju        |
| 2. Tidak setuju        | 5. Sangat setuju |
| 3. Kurang setuju       |                  |

No.	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Saya dapat membaca materi dengan mudah					✓
2	Media memiliki gambar yang menarik					✓
3	Saya menyukai media karena terdapat gambar dan warna – warni					✓
4	Saya senang belajar menggunakan media					✓
5	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media web					✓
6	Belajar menggunakan media seperti ini sesuai dengan keinginan saya					✓
7	Belajar menggunakan media web adalah pengalaman baru untuk saya					✓
8	Saya lebih mudah memahami materi dengan media					✓
9	Belajar menggunakan media membuat saya lebih bersemangat					✓
10	Saya ingin setiap pembelajaran menggunakan media					✓

## Lampiran 9

### Wawancara Penelitian

#### Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis WEB pada Pembelajaran

Nama Sekolah : SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan  
Alamat Sekolah : Jl. Jermal III No.10 Denai  
Nama Guru : Aunin Naji'ah, S.Pd  
Kelas Yang di Ampu : V  
Hari/Tanggal Wawancara : Juma'at / 10 Maret 2023

#### A. Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

1. Bagaimana pembelajaran IPS di kelas V berlangsung?

Jawab : Berlangsung kondusif, siswa masih mau mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru tapi terkadang merasa bosan karena sering kali jam pelajaran IPS berada di jam terakhir.

2. Apa kendala yang paling sering terjadi pada pembelajaran IPS di kelas V?

Jawab : Karena pelajaran IPS sering berada di jam siang maka siswa-siswi sering merasa bosan karena lelah sehingga mendengarkan penjelasan dan materi sering tidak tertangkap oleh siswa.

3. Bagaimana respon siswa saat guru menjelaskan pembelajaran IPS?

Jawab : Jika pembelajaran IPS berada di jam pertama respon siswa masih bagus

#### B. Metode Pembelajaran

1. Dalam proses belajar mengajar metode seperti apa yang

sering Ibu gunakan?

Jawab : Terkadang membuat teka-teki silang, tanya jawab diskusi dengan teman sebaya.

2. Apa kendala dalam metode yang ibu terapkan tersebut?

Jawab : Sejauh ini belum ada kendala karena siswa menerima dan masih antusias dengan media yang diterapkan

### C. Keterampilan Berbicara

1. Bagaimana keterampilan Berbicara siswa saat proses belajar mengajar IPS?

Jawab : Tergantung siswa nya masing-masing, ada siswa yang percaya diri ada yang masih malu-malu.

### Lampiran 10

#### Lembar Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

No.	Siswa	Data Mentah	Nilai	Persentase	Kriteria
1	AA	50	0,100	100%	Sangat Baik
2	AD	46	0,92	92%	Sangat Baik
3	AF	47	0,94	94%	Sangat Baik
4	AG	48	0,96	96%	Sangat Baik
5	AS	47	0,94	94%	Sangat Baik
6	AL	45	0,90	90%	Sangat Baik
7	ER	45	0,90	90%	Sangat Baik
8	FS	48	0,96	96%	Sangat Baik
9	FN	43	0,86	86%	Sangat Baik
10	FA	48	0,96	96%	Sangat Baik
11	FR	47	0,94	94%	Sangat Baik
12	FK	45	0,90	90%	Sangat Baik
13	HB	48	0,96	96%	Sangat Baik
14	KZ	48	0,96	96%	Sangat Baik
15	MF	46	0,92	92%	Sangat Baik
16	MK	50	0,100	100%	Sangat Baik
17	MZ	45	0,90	90%	Sangat Baik
18	MA	45	0,90	90%	Sangat Baik
19	MR	48	0,96	96%	Sangat Baik
20	NB	45	0,90	90%	Sangat Baik
21	NH	47	0,94	94%	Sangat Baik
22	RN	48	0,96	96%	Sangat Baik
23	RC	47	0,94	94%	Sangat Baik
24	RZ	46	0,92	92%	Sangat Baik
25	SY	47	0,94	94%	Sangat Baik
		Jumlah	2338	93%	Sangat Baik

**Lampiran 11****DOKUMENTASI**

**Link Wawancara :**

<https://youtu.be/xENpZi9s8Ug>

## Lampiran 12



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Elsy Melani Nasution  
NPM : 1902090222  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran IPS Kelas V SD terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Pada hari kamis, tanggal 13 Juli, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juli 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

**Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.**

Pembahas

**Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 13



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**SURAT KETERANGAN**

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elsy Melani Nasution  
NPM : 1902090222  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran IPS Kelas V SD terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 13, Bulan Juli, Tahun 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dihuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Juli 2023

Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**



## Lampiran 14



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Lengkap : Elsy Melani Nasution  
NPM : 1902090222  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

Pembimbing

**Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 15

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**SURAT PERNYATAAN**

**Bismillahirrahmanirrahim**

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nama lengkap	: ELSYA MELANI NASUTION
Tempat/ Tgl. Lahir	: P. Sidimpuan, 08 April 2000
Agama	: Islam
Status Perkawinan	: Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	: 1902090222
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat Rumah	: Prof. HM. Yamin P. Sidimpuan
Telp/Hp	: 0822-7228-6475
Pekerjaan/ Instansi	: -
Alamat Kantor	: -

Melalui surat permohonan tertanggal        September 2023 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya,:

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan pengujian,
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun;
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

**SAYA YANG MENYATAKAN,**



**ELSYA MELANI NASUTION**

## Lampiran 16



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama Lengkap : Elsy Melani Nasution  
NPM : 1902090222  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
26/10/2022	Acc Judul	
12/11/2022	Penulisan pada Proposal	
30/01/2023	Perbaiki Latar Belakang	
14/03/2023	Penambahan Materi pada Proposal	
14/04/2023	Perbaiki BAB III	
24/05/2023	Perbaiki Lampiran	
26/06/2023	Acc Proposal	

Medan, Juni 2023

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 17

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

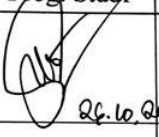

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Elsy Melani Nasution  
 N P M : 1902090222  
 Program Studi : Pendidikan guru sekolah dasar (PGSD)  
 Kredit Kumulatif : 119 sks

IPK = 3,58

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 26.10.2022	Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Web pada Pembelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah 36	
	Meningkatkan keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indoensia dengan metode latihan siswa kelas V SD Muhammadiyah 36	
	Pengembangan media pembelajaran IPS dengan " Parantar" (papan putaran pintar) berbasis karakter siswa kelas V SD Muhammadiyah 36	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 26 Oktober 2022

Hormat Pemohon,



Elsya Melani Nasution

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 18

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elsy Melani Nasution  
 NPM : 1902090222  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“ Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Web pada Pembelajaran IPS kelas V SD Muhammadiyah 36 Medan.”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Karina Wanda Batubara S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 26 Oktober 2022  
 Hormat Pemohon,

Elsya Melani Nasution

Dibuat Rangkap3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 19



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2504 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : **Elsya Melani Nasution**  
 N P M : 1902090222  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Muhammadiyah 36

Pembimbing : **Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 27 Oktober 2023

Medan, 01 Rabi'ul Akhir 1444 H  
 27 Oktober 2022 M



**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**  
 NIDN : 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

## Lampiran 20



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [f umsumedan](#) [i umsumedan](#) [t umsumedan](#) [u umsumedan](#)

Nomor : 2663/II.3-AU/UMSU-02/F/2023  
 Lamp : ---  
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 28 Dzulhijjah 1444 H  
 17 Juli 2023 M

Kepada Yth, Bapak / Ibu  
 Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 36 Medan  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Elsya Melani Nasution**  
 N P M : 1902090222  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum Wr.Wb



**Dra.Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**  
 NIDN . 0004066701

**\*\*Pertinggal\*\***

## Lampiran 21



# SD TERPADU MUHAMMADIYAH 36

PIMPINAN RANTING MUHAMMADIYAH DENAI

Jln. Panglima Denai, Jermal III No 10 Medan, Telp 061-7334030 Pos 20227

Email : [sdtm36@gmail.com](mailto:sdtm36@gmail.com) Web : [www.sdtm36medan.schi](http://www.sdtm36medan.schi)

NSS: 104076009119

NPSN : 10220803

Medan, 26 Juli 2023

Nomor : 920/V.4.AU/F/2023

Lamp : -

Hal : Izin Riset

Kepada Yth :

Ibu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Di

Tempat

Assalamu'alaikum wr.wb

Teriring salam dan do'a semoga Ibu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan senantiasa dalam lindungan Allah SWT dan dapat melaksanakan aktivitas sehari-hari dengan baik, Aamiin.

Melalui surat ini saya, selaku kepala sekolah SD Terpadu Muhammadiyah 36 telah memberi izin riset kepada mahasiswa dengan data sebagai berikut ;

Nama : Elsy Melani Nasution  
 NPM : 1902090222  
 Program Studi : PGSD  
 Judul skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Terpadu Muhammadiyah 36 Medan

Demikian surat izin ini saya berikan untuk dapat digunakan sebaik-baiknya

Wassalam,  
 Kepala Sekolah

Pipit Syafitri, S.Pd



## Lampiran 22

## SKRIPSI ELSYA MELANI.docx

## ORIGINALITY REPORT

**19%**

SIMILARITY INDEX

**17%**

INTERNET SOURCES

**6%**

PUBLICATIONS

**8%**

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source	<b>11%</b>
<b>2</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>journal.univetbantara.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>text-id.123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universitas Slamet Riyadi</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>id.123dok.com</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>repository.unibos.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>Submitted to UIN Raden Intan Lampung</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>

- |    |   |      |
|----|---|------|
| 10 | Submitted to Universitas Pakuan<br>Student Paper  | <1 % |
| 11 | docplayer.info<br>Internet Source   | <1 % |
| 12 | Enung Nurhayati. "PENGUATAN LITERASI GURU MELALUI PENGEMBANGAN MODEL BLENDED LEARNING BERBANTUAN MOODLE", Semantik, 2022<br>Publication   | <1 % |
| 13 | Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya<br>Student Paper  | <1 % |
| 14 | Arman Berkat Cristian Waruwu, Debora Sitinjak. "Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2022<br>Publication | <1 % |
| 15 | Submitted to IAIN Bengkulu<br>Student Paper   | <1 % |
| 16 | Monalisa Gherardini, Aren Frima. "Pengembangan Bahan Ajar Konsep Dasar IPS Berbasis Karakter untuk Mahasiswa PGSD", Journal of Elementary School (JOES), 2019<br>Publication                  | <1 % |
| 17 | etheses.uin-malang.ac.id<br>Internet Source   | <1 % |

---

18 Submitted to Badan Pengembangan dan  
Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan  
dan Kebudayaan  
Student Paper <1 %

---

19 repository.uinsu.ac.id  
Internet Source <1 %

---

20 repository.upi.edu  
Internet Source <1 %

---

21 Submitted to Universitas Negeri Surabaya  
The State University of Surabaya  
Student Paper <1 %

---

22 Submitted to Sriwijaya University  
Student Paper <1 %

---

23 repo.undiksha.ac.id  
Internet Source <1 %

---

24 Submitted to Universitas Islam Negeri  
Sumatera Utara  
Student Paper <1 %

---

25 Submitted to Universitas Maritim Raja Ali Haji  
Student Paper <1 %

---

26 Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha  
Student Paper <1 %

---

27 Submitted to stipram  
Student Paper <1 %

---

digilib.unila.ac.id

28	Internet Source	<1 %
29	Fadillah Salsabila, Aslam Aslam. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %
30	Fatma Ramadanti, Anwar Mutaqin, Aan Hendrayana. "Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1 %
31	Submitted to Universitas Respati Indonesia Student Paper	<1 %
32	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
33	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
34	core.ac.uk Internet Source	<1 %
35	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %

126

36

Internet Source

&lt;1 %

37

**pdfs.semanticscholar.org**  
Internet Source

&lt;1 %

38

**www.researchgate.net**  
Internet Source

&lt;1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Elsy Melani Nasution  
Tempat/Tanggal Lahir : Padangsidempuan, 8 April 2000  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Status : Belum Menikah  
Alamat : Jl. Prof. M. Yamin No.53 Padangsidempuan  
No Telpon : 082272286475  
Email : [elsamelani588@gmail.com](mailto:elsamelani588@gmail.com)

Menerangkan dengan sebenarnya

**PENDIDIKAN**

Tahun 2006 – 2012 : SD Muhammadiyah 2 Padangsidempuan  
Tahun 2012 – 2015 : SMP Negeri 3 Padangsidempuan  
Tahun 2015 – 2018 : SMA Negeri 2 Padangsidempuan  
Tahun 2019 – 2023 : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas  
Muhammadiyah Sumatera Utara