

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran Tematik Terpadu Kelas IV A

Firda Savira\*<sup>1</sup>, Ari Sellyana<sup>2</sup>, Mustazzihim Suhaidi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Teknologi Dumai

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai

\*e-mail: firdasavira20@gmail.com<sup>1</sup>, ari.sellyana@gmail.com<sup>2</sup>, [muja1708@gmail.com](mailto:muja1708@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstract

*The use of learning media is an inseparable part and is an integration of the learning methods used. One example of learning media that utilizes technological developments in the education sector is interactive multimedia-based learning media. Currently, the learning method used in delivering Integrated Thematic lesson material at SDN 091 Dumai still uses printed books with the teacher as an intermediary for delivering the material manually and has not used other supporting media other than printed books. This causes students to not be enthusiastic in understanding the material provided by the teacher because of limited learning resources and student motivation in Integrated Thematic learning. Therefore, the author took research entitled "Development of Interactive Multimedia-Based Learning Media for Integrated Thematic Subjects in Class IV". The aim of this research is to produce Interactive Multimedia-based learning media in the form of animated videos and to evaluate the feasibility, practicality and its effectiveness in encouraging students.*

**Keywords:** Interactive Multimedia, Animation, Learning Media

### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Salah satu contoh media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Saat ini metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran Tematik Terpadu di SDN 091 Dumai masih menggunakan media buku cetak dengan guru sebagai perantara penyampaian materi secara manual dan belum menggunakan media pendukung lain selain buku cetak. Hal ini menyebabkan siswa tidak antusias dalam memahami materi yang diberikan oleh guru karna sumber belajar yang terbatas dan motivasi siswa dalam pembelajaran Tematik Terpadu. Oleh karena itu, penulis mengambil penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Tematik Terpadu Pada Kelas IV". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif dalam bentuk video animasi dan untuk mengevaluasi kelayakan, praktis, dan efektivitasnya untuk penyemangat siswa.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Animasi, Media pembelajaran.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan berencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, serta kemampuan untuk dirinya sendiri dan masyarakat pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 dilakukan dengan memakai pembelajaran tematik terpadu, pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas bentuk tematera berdasarkan muatan pembelajaran yang diintergrasikan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mempelajari hal-hal baru, sehingga pembelajaran bisa lebih mudah dimengerti. Saat ini di SDN 019 Dumai pembelajaran TEMATIK masih menggunakan media buku cetak dengan guru sebagai perantara penyampaian materi atau menggunakan media

ceramah yang mana siswa tidak terlalu memperhatikan saat guru menjelaskan dipapan tulis sehingga guru jadi sulit untuk mengajar. Maka diperlukannya media pembelajaran yang menarik dan cukup unik untuk digunakan dalam proses pembelajaran salah satu dengan video animasi.

Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus computer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang di harapkan (Hardiansyah & Mauliana, 2021). Media pembelajaran yang diungkapkan oleh para tokoh, tapi menurut terminologinya kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata wasaaila artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam pembelajaran diartikan bagaimana “transfer of knowledge” atau proses perpindahan pengetahuan dari pengajar terjadi kepada anak didiknya sehingga diharapkan anak didiknya mampu menerima, menyerap, memahami dan menciptakan ide-ide kreatif yang baru (Danny et al., 2022).

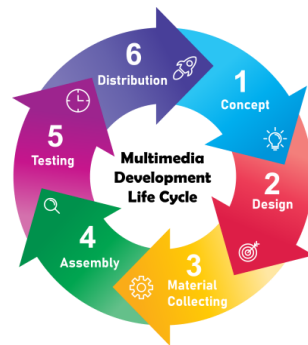
Tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan atau bersifat terpadu dan merupakan kumpulan dari beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu bisa disebut juga dengan topik pembahasan. Tematik merupakan suatu usaha untuk menyatukan atau menyelaraskan dari beberapa segi dan konsep mulai dari segi pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema (Nabila et al., 2021). Animasi adalah gambar bergerak, dimana dapat membuat sebuah gambar ataupun tulisan menjadi terlihat hidup karena memiliki gerakan. Gerakan inilah yang merupakan salah satu daya tarik dari media animasi (Putra, 2019).

## 2. METODE

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah data-data yang terkait dengan tugas akhir yang akan dilaksanakan. Metode yang akan dilakukan adalah:

1. Studi Pustaka  
Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi serta mempelajari buku-buku dan *literatur* (situs internet) lainnya yang berhubungan dengan tugas akhir ini.
2. Metode Wawancara  
Penulis melakukan wawancara kepada guru Tematik yang bernama Mutiara Aulia Marzi S.Pd. Dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung untuk memperoleh catatan-catatan dokumentasi atau agenda-agenda lainnya.
3. Metode *Observasi*  
Penelitian mengamati secara langsung pelaksanaan mengajar yang diteliti untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan objek yang diteliti.

Metode yang digunakan adalah metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (pendesainan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), distribution (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadil hal yang pertama kali dikerjakan (Febriansyah & Sumaryana, 2021).

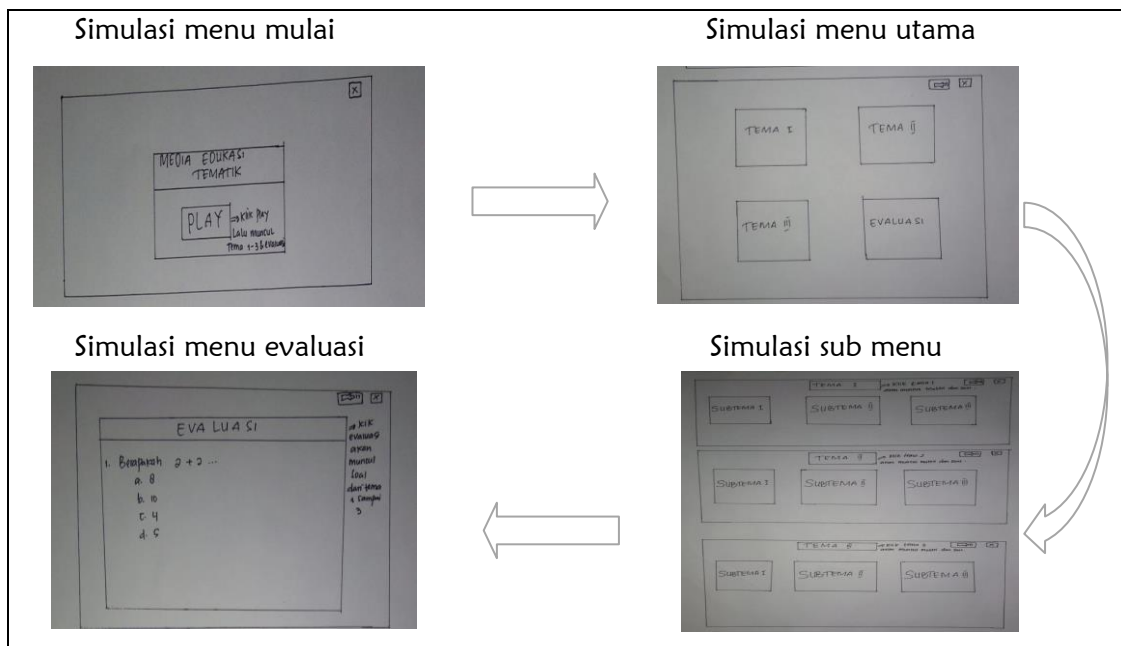


Gambar 1. Model proses MDLC

Tahapan pengembangan dalam *Multimedia Development Life Cycle* ini diantaranya adalah:

1. *Concept* (Konsep). Merumuskan dasar-dasar dari analisis pembuatan aplikasi.
2. *Design* (Desain/Perancangan). Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai desain media pembelajaran, animasi, serta kebutuhan tampilan yang menarik.
3. *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi). Tahapan untuk pengumpulan segala hal yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini, seperti audio, gambar dan objek 2 dimensi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi tersebut.
4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan). File-file multimedia yang sudah didapat kemudian dikumpulkan dan disusun sesuai dengan perancangan.
5. *Testing* (Uji Coba). Setelah aplikasi jadi, dilakukanlah pengujian. Aplikasi yang telah dirancang akan diuji coba untuk melihat apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik.
6. *Pendistribusian (Distribution)* Pada tahap distribusi ini, setelah keseluruhan proses yang dilakukan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka *game* edukasi yang dibuat dapat dirilis kepada murid dan guru.

Simulasi sistem dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran tematik terpadu.



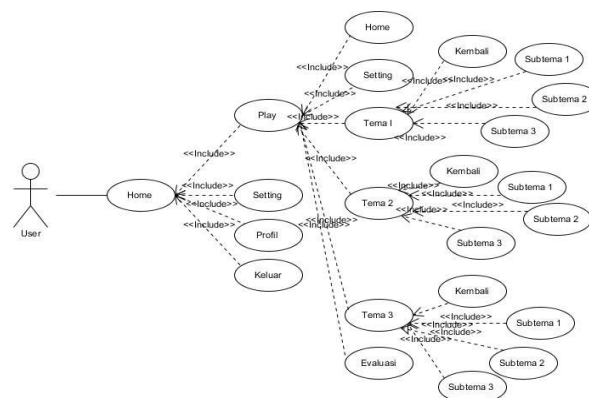
Gambar 2. Gambaran simulasi sistem

Dari gambar yang telah dibuat peneliti menjelaskan bahwa proses dari gambaran sistem yang dibuat yaitu:

1. Tampilan utama media edukasi tematik terdapat menu profil, suara, skor dan menu play untuk masuk ke media edukasi.
2. Ketika masuk kemenu play terdapat 3 menu yang terdiri dari bab 1 sampai 3 dan evaluasi.
3. Ketika klik salah satu menu bab akan masuk ke menu video animasi dan evaluasi.
4. Selanjutnya klik menu video animasi akan tampil video animasi salah satu bab yang dipilih.
5. Selanjutnya klik menu evaluasi akan tampil 20 soal objektif yang akan dijawab dan mendapat skor.

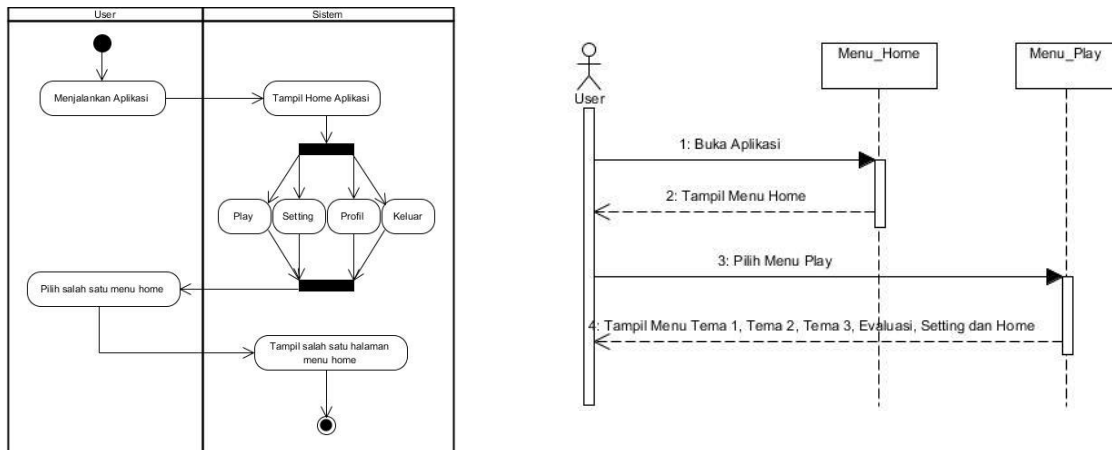
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN ← Maiandra, Bold, 11 pt

*Use case diagram* dirancang melibatkan satu aktor yaitu User. User dalam hal ini adalah pengguna aplikasi sebagai media interaktif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Tematik Terpadu Pada Kelas IV. Menggunakan Unity sebagai pendukung penggunaan aplikasi ini. *Use case diagram* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. *Use case diagram* pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran tematik terpadu

Diagram aktivitas yang dilakukan pada *actor* secara umum dan *sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan pergerakan sebuah objek dan pesan yang terjadi didalam sistem usulan ini. Terdapat satu *actor* yang melakukan kegiatan yaitu admin, objek antarmuka yang saling berinteraksi. Berikut ini *activity diagram* dan *sequence diagram* Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran Tematik terpadu.



Gambar 4. Activity diagram materi dan *sequence* diagram materi

Implementasi antar muka merupakan tahap dimana sebuah sistem siap dioperasikan pada tahap yang sebenarnya, sehingga bisa diketahui apakah Media Interaktif ini sudah selesai dengan apa yang sudah dirancang sebelumnya untuk melihat aplikasi yang dibangun dapat memenuhi tujuan, maka dilakukan pengujian dengan memulai aplikasi. Adapun Implementasinya yaitu:

1. Tampilan Intro Aplikasi. Pada saat tampilan menu muncul maka akan ada *background*.



Gambar 5. Tampilan menu intro

2. Tampilan menu utama, yang berisikan beberapa materi dalam bentuk vidio animasi yang dapat kita pilih.



Gambar 6. Tampilan menu utama

3. Tampilan menu subtema 1 yang berisikan vidio animasi dan quis.



Gambar 7. Tampilan menu subtema 1

Pengujian dilakukan dengan menjalankan media *interaktif* ini disekolah. Peneliti melakukan penyebaran *kuesioner* dari 28 diantaranya 28 siswa, maka dapat disimpulkan karakteristik responden yang menjawab pertanyaan pada kuisioner yang telah dibagikan dengan perhitungan nilai sangat setuju 5, nilai setuju 4, nilai ragu-ragu 3, nilai tidak setuju 2, dan nilai sangat tidak setuju 1. Variabel data orang yang menjawab yaitu 28 orang, berikut dapat dilihat pada Gambar 8.

Responden	x1.1	x1.2	x1.3	x1.4	x1.5	x1.6	x1.7	x1.8	x1.9	x1.10	Total Xi	Skor Maksimal	P	PR
1	3	5	5	4	5	5	4	5	4	4	44	50	88	
2	5	5	5	4	5	5	3	3	5	5	45	50	90	
3	4	4	3	5	4	5	3	5	5	4	42	50	84	
4	3	4	5	5	4	5	3	3	4	4	40	50	80	
5	4	5	3	5	4	5	3	3	4	4	40	50	80	
6	4	3	3	5	4	4	5	3	5	5	41	50	82	
7	4	3	3	5	4	5	5	5	5	5	44	50	88	
8	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	44	50	88	
9	3	4	5	5	3	5	3	4	4	4	40	50	80	
10	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	38	50	76	
11	3	4	5	4	4	4	4	3	2	4	38	50	76	
12	5	4	3	4	5	5	4	4	5	5	40	50	80	
13	5	4	5	5	4	5	3	4	4	4	43	50	86	
14	4	4	3	5	3	5	3	5	3	5	40	50	80	
15	5	4	4	5	4	3	5	4	5	4	43	50	86	
16	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	48	50	96	
17	5	4	4	5	5	3	5	4	3	4	43	50	86	
18	3	4	3	4	4	5	4	5	4	4	40	50	80	
19	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	42	50	84	
20	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	42	50	84	
21	3	4	4	5	4	4	3	4	4	5	40	50	80	
22	5	3	3	5	5	4	3	4	3	5	40	50	80	
23	3	3	4	5	5	3	3	3	3	4	36	50	72	
24	4	4	3	5	4	3	3	4	3	3	36	50	72	
25	3	4	3	5	4	3	3	3	5	4	37	50	74	
26	4	4	3	5	4	3	4	4	5	4	40	50	80	
27	3	4	3	5	4	5	4	3	5	5	41	50	82	
28	3	5	4	5	4	5	4	4	5	5	44	50	88	
Σ	107	113	107	133	113	122	104	110	119	122				
SM	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140				
P	76,429	80,714	76,429	85	80,714	87,143	74,286	78,571	85	87,143				
PR														

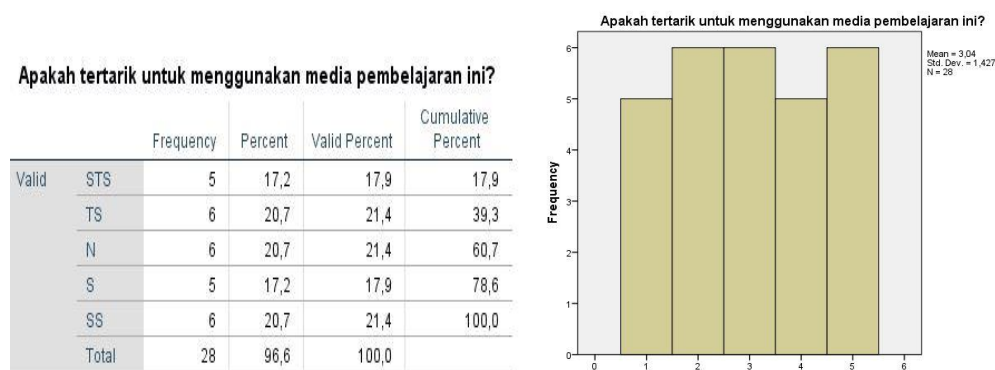
Gambar 8. Tampilan pengujian variabel pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran tematik terpadu VA

Tabel 1. Interpretasi indeks jawaban

Kriteria Jawaban	Bobot	Presentase (%) Jumlah Skor	Kriteria
Sangat Setuju (SS)	5	20.00% -36.00%	Tidak Baik
Setuju (S)	4	36.01% - 52.00%	Kurang Baik
Ragu-ragu (R)	3	52.01% - 68.00%	Cukup
Tidak Setuju (TS)	2	68.01% - 84.00%	Baik
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	84.01% - 100%	Sangat Baik



Perhitungan hasil dengan kuisioner yang telah dihitung dengan pertanyaan antara lain pada tabel frequency dan grafik:



Gambar 9. Tampilan perhitungan hasil data pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran tematik terpadu VA

Grafik diatas adalah hasil penilaian dari pertanyaan satu dengan frequency dengan responden berpendapat yaitu berjumlah 100% dengan Rasio Sangat setuju 20,7% (6 orang), Setuju 17,2% (5 orang), Netral 20,7% (6 orang), tidak setuju 20,7% (6 orang), sangat tidak setuju 17,2% (5 orang). Hasil dari pertanyaan kuisioner di atas menunjukkan bahwa 28 orang responden yang masing-masing diberikan 10 pertanyaan. Didapatkan hasil nilai Indeks dari perhitungan adalah 96,6% dari total 100%, maka dapat disimpulkan bahwa responden **“SANGAT SETUJU”** bahwa Media Interaktif ini bisa digunakan sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran Tematik Terpadu VA

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan yaitu, Merancang dan membangun sebuah media pembelajaran animasi yang dapat membantu dalam proses sistem mengajar. Mempermudah siswa dalam pemahaman media pembelajaran berbasis multimedia serta pengetahuan dalam menerima pembelajaran tematik, ada beberapa saran untuk pengembangan aplikasi berikutnya yaitu, media pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan cara menambah isi dengan video yang berisi materi baru sehingga lebih lengkap dan terbaru. Media pembelajaran ini diharapkan dapat dikembangkan untuk diimplementasikan ke tingkat yang lebih tinggi dengan cara menambah menu dan submenu agar lebih menarik lagi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Danny, G., Yulianti, T., & Pratiwi, M. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). Jutekinf (Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi), 10(1), 1–5. <https://doi.org/10.52072/jutekinf.v10i1.352>
- Enterprise, J. (2017). Panduan *Adobe Animate*. Elex Media Komputindo
- Febriansyah, M. F., & Sumaryana, Y. (2021). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle ( MDLC ).* 2, 61–68.
- Hardiansyah, A., & Mauliana, P. (2021). Aplikasi Game Edukasi Mengenai Pahlawan Indonesia Berbasis Android Pada SDN Ciburuy. E-Prosiding Teknik Informatika, 2(2), 45–52.
- Hendi Hendratman (2020). The Magic Of Blender 3D Animation. Bandung
- Jubilee Enterprise (2017). Trik Cepat Menguasai Adobe Animate. Jakarta
- Jubilee Enterprise (2017). Trik Cepat Menguasai Adobe After Effects. Jakarta
- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII.

- Jurnal Media Infotama*, 15(2), 51–56. <https://doi.org/10.37676/jmi.v15i2.866>
- Madcoms. (2020). *Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula*.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29261>
- Putra. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 259–265. <https://cashbac.com>