

Media Interaktif Sebagai Media Visualisasi Pada Pembelajaran Tematik

Interactive Media For Thematic Learning Through Visualization

Septi Fajarwati^{1*}, Dian Puji Astuti Ningrum², Desty Rakhmawati³

^{1, 2, 3}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

Jl. Letjend Pol. Soemarto No.127, Purwanegara, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah

email : *¹septi.semangat45@amikompurwokerto.ac.id

ABSTRAK

Pada tema pengalamanku sub tema pengalaman di sekolah pada sub materi Bahasa Indonesia dan Matematika ada banyak pembelajaran yang membutuhkan alat bantu dalam penyampaian materi. Akan tetapi selama ini proses kegiatan belajar mengajar yang diterapkan di SD Negeri 03 Ayamalas khususnya kelas 1, guru hanya menggunakan buku dan properti seadanya tanpa ditunjang dengan penggunaan alat bantu sebagai media penyampaian materi. Hal ini menyebabkan siswa kurang maksimal dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Tujuan penelitian ini untuk membuat media interaktif sebagai media visualisasi pada pembelajaran tematik. Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan konsep penelitian dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahap yaitu: pengonsepan (*Concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan materi (*Material Collecting*), pembuatan (*Testing*), pengujian (*Assembly*) dan pendistribusian (*Distribution*). Adapun hasil penelitian yaitu telah dibuat media interaktif pada pembelajaran tematik bertema "Pengalamanku" dengan sub tema "Pengalaman di Sekolah". Berdasarkan hasil pengujian diperoleh rata-rata skor keseluruhan aspek sebesar 3038 dengan persentase kualitas media 80.01%, yang artinya media interaktif ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas 1 SD N Ayamalas 03.

Kata Kunci : Media interaktif, pembelajaran tematik

(Dikirim: 8 November 2023, Direvisi: 10 November 2023, Diterima: 3 Desember 2023)

ABSTRACT

Under the sub-theme of my school experiences in the Indonesian Language and Mathematics sub-material, there is a lot of learning that requires tools to be delivered. So far, teachers at SD Negeri 03 Ayamalas, especially in class 1, have only used books and makeshift objects as mediums for delivering the material rather than using tools. As a result, students do not fully comprehend the teacher's material. This research aims to create interactive media for thematic learning through visualization. Research in this study uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) methodology, which includes six stages, namely: Concept, Design, Material Collection, Testing, Assembly, and Distribution. Based on the research, interactive media has been developed for thematic learning with the theme "My Experience" and the subtheme "Experience at School". According to the test results, the average score for all aspects was 3038, and the media quality percentage was 80.01%, which means that this interactive media is suitable for supporting teaching and learning activities at SD N Ayamalas 3.

Keywords : Interactive media, thematic learning

1. Pendahuluan

Salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran tematik di kelas adalah penguasaan guru terhadap materi pelajaran dan kreativitas guru pada saat kegiatan belajar mengajar. Kurangnya penguasaan materi pelajaran oleh guru dapat menyebabkan ketidaksempurnaan proses pembelajaran di kelas. Untuk menghindari hal tersebut, guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dapat membantu guru dalam penyampaian materi, sehingga siswa dapat memahami materi yang sedang disampaikan dan mempermudah pemahaman siswa. Menurut Wibawanto, W. (2017) media pembelajaran merupakan media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Menurut Fakhriyannur (2017), dalam dunia pendidikan pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar baik pada saat jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran dirasa masih sangat kurang. Padahal pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui perantara tertentu. Pesan tersebut berupa materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sedangkan perantara yang digunakan adalah media. Oleh karena itu, media pembelajaran sebagai sarana yang penting untuk menciptakan komunikasi yang dinamis antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga materi dapat tersampaikan dengan mudah oleh guru dan dapat diterima dengan mudah pula oleh peserta didik. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi pembelajaran diharapkan meningkatkan ketertarikan dan daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Proses kegiatan belajar mengajar yang diterapkan di SD Negeri 03 Ayamalas khususnya kelas 1 masih menerapkan pembelajaran konvensional. Padahal pada tema pengalamanku sub tema pengalaman di sekolah pada sub materi Bahasa Indonesia dan Matematika ada banyak pembelajaran yang membutuhkan alat bantu dalam penyampaian materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah, diperoleh informasi bahwa selama ini guru hanya menggunakan buku dan properti seadanya tanpa ditunjang dengan penggunaan alat bantu sebagai media penyampaian materi. Hal ini menyebabkan siswa kurang maksimal dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan permasalahan di SD Negeri 03 Ayamalas, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran matematika agar siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar. Salah satu alternatifnya adalah dengan menggunakan media interaktif dalam menyampaikan materi.

Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016). Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang dulunya diajarkan dengan metode ceramah dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibeua, 2014). Dari uraian di atas, media interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada di SD Negeri 03 Ayamalas sebagai media pembelajaran matematika yang inovatif.

2. Metode

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian rancang bangun yaitu rancang bangun media interaktif.

B. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Tujuan observasi adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dengan

melakukan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian dan melakukan penelitian di lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan memberikan gambaran jelas tentang pengamatan. Dalam hal ini, observasi dilakukan di dalam kelas guna mengamati proses belajar mengajar misalnya tingkah laku siswa pada waktu belajar, tingkah laku guru pada waktu mengajar, kegiatan diskusi siswa, partisipasi siswa dalam simulasi, dan penggunaan alat peraga pada waktu mengajar.

2. Wawancara

Tujuan wawancara adalah untuk mengumpulkan informasi. Wawancara adalah proses komunikasi interaksi antara dua pihak yang setidaknya satu diantara mereka memiliki tujuan serius yang telah ditetapkan dan melibatkan proses tanya jawab tentang sesuatu. Dalam hal ini, wawancara dilakukan dengan guru kelas 1 SD Negeri 03 Ayamalas.

3. Studi Pustaka

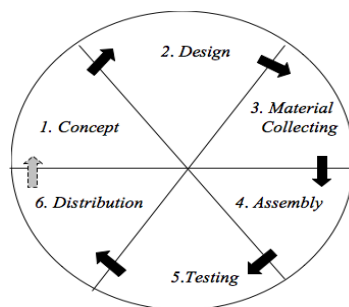
Tujuan studi Pustaka untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Dalam hal ini, studi pustaka yang digunakan antara lain buku, jurnal penelitian yang sejenis, skripsi sejenis dan artikel internet.

4. Kuesioner

Tujuan kuesioner untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis.

C. Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem pada pada penelitian ini adalah Multimedia *Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap, yaitu tahap pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*) (Binanto, 2010).



Gambar 1. Alur Multimedia *Development Life Cycle*

3. Hasil dan Pembahasan

A. Concept atau Pengonsepan

Media interaktif pada pembelajaran tematik bertema pengalamanku dengan subtema pengalaman di sekolah meliputi 3 sub materi dari mata pelajaran matematika dan bahasa Indonesia. Isi materi pembelajaran mengacu pada silabus kurikulum 2013 (kurtilas) yang digunakan di SDN Aymalas 03. Adapun materi pembelajaran yang diambil adalah membandingkan bilangan, mengurutkan bilangan dan kalimat ajakan. Media interaktif ini terdiri dari halaman awal, standar kompetensi/ kompetensi dasar, materi, dan evaluasi.

B. Design atau Perancangan

1. Perancangan Materi

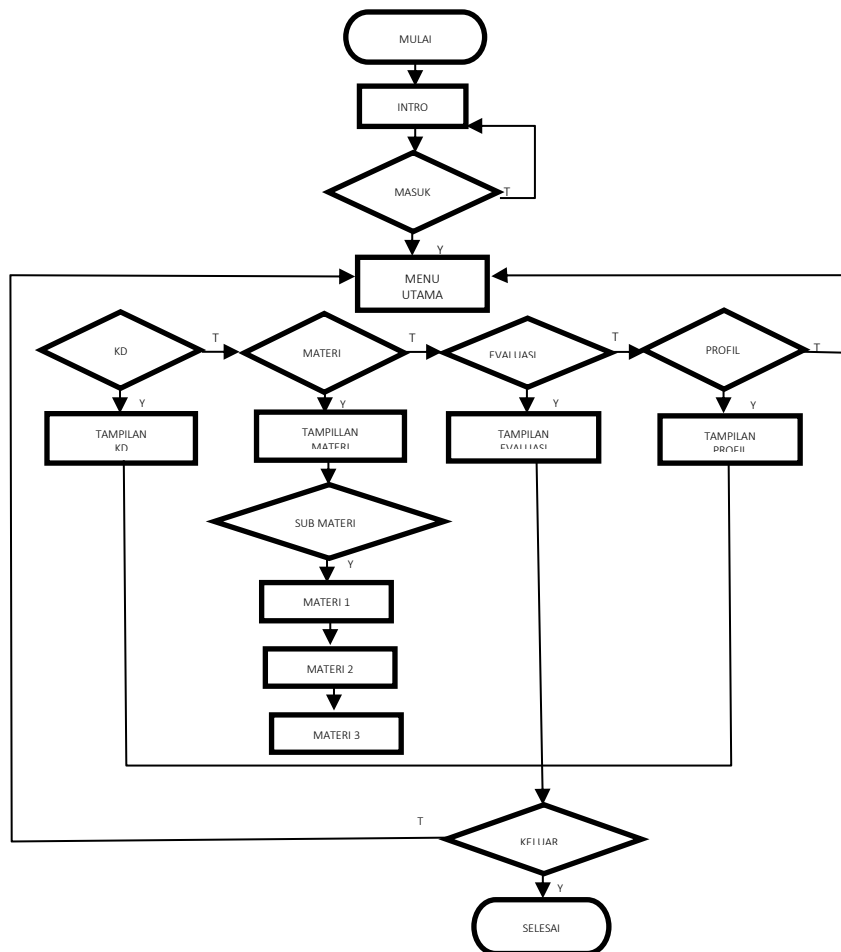
Materi pada media pembelajaran ini dibuat berdasarkan analisis materi terhadap silabus kurikulum 2013 yang digunakan di SDN Ayamalas 03.

Tabel 1. Perancangan Materi

| No | Kompetensi Dasar | Materi |
|----|--|--|
| 1. | Merinci ungkapan penyampaian terimakasih, permintaan maaf dan pemberian pujian, ajakan pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosa kata bahasa daerah. | Kalimat ajakan, kalimat permintaan maaf, kalimat pemberian pujian, kalimat ungkapan terimakasih, kalimat petunjuk. |
| 2. | Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda benda konkret | Membandingkan bilangan. |
| 3. | Mengurutkan bilangan sampai dua angka dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret | Mengurutkan bilangan |

2. Pembuatan Flowchart

Pembuatan *Flowchart* dari awal memulai media interaktif hingga akhir. Tampilan awal berfungsi menampilkan halaman judul dan terdapat tombol mulai yang berfungsi menuju ke halaman menu utama yang berisi tombol KD, Materi, Evaluasi, dan *Exit*.



Gambar 2. *Flowchart* Media Interaktif

3. Pembuatan *Storyboard*

a) Halaman Utama

Halaman utama merupakan tampilan awal media pembelajaran yang terdapat logo Universitas Amikom Purwokerto sebelum masuk pada menu utama.



Gambar 3. Halaman Utama

b) Menu Utama

Pada menu utama terdapat judul. Terdapat menu kompetensi dasar, menu materi, menu evaluasi, dan menu profil dan pada bagian pojok kanan atas terdapat keluar untuk menutup atau mengakhiri media. Selain itu, terdapat *background* meliputi gambar langit, awan, rumput, bunga, pepohonan, dan pegunungan.



Gambar 4. Menu Utama

c) Kompetensi Dasar

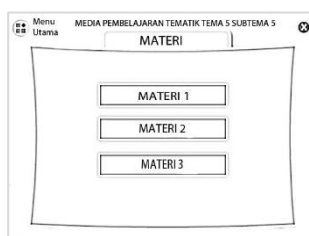
Halaman Kompetensi Dasar berisi informasi standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok dan tujuan pembelajaran.



Gambar 5. Kompetensi Dasar

d) Halaman Materi

Halaman materi berisi tombol submenu materi yang terdiri dari tiga pokok materi yaitu kalimat ajakan, mengurutkan bilangan, dan membandingkan bilangan.



Gambar 6. Halaman Materi

e) Karakter

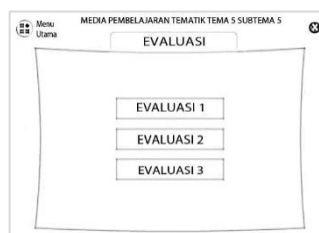
Karakter ini muncul pada halaman materi 1, materi 2 dan materi 3.



Gambar 7. Karakter

f) Halaman Evaluasi

Halaman evaluasi berisi soal evaluasi dari materi yang telah diberikan pada halaman materi. Halaman evaluasi berisi evaluasi 1, evaluasi 2, evaluasi 3



Gambar 8. Halaman Evaluasi

g) Halaman Form Evaluasi

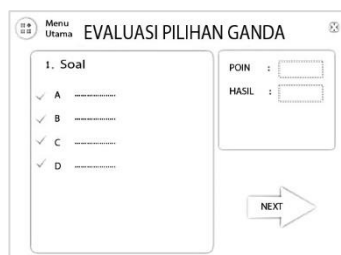
Halaman awal evaluasi berisi form masukan nama dan nomor absen dari pengguna sebelum memulai mengerjakan soal evaluasi.

Gambar 9. Halaman Form Evaluasi

h) Halaman Soal Evaluasi

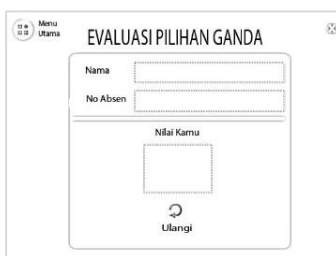
Halaman soal evaluasi yang berisi soal-soal evaluasi poin, hasil dan tombol *next*. Poin akan bertambah 1 angka di form Poin dan bernilai benar pada form hasil apabila

pengguna berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dengan memilih salah satu jawaban A, B, C. Tombol *next* berfungsi untuk melanjutkan ke soal berikutnya.



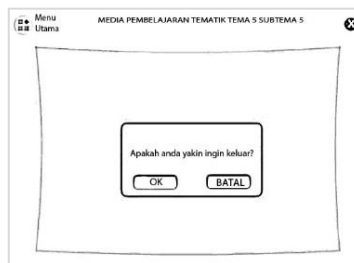
Gambar 10. Halaman Soal Evaluasi

- i) Halaman Hasil Evaluasi
Pada halaman ini akan menampilkan nama, nomor, dan nilai hasil akhir evaluasi, serta tersedia tombol ulangi untuk kembali mengulangi mengerjakan soal evaluasi.



Gambar 11. Halaman Hasil Evaluasi

- j) Halaman Keluar
Menampilkan halaman konfirmasi keluar dan terdapat 2 tombol yaitu ok dan batal.



Gambar 12. Halaman Keluar

C. Material *Collecting* atau Pengumpulan Bahan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan materi atau bahan untuk pembuatan media interaktif, berupa *image* atau gambar, *audio* dan *image-image* pendukung lain.

Tabel 2. Pengumpulan Material

| No | Nama File | Format | Ukuran file | Keterangan |
|----|--------------|--------|-------------|--|
| 1 | Awal : | | | |
| | Logo | PNG | 198 KB | Dibuat dengan menggunakan <i>Adobe Illustrator</i> , |
| | Teks Judul | Teks | 34 KB | di edit menggunakan <i>Adobe Phothosop CS5</i> |
| | Button Mulai | Button | 40 KB | |

| No | Nama File | Format | Ukuran file | Keterangan |
|----|---|-------------|-------------|--|
| 2 | Menu Utama: <i>Background</i> | <i>PNG</i> | 1.34 MB | Dibuat dengan menggunakan <i>Corel Draw</i> |
| | <i>Text</i> | <i>Text</i> | 34 KB | |
| | <i>Button exit</i> | <i>PNG</i> | 40 KB | |
| 3 | Menu Kompetensi Dasar: <i>Background</i> | <i>PNG</i> | 34 KB | Dibuat dengan menggunakan <i>Corel Draw</i> , di edit menggunakan <i>Adobe Phothosop CS5</i> |
| | Kotak Papan | <i>PNG</i> | 40 KB | |
| | <i>Button menu utama</i> | <i>PNG</i> | 34 KB | |
| | <i>Button Close</i> | <i>PNG</i> | 40 KB | |
| 4 | Menu Materi: <i>Background</i> | <i>PNG</i> | 34 KB | Dibuat dengan menggunakan <i>Corel Draw</i> , di edit menggunakan <i>Adobe Phothosop CS5</i> |
| | Kotak Papan | <i>PNG</i> | 40 KB | |
| | <i>Button menu utama</i> | <i>PNG</i> | 34 KB | |
| 5 | Menu Evaluasi: <i>Background</i> | <i>PNG</i> | 34 KB | Dibuat dengan menggunakan <i>Corel Draw</i> , di edit menggunakan <i>Adobe Phothosop CS5</i> |
| | Kotak Papan | <i>PNG</i> | 40 KB | |
| | <i>Button menu utama</i> | <i>PNG</i> | 34 KB | |
| | <i>Button mulai</i> | <i>PNG</i> | 34 KB | |

Tabel 2. Pengumpulan Material (Lanjutan)

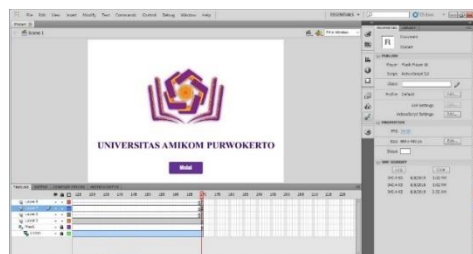
| No | Nama File | Format | Ukuran file | Keterangan |
|----|-----------------------------------|---------------|-------------|--|
| 6 | Menu Profil: <i>Background</i> | <i>PNG</i> | 34 KB | Dibuat dengan menggunakan <i>Corel Draw</i> , di edit menggunakan <i>Adobe Phothosop CS5</i> |
| | Kotak Papan | <i>PNG</i> | 34 KB | |
| | <i>Button menu utama</i> | <i>PNG</i> | 45 KB | |
| 7 | Menu exit : <i>Background</i> | <i>PNG</i> | 34 KB | Dibuat dengan menggunakan <i>Corel Draw</i> , di edit menggunakan <i>Adobe Phothosop CS5</i> |
| | Button OK | <i>Button</i> | 4 KB | |
| | Button Batal | <i>Button</i> | 5 KB | |
| 8 | Sound: Backsound | <i>WAV</i> | 5 MB | Mengunduh dari soundpicker.com Pengisi suara : Syifa Azahra |
| | Lipsync | <i>MP3</i> | 10 MB | |
| | | | | |

D. Assembly atau Pembuatan

Tahap ini adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan desain atau perancangan yang telah dibuat sebelumnya.

1. Tampilan pembuatan logo

Pembuatan logo amikom tersebut berupa file .png yang di setting di dalam *corel draw* dan diimport ke library di *scene adobe flash cs5*. Kemudian pada komponen logo ditambahkan *motion tween* yang berfungsi untuk memberikan animasi suatu objek.



5. Tampilan Pembuatan Materi 3

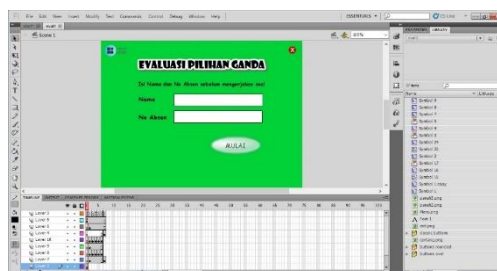
Pada tahap pembuatan materi 3 yaitu materi mengurutkan bilangan, tampilan terdapat animasi karakter dan tombol back. Pada tombol back itu sendiri menggunakan script dan komponen yang sama dengan tombol main.



Gambar 17. Tampilan Pembuatan Materi 3

6. Tampilan Pembuatan Form Evaluasi

Pada tahap form evaluasi terdapat form yang berisi nama dan nomor absen siswa. Terdapat tombol menu utama *dan exit* yang menggunakan script dan komponen yang sama dengan scene yang lain.



Gambar 18. Tampilan Pembuatan Form Evaluasi

7. Tampilan Pembuatan Evaluasi 1

Pada tahap pembuatan evaluasi 1 terdapat soal tentang kalimat ajakan dan pilihan jawaban A, B, C dan Next. Pada tombol next itu sendiri menggunakan script untuk menuju ke soal selanjutnya.



Gambar 19. Tampilan Pembuatan Evaluasi 1

8. Tampilan Pembuatan Evaluasi 2

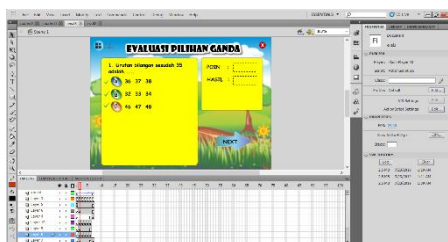
Pada tahap pembuatan evaluasi 2 terdapat soal tentang membandingkan bilangan dan pilihan jawaban A, B, C dan Next. Pada tombol next itu sendiri menggunakan script untuk menuju ke soal selanjutnya.



Gambar 20. Tampilan Pembuatan Evaluasi 2

9. Tampilan Pembuatan Evaluasi 3

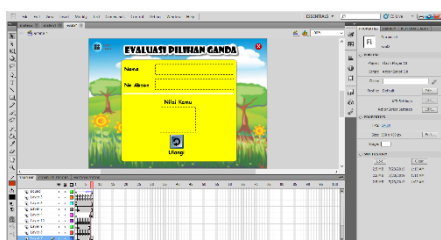
Pada tahap pembuatan evaluasi 3 terdapat soal tentang mengurutkan bilangan dan pilihan jawaban A, B, C dan Next. Pada tombol next itu sendiri menggunakan script untuk menuju ke soal selanjutnya.



Gambar 21. Tampilan Pembuatan Evaluasi 3

10. Tampilan Pembuatan Hasil Evaluasi

Pada tahap pembuatan hasil evaluasi terdapat tampilan nama dan nomor absen yang sebelumnya telah diinputkan pada halaman form evaluasi dan terdapat tombol Ulangi. Pada tombol ulangi itu sendiri menggunakan script untuk mengulang soal.



Gambar 22. Tampilan Pembuatan Hasil Evaluasi









D. Testing atau Pengujian

Dalam tahap ini dilakukan dua metode. Tahap pertama akan dilakukan pengujian *alpha* dan selanjutnya akan dilakukan pengujian *beta*.

















1. Pengujian Alpha

Pengujian dilakukan terhadap fungsi-fungsi aplikasi untuk mengetahui apakah fungsi dari aplikasi tersebut bekerja sesuai yang diharapkan atau tidak

Tabel 3. Hasil Pengujian *Alpha*

| No | Pengujian | Detail Pengujian | Hasil yang diharapkan | Screenshoot | Hasil Pengujian |
|----|---|---------------------------------|--|---|-----------------|
| 1. |  | Menampilkan Logo Amikom | Logo telah tampil |  | Berhasil |
| 2. |  | Memilih tombol mulai | Menampilkan menu utama |  | Berhasil |
| 3. |  | Memilih tombol kompetensi dasar | Menampilkan menu info kompetensi dasar |  | Berhasil |
| 4. |  | Memilih tombol materi | Menampilkan menu info materi |  | Berhasil |

Tabel 3. Hasil Pengujian *Alpha* (Lanjutan)

| No | Pengujian | Detail Pengujian | Hasil yang diharapkan | Screenshoot | Hasil Pengujian |
|-----|---|---------------------------|---|---|-----------------|
| 5. |  | Memilih tombol evaluasi | Menampilkan menu soal-soal evaluasi |  | Berhasil |
| 6. |  | Memilih tombol materi 1 | Menampilkan materi kalimat ajakan |  | Berhasil |
| 7. |  | Memilih tombol materi 2 | Menampilkan materi membandingkan bilangan |  | Berhasil |
| 8. |  | Memilih tombol materi 3 | Menampilkan materi mengurutkan bilangan |  | Berhasil |
| 9. |  | Memilih tombol evaluasi 1 | Menampilkan soal-soal evaluasi materi kalimat ajakan |  | Berhasil |
| 10. |  | Memilih tombol evaluasi 2 | Menampilkan soal-soal evaluasi membandingkan bilangan |  | Berhasil |
| 11. |  | Memilih tombol evaluasi 3 | Menampilkan soal-soal evaluasi mengurutkan bilangan |  | Berhasil |
| 12. |  | Memilih tombol exit | Keluar dari media pembelajaran |  | Berhasil |

Berdasarkan Tabel 5, hasil pengujian *alpha* adalah media pembelajaran yang telah dibuat tidak terdapat kesalahan proses dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai yang diharapkan.

2. Pengujian Beta

Beta test merupakan pengujian aplikasi untuk mengetahui respon narasumber terhadap media pembelajaran yang telah dibuat sebelum dipakai oleh *user*. Pengujian ini dilakukan dengan membuat kuisisioner yang terdiri dari 25 pernyataan dan diberikan kepada 39 responden.

Berdasarkan hasil kuisisioner dari pernyataan 1 sampai 25 ditotal secara keseluruhan diperoleh : Sangat Setuju berjumlah 216, Setuju berjumlah 367, Netral berjumlah 156, Tidak Setuju berjumlah 11, Sangat Tidak Setuju berjumlah 0. Kemudian menghitung skor tertinggi

keseluruhan dari 25 pernyataan dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = \text{Skor Tertinggi Likert} \times \text{Jumlah Responden}$$

$$Y = 5 \times 30 = 150$$

Karena pernyataan berjumlah 25, maka

$$Y = 150 \times 25 = 3750$$

Selanjutnya menghitung jumlah skor dan total skor, dengan rumus berikut:

$$\text{Jumlah Skor} = T \times P_n$$

T : Total Jumlah Responden

P_n : Pilihan Angka Skor Likert

Jumlah Skor :

$$\text{Sangat Setuju (5)} = 216 \times 5 = 1080$$

$$\text{Setuju (4)} = 367 \times 4 = 1468$$

$$\text{Netral (3)} = 156 \times 3 = 468$$

$$\text{Tidak Setuju (2)} = 11 \times 2 = 22$$

$$\text{Sangat Tidak Setuju (1)} = 0 \times 1 = 0$$

Sehingga dihasilkan total skor = 3038

Setelah menghitung total skor, diperlukan kriteria interpretasi skor berdasarkan interval (jarak). Berikut interpretasi skor berdasarkan interval (jarak):

Mencari Kategori = Responden \times Skor \times Pernyataan

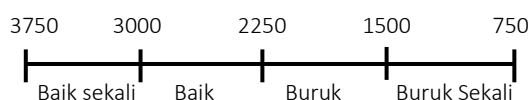
$$30 \times 5 \times 25 = 3750$$

$$30 \times 4 \times 25 = 3000$$

$$30 \times 3 \times 25 = 2250$$

$$30 \times 2 \times 25 = 1500$$

$$30 \times 1 \times 25 = 750$$



Berdasarkan range data hasil penilaian setiap aspek oleh responden, maka dapat dilihat kualitas penilaian secara keseluruhan dalam bentuk persentase dengan hasil sebagai berikut.

Persentase kualitas (%)

$$= \frac{\text{Skor hasil observasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100$$

$$= \frac{1080 + 1468 + 468 + 22}{5 \times 30 \times 25} \times 100$$

$$= \frac{3038}{3750} \times 100$$

$$= 80,01\%$$

Dari pembagian kriteria interpretasi skor menunjukkan hasil akhir media pembelajaran interaktif tematik tema “pengalamanku” subtema “pengalaman di sekolah” masuk dalam kategori baik sekali yaitu diperoleh skor 3038 dengan persentase 80.01%,

yang artinya bahwa media interaktif pada pembelajaran tematik tema “pengalamanku” subtema “pengalaman di sekolah” sudah layak digunakan.

E. Distribution atau Pendistribusian

Tahap ini dimulai dengan menyimpan aplikasi dalam perangkat *PC / Laptop* dalam bentuk *format .swf*. Setelah dilakukan penyimpanan, media interaktif didistribusikan ke guru SDN Ayamalas 03 untuk dijadikan sebagai alat bantu mengajar dalam proses pembelajaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *telah dibuat media interaktif pada pembelajaran tematik bertema “Pengalamanku” dengan sub tema “Pengalaman di Sekolah”*. Media pembelajaran ini digunakan sebagai media interaktif pada pembelajaran tematik dengan 3 sub materi yaitu kalimat ajakan, mengurutkan bilangan, membandingkan bilangan. Pada pengujian beta dihasilkan jumlah skor sebesar 3038 dan prosentase 80.01% dengan kategori baik sekali, *yang artinya media interaktif ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas 1 SD N Ayamalas 03*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, Yubali. 2014. *Penilaian Autentik dalam Kurikulum 2013*, Universitas Negeri Jakarta.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP). Jakarta: Press Jakarta.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Creswell, Jhon W. 2016. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danim, Sudarwan. 2008. *Kinerja Staf dan Organisasi Perspektif Pendidikan, Pelatihan Pengembangan dan kewidyaiswaran Berbasis Kinerja*. Bandung: Pustaka Setia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto & Rachmawati, T. 2015. *Supervisi Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eka, Bambang. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss.
- Fakhriyannur, 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kemendikbud. 2014. *Paparan Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Bidang Pendidikan: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2014*. Jakarta: Kemendikbud.
- Maesaroh, S. & Malkiah, N. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar*.
- Majid, A. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martono. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia (Pengantar Kajian Pembelajaran Efektif)*.
- Mulyasa. 2013. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nazarudin, 2007. *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, Yogyakarta: Teras.

- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Permendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Prabowo, Danu. 2014. *Yang Menjadikan Perbedaan Kurikulum 2013 dan KTSP*.
- Rakhmawati, Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Gavamedia.
- Riyana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, A.E., Asrori, H.M., & Suratman, D. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Melalui Media Adobe Flash di Kelas III SD Islam Al Azhar 21 Pontianak*. FKIP Untan Pontianak.
- Stewart, C. J., & Cash, William B. (2012). *Interviu: prinsip dan praktik edisi 13*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Sugiarto, H. 2018. *Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka*. AMIK BSI Jakarta.
- Sukandarrumidi. 2012. *Dasar-dasar Penulisan Proposal Penelitian: Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Yogyakarta.
- Trianto, 2011, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Thobroni, M. 2016. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tobing, Indra Gunawan L. 2015. *Alat Bantu Ajar Interaktif Berbasis Multimedia (Tema Buku Tematik Kurikulum 2013 "Kegemaranku" Sub Tema "Gemar Berolahraga")*.
- Wardani, Setia. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Pembelajaran Tematik pada Siswa Sekolah Dasar*. Universitas PGRI Yogyakarta.