

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III TEMA KEPERLUAN SEHARI-HARI**

**HETTY AGUSTINA WULANDARI, SUMARMI, SUNARYANTO**

Pascasarjana Universitas Negeri Malang  
Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Malang  
E-mail: hetyy79@gmail.com

***Abstract** : The research objective of this development is to develop an interactive multimedia product in thematic learning Class III Scene Daily Purposes . The product is developed by ASSURE model. ASSURE model is in line with the aim of this research and development which uses technology to develop interactive multimedia product. There are qualitative and quantitative data used in this research. This research produces interactive multimedia products that have validity, the attractiveness, effectiveness and practicality are high. This is shown by the analysis of the validity of the assessment results obtained products 77 % are categorized as " valid ", the attractiveness of the products obtained results of 97 % are categorized as "very interesting", the effectiveness of the products obtained results of 91 % are categorized as "very effective", and practicality products result 90 % are categorized as "very practical".*

***Keywords** : interactive multimedia , thematic learning , ASSURE .*

**Abstrak** : Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari. Model pengembangan produk menggunakan model ASSURE. Model ini dipilih karena sesuai dengan penelitian pengembangan ini yang menggunakan konsep teknologi dalam membuat produk berupa multimedia interaktif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan produk multimedia interaktif yang memiliki kevalidan, kemenarikan, keefektifan dan kepraktisan yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan analisis penilaian kevalidan produk diperoleh hasil 77% yang masuk kategori “valid”, kemenarikan produk diperoleh hasil 97% yang masuk kategori “sangat menarik”, keefektifan produk diperoleh hasil 91% yang masuk kategori “sangat efektif”, dan kepraktisan produk diperoleh hasil 90% yang masuk kategori “sangat praktis”.

***Kata Kunci** : multimedia interaktif, pembelajaran tematik, ASSURE.*

## PENDAHULUAN

Pembangunan nasional dalam bidang pendidikan di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 berupaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur dan beradab berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Guru yang mempunyai kompetensi profesional harus dapat merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang bermakna bagi siswanya. Pembelajaran dikatakan bermakna jika siswa dapat memahami sebagian besar apa yang telah dipelajari dan dapat menerapkan apa yang telah dipahaminya tadi untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapinya (Mayer, 2009:23).

Tugas guru untuk menuju suatu pembelajaran yang bermakna tentu tidak mudah, guru harus dapat

merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Guru dalam proses pembelajaran diharapkan pintar dan kreatif dalam memilih berbagai model pembelajaran dan menggunakan berbagai media yang bervariasi, karena pemanfaatan media yang optimal dapat meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga dapat menghasilkan output yang memuaskan. Tentu saja harus disesuaikan dengan materi, tingkat kemampuan siswa dan ada tidaknya sarana prasarana penunjang di sekolah.

Pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar tentu dirasa kurang, karena dalam buku teks hanya menampilkan hal yang monoton saja (tidak bergerak dan terkadang hitam putih). Seperti yang dituntut dalam pembelajaran bermakna, siswa diharapkan dapat memperoleh pengetahuannya bukan hanya dengan kegiatan menghafal tetapi dengan mengalaminya yang selaras dengan pernyataan Confusius 2400 dalam (Prastowo, 2013:24) yang menyatakan bahwa “What i hear, I

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
**HETTY AGUSTINA WULANDARI,  
SUMARMI, SUNARYANTO**

forget (apa yang saya dengar saya lupa), what i see, i remember (apa yang saya lihat, saya ingat), What i do, I understand (apa yang saya lakukan, saya paham), maka kalau guru hanyabergantung pada buku teks itu tentu saja masih sangat kurang. Apalagi metode ceramah yang sangat tidak disarankan meskipun masih tetap digunakan, guru diharapkan lebih banyak sebagai fasilitator dan siswa dituntut untuk menemukan sendiri dari berbagai masalah yang ada.

Tujuan pengembangan multimedia interaktif ini adalah menghasilkan produk multimedia interaktif tematik menggunakan Power Point yang memiliki kevalidan, kemenarikan, keefektifan, dan kepraktisan. Multimedia interaktif pada pembelajaran tematik ini dikembangkan untuk siswa kelas III SD dengan tema Keperluan Sehari-Hari.

Peneliti mengembangkan multimedia ini menggunakan Power Point, dengan alasan program ini sudah memiliki fitur yang lengkap diantaranya audio, teks, gambar, dan video yang sangat mudah dipelajari

sehingga harapannya bisa ditularkan kepada guru-guru yang lain. Biaya yang dikeluarkanpun lebih murah dibandingkan menggunakan program yang lainnya. Power Point juga dengan mudah dapat kita perbaiki sesuai dengan kebutuhan

Multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki kemampuan yang tidak dimiliki oleh media lain, diantaranya: menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik, memberikan kemudahan kepada pengguna dalam menentukan topik proses belajar dan memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar (Munir, 2013:116).

Pembelajaran menggunakan multimedia memiliki berbagai macam keuntungan diantaranya: a) Individualisasi yaitu multimedia memungkinkan siswa untuk memperhatikan kecepatan dan urutan dalam pembelajarannya, b) Kebutuhan khusus yaitu multimedia memungkinkan digunakan untuk siswa berkebutuhan khusus sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka,

c) Manajemen informasi yaitu multimedia dapat menyajikan banyak informasi menggunakan teks, grafis, audio dan video, d) Pengalaman multisensorik yaitu multimedia menyediakan beragam pengalaman dan bisa digunakan dalam berbagai strategi pengajaran, e) Partisipasi pembelajar yaitu multimedia dapat membuat siswa aktif terlibat dalam berbagai kegiatan dan mempertahankan perhatian mereka. (Smaldino, 2011:173).

Pembelajaran tematik berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami kompetensi dan tujuan pembelajaran (konsep materi) yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik (Kemendikbud, 2014:15).

Mamat S.B. dkk dalam (Prastowo, 2013:138) mengungkapkan beberapa alasan yang mendasari mengapa model pembelajaran tematik dilaksanakan terutama di SD/MI, yaitu pendekatan

tematik mengharuskan pembelajaran yang diarahkan ke student centered (berpusat kepada siswa), pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan kecenderungan anak usia dini (rentang umur 0-8 tahun) yaitu mereka yang masih memahami suatu konsep secara menyeluruh (holistik) dan dalam hubungan yang sederhana, pendekatan tematik lebih menonjolkan cara berfikir dari banyak arah (divergen) daripada cara berfikir satu arah (konvergen) dan kemampuan ini akan merangsang kemampuan dan keaktivitas siswa dalam menyelesaikan persoalan hidup yang dihadapinya, pendekatan tematik mendorong siswa memahami wacana aktual dan kontekstual, pendekatan tematik menuntut penerapan metodologi pembelajaran yang bervariasi.

## **METODE**

Peneliti dalam mengembangkan multimedia interaktif menggunakan model pengembangan ASSURE. Subjek coba pada penelitian pengembangan

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
**HETTY AGUSTINA WULANDARI,**  
**SUMARMI, SUNARYANTO**

multimedia interaktif ini berjumlah 3 yang terdiri dari ahli multimedia, ahli materi atau isi, guru dan siswa kelas

III B SDN Jeru 02 Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang.

**Tabel 1.1 Aspek yang dinilai, Instrumen, Data yang diamati dan Responden**

Tujuan	Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Responden
Kelayakan produk	Kevalidan produk	Angket validasi	Kevalidan RPP dan multimedia interaktif	Ahli multimedia dan ahli materi/isi
	Kemenarikan produk	Angket uji coba	Kesenangan dan antusias siswa dalam belajar menggunakan multimedia interaktif	Guru dan siswa
	Keefektifan produk	Hasil belajar siswa	Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui multimedia interaktif	Guru dan siswa
	Kepraktisan produk	Angket Uji coba lapangan	<input type="checkbox"/> Kemudahan dalam menggunakan multimedia interaktif beserta petunjuknya <input type="checkbox"/> Kelancaran dalam menggunakan multimedia interaktif	Guru dan siswa

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan teknik analisis data

deskriptif yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Desain Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah software multimedia interaktif pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasarkelas III semester dua yang dikemas dalam bentuk CD yang dilengkapi RPP dan petunjuk penggunaan untuk guru dan siswa.

### Hasil Validasi

Proses validasi dilakukan dengan cara menyerahkan produk

multimedia interaktif tematik beserta RPP dan instrumen validasi ahli. Ahli multimedia adalah Prof. Dr. Punadji Setyosari, M.Ed, beliau dosen sekaligus Kaprodi Teknologi Pendidikan di Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang memvalidasi kelayakan produk multimedia interaktif tematik untuk kelas III SD. Ahli materi adalah Dr. Ach. Amirudin, M.Pd beliau adalah Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan dosen Pascasarjana di Universitas Negeri Malang.

**Tabel 1.2 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Ahli**

Validator	Hasil	Komentar dan Saran
Ahli Multimedia	75 %, valid	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Secara umum multimedia masih perlu diorganisasi lagi supaya lebih terintegrasi antar komponen</li> <li><input type="checkbox"/> Antara teks, ilustrasi, gambar, audio perlu diselaraskan</li> <li><input type="checkbox"/> Tombol menu perlu ditata lagi supaya lebih sistematis dan konsisten</li> <li><input type="checkbox"/> Tombol perintah letakkan pada bagian bawah secara konsisten dan ajeg.</li> </ul>
Ahli Materi	79 %, valid	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Beberapa gambar misalnya “gerak benda dan pecahan sederhana” tulisan penjelasannya masih tumpuk-tumpuk</li> <li><input type="checkbox"/> Pengoperasian video masih banyak yang sulit, tidak lancar.</li> <li><input type="checkbox"/> Tombol video sering macet.</li> </ul>

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
**HETTY AGUSTINA WULANDARI,**  
**SUMARMI, SUNARYANTO**

- Pada RPP antara indikator dan kegiatan pembelajaran perlu dibedakan.

Produk multimedia yang sudah direvisi berdasarkan saran dari para ahli segera diuji coba ke SDN Jeru 02 subjek coba yaitu guru dan siswa kelas III B SDN

Jeru 02 Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 4 – 7 Mei 2015 dengan alokasi waktu 3 x 30 menit tiap pertemuan.

**Tabel 1.3 Hasil Uji Coba Terhadap Guru**

Aspek Yang Dinilai	Hasil	Komentar dan Saran
<b>Kemenarikan</b>	100 %, Sangat menarik	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Tampilan multimedia dibuat lebih menarik lagi</li> <li><input type="checkbox"/> Untuk pembelajaran selanjutnya lebih ditingkatkan lagi</li> <li><input type="checkbox"/> Kalau bisa bahasa anak lebih disesuaikan dengan bahasa anak-anak</li> </ul>
<b>Keefektifan</b>	100 %, Sangat efektif	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Dibuat lagi multimedia interaktif dengan tema di atas yang sekiranya lebih bervariasi lagi</li> <li><input type="checkbox"/> Materi memang sudah sangat sesuai, tetapi alangkah lebih baik diperluas lagi, agar pemahaman siswa juga lebih luas</li> <li><input type="checkbox"/> Sudah tepat dan cocok untuk kelas III</li> </ul>
<b>Kepraktisan</b>	86 %, Sangat baik	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Siswa sangat senang dengan adanya multimedia yang ditayangkan</li> <li><input type="checkbox"/> Anak-anak bisa memahami pembelajaran yang diberikan melalui multimedia interaktif</li> </ul>

Berdasarkan Tabel 1.3 diperoleh hasil uji coba terhadap guru yaitu tingkat kemenarikan mencapai 100%, tingkat keefektifan mencapai 100% dan keterterapan mencapai 86%. Sedangkan komentar guru secara keseluruhan yaitu pembelajaran multimedia menarik

karena anak-anak bisa melihat gambar-gambar sesuai materi pembelajarannya. Hasil uji coba terhadap siswa kelas III SDN Jeru 02 Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang dipaparkan pada tabel berikut:

**Tabel 1.4 Hasil Uji Coba Terhadap Siswa**

Aspek Yang Dinilai	Hasil
<b>Kemenarikan</b>	94 %, sangat menarik
<b>Keefektifan</b>	
1. <b>Aktifitas siswa</b>	82%, sangat aktif
2. <b>Hasil akhir belajar siswa</b>	92 %, tuntas
<b>Kepraktisan</b>	94 %, sangat praktis

Berdasarkan Tabel 1.4 diperoleh hasil ujicoba terhadap siswa yaitu tingkat kemenarikan mencapai 94 %, sangat menarik; tingkat keefektifan terdapat dua aspek yaitu aktifitas siswa 82%, sangat aktif dan hasil akhir belajar siswa 92%,tuntas; tingkat kepraktisan mencapai 94 %, sangat praktis. Adapun saran perbaikan secara keseluruhan adalah jam belajarnya kurang; ingin ditambah game, video dan musiknya.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Kajian Produk Ditinjau dari Aspek Kevalidan**

Aspek kevalidan produk multimedia interaktif tematik diperoleh berdasarkan validasi ahli multimedia dan ahli materi/isi. Hasil dari validasi kedua ahli menunjukkan total keseluruhan sebesar 170 dari total skor maksimal 210. Hasil tersebut dianalisis dan dipresentasikan sehingga memperoleh hasil 81%. Berdasarkan kriteria kevalidan yang telah

ditentukan nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Dari nilai yang didapat yaitu 81 % dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari yang dikembangkan oleh peneliti sudah valid menurut ahli.

Meskipun secara kuantitatif multimedia interaktif tematik ini termasuk dalam kriteria sangat valid namun terdapat beberapa bagian yang harus direvisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli. Komentar ahli multimedia mengenai tampilan (interface) multimedia yang meliputi konsistensi peletakan menu dan tombol perintah belum tertata secara sistematis dan konsisten, letaknya berpindah-pindah.

## **2. Kajian Produk Ditinjau dari Aspek Kemerarikan**

Aspek kemerarikan produk multimedia interaktif diperoleh berdasarkan analisis data respon siswa kelas III B dan respon guru kelas III B. Hasil respon siswa kelas III B menunjukkan total skor perolehan sebesar 352 dari total skor

maksimal 375. Setelah dilakukan analisis dan dipersentasekan diperoleh nilai sebesar 94%. Berdasarkan kriteria kemerarikan yang terdapat di Bab III nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat menarik sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari yang dikembangkan oleh peneliti ini sudah sangat menarik berdasarkan uji coba di kelas III B SDN Jeru 02 Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang.

Meskipun secara kuantitatif multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari termasuk dalam kriteria sangat menarik namun terdapat beberapa bagian yang harus direvisi berdasarkan komentar dan saran dari respon kelas III B. Komentar dan saran dari para siswa diantaranya penambahan game, video, gambar dan musiknya.

Hasil respon guru kelas III B menunjukkan total skor perolehan sebesar 15 dari total skor maksimal 15. Setelah dilakukan analisis dan

dipersentasekan diperoleh nilai sebesar 100%. Berdasarkan kriteria kemenarikan yang terdapat di Bab III nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat menarik sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari yang dikembangkan oleh peneliti ini sudah sangat menarik berdasarkan uji coba di kelas III B SDN Jeru 02 Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang.

Meskipun secara kuantitatif multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari termasuk dalam kriteria sangat menarik namun terdapat beberapa bagian yang harus direvisi berdasarkan komentar dan saran dari respon guru kelas III B. Komentar dan saran dari guru diantaranya tampilan multimedia dibuat lebih menarik lagi, untuk pembelajaran lebih ditingkatkan lagi dan bahasa dalam multimedia lebih disesuaikan dengan bahasa anak-anak.

### **3. Kajian Produk Ditinjau dari Aspek Keefektifan**

Aspek keefektifan produk multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari diperoleh berdasarkan analisis data aktivitas siswa dan hasil belajar akhir siswa serta respon guru pada uji coba lapangan. Hasil presentase aktivitas belajar siswa setelah dirata-rata mendapat hasil sebesar 82%, sedangkan presentase hasil akhir belajar siswa setelah dirata-rata mendapatkan hasil sebesar 92%. Secara keseluruhan aspek keefektifan multimedia interaktif tematik pada saat uji lapangan memperoleh hasil 87%. Berdasarkan kriteria keefektifan yang telah ditentukan di Bab III, nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat efektif sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan.

Hasil respon guru kelas III B menunjukkan total skor perolehan sebesar 15 dari total skor maksimal 15. Setelah dilakukan analisis dan dipersentasekan diperoleh nilai sebesar 100%. Berdasarkan kriteria keefektifan yang terdapat di Bab III nilai yang diperoleh dari aktivitas

siswa, hasil akhir siswa dan respon guru tersebut masuk dalam kriteria sangat efektif sehingga dapat digunakan tanpa revisi.

#### **4. Kajian Produk Ditinjau dari Aspek Kepraktisan**

Aspek kepraktisan produk multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari diperoleh berdasarkan analisis data respon siswa dan respon guru dari uji coba lapangan. Hasil respon siswa dan respon guru pada uji coba lapangan menunjukkan total skor perolehan sebesar 296 dari total skor maksimal 315. Setelah peneliti melakukan analisis dan prosentase diperoleh hasil sebesar 94%. Berdasarkan kriteria kepraktisan yang telah ditentukan nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat praktis sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari yang dikembangkan oleh peneliti sudah sangat praktis berdasarkan uji coba lapangan di kelas III B SDN Jeru 02 Kecamatan

tumpang kabupaten Malang. Komentar dari siswa dan guru kelas III B SDN Jeru 02 mengenai kepraktisan multimedia interaktif adalah siswa sangat senang dengan multimedia yang ditayangkan dan anak-anak dapat dengan mudah memahami pembelajaran yang diberikan melalui multimedia interaktif.

#### **5. Kelebihan dan Kelemahan Produk**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan yang dimiliki multimedia interaktif tematik yang dikembangkan peneliti, antara lain multimedia interaktif ini dikemas menggunakan pembelajaran tematik yang masih belum banyak dikembangkan, multimedia interaktif ini berorientasi pada tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa, pembelajaran yang ada pada multimedia interaktif ini tidak hanya menekankan pada hasil belajar siswa namun juga aktivitas belajar siswa.

Hal ini ditunjukkan dengan adanya Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dan lembar evaluasi.

Multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik ini selain memiliki kelebihan, berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan juga memiliki beberapa kelemahan. Adapun kelemahan dari modul pembelajaran tematik yang dikembangkan sebagai berikut multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik yang dikembangkan hanya terbatas pada tema “Keperluan sehari-Hari”, multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik ini dalam pelaksanaannya di kelas guru membutuhkan teman atau operator yang bisa membantunya dalam persiapan sarana prasarana pendukung seperti laptop dan lcd serta mengatasi setiap kendala yang bisa saja terjadi pada alat-alat yang digunakan pada saat pembelajaran misalnya baterai laptop habis, tombol yang macet atau kendala lain di luar dugaan pengguna, kondisi ideal pada penerapannya multimedia interaktif di lapangan yaitu pengorganisasian siswa dalam mengoperasikan

multimedia interaktif secara individu agar mereka lebih leluasa dalam mengoperasikannya masih belum maksimal dilaksanakan. Hal itu dikarena keterbatasan sarana dan prasarana berupa laptop di sekolah sehingga siswa masih dikoordinasi secara berkelompok. video dan gambar yang ada dalam multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik ini mengambil dari sumber di internet. Oleh karena itu, video dan gambar berdasarkan dokumen pribadi perlu ditambah, hal ini berfungsi sebagai kekuatan dari multimedia interaktif tematik yang dikembangkan.

Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut Saran yang disampaikan dalam penelitian didasarkan pada penelitian hasil pengembangan dan hasil uji coba yang telah dilaksanakan. Saran tersebut dikelompokkan menjadi tiga, yaitu (1) saran pemanfaatan, (2) saran diseminasi, dan (3) saran pengembangan produk lebih lanjut. Berikut paparan dari masing-masing saran pada penelitian dan pengembangan ini.

### **1. Saran Pemanfaatan**

Multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik ini akan memberikan manfaat yang lebih optimal, jika dalam penggunaannya disarankan beberapa hal sebagai berikut multimedia interaktif yang dihasilkan pada pengembangan ini dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik ini sebaiknya tidak dijadikan sebagai satu-satunya sumber belajar siswa, sebelum menggunakan multimedia interaktif ini sebaiknya guru dan siswa memperhatikan petunjuk, dalam penerapannya multimedia interaktif sebaiknya pengorganisasian siswa dalam mengoperasikan multimedia interaktif dilakukan secara individu agar mereka lebih leluasa dalam mengoperasikan multimedia interaktif tersebut.

### **2. Saran Diseminasi**

Produk multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik kelas III B Tema keperluan Sehari-Hari tidak hanya bisa dimanfaatkan untuk siswa kelas III B SDN Jeru 02 Kecamatan

Tumpang Kabupaten Malang, namun juga dapat digunakan oleh seluruh siswa kelas III pada jenjang SD di Kecamatan Tumpang. Hal ini dikarenakan, pada potret permasalahan pembelajaran beberapa SD di kecamatan Tumpang memiliki permasalahan yang hampir sama dengan subjek penelitian.

### **3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Produk yang telah dikembangkan berupa multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik ini berpeluang untuk dikembangkan lebih lanjut. Saran untuk pengembangan lebih lanjut antara lain sebagai berikut multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai masukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa, materi dalam multimedia interaktif tematik ini perlu diperluas, hal ini bertujuan semakin memperkaya pengetahuan yang dapat mereka kuasai, multimedia Interaktif Tematik ini tidak hanya dibatasi pada satu tema, namun bisa dikembangkan pada

tema-tema yang lain, dan dapat mengembangkan multimedia interaktif tematik pada jenjang kelas yang lain.

#### DAFTAR RUJUKAN

Kementrian Pendidikan dan

Kebudayaan. 2014. *Materi Pelatihan Guru, Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.

Mayer, R. 2011. *Multimedia Learning*

*Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Munir. 2013. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: DIVA Press.

Smaldino, S.E. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.