

Herma Susilo Putro

PGSD, STKIP PGRI Trenggalek,
Trenggalek, Indonesia

Efi Ika Febriandari

PGSD, STKIP PGRI Trenggalek,
Trenggalek, Indonesia

Angga Setiawan

PGSD, STKIP PGRI Trenggalek,
Trenggalek, Indonesia

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF AYO BISA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

✉ hermasusiloputro@gmail.com
✉ efi.ika.f@gmail.com
✉ anggasetiawan25.as@gmail.com

Abstrak. Penggunaan media disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran terutama membantu peningkatan hasil belajar siswa. Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas yaitu fasilitas media pembelajaran yang kurang, hasil belajar siswa pada materi siklus air diketahui ada beberapa siswa yang nilainya di bawah KKM dan belum diterapkannya multimedia pembelajaran interaktif pada materi siklus air dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, perlu dikembangkan sebuah multimedia pembelajaran berbasis komputer dengan materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini yaitu Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian sebanyak 17 siswa. Dari data hasil kelayakan multimedia pada aspek materi diperoleh tingkat kevalidan sebesar 73 % (layak), aspek bahasa sebesar 98 % (sangat layak), dan aspek media sebesar 86 % (sangat layak). Hasil respon siswa diperoleh tingkat kevalidan sebesar 87 % (sangat positif). Dari segi keefektifan multimedia, diketahui nilai rata-rata pretest sebesar 68 dan nilai rata-rata posttest sebesar 86 maka diperoleh gain 0,563. Dari hasil tersebut penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA menggunakan pretest dan posttest mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang karena $0,30 \leq g \leq 0,70$. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Multimedia Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar

Pengutipan: Putro, H. S., Febriandari, E. I & Setiawan, A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ayo Bisa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-10.

Pendidikan menjadi sebuah kekuatan untuk mewujudkan perubahan-perubahan menuju suatu kondisi yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas tentunya mengedepankan keterlibatan siswa untuk aktif belajar dan menanamkan nilai-nilai yang dibutuhkan siswa dalam menempuh kehidupannya. Kurikulum saat ini yang diterapkan di Indonesia adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dalam implementasinya menekankan pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa muatan pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Effendi dalam Wahyuni dkk., 2016: 129). Trianto dalam Wahyuni dkk., (2016: 129) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema yang dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai

muatan pelajaran. Dari penjelasan tersebut maka pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan pelajaran dalam satu tema. Dengan adanya penerapan Kurikulum 2013 diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Pengenalan teknologi komputer dan aplikasinya sebaiknya dimulai sejak anak-anak, tidak membeda-bedakan dan diberikan pada semua jenjang pendidikan, sehingga teknologi informasi dapat menjadi bagian yang penting dalam pendidikan (Rusman, 2018: 2). Siswa harus mempunyai kemampuan berkomunikasi yang memadai serta menerapkan teknologi informasi dalam dunia kerja. Keterampilan berpikir kreatif dan inovatif dibutuhkan dalam upaya mengembangkan ilmu, teknologi, dan seni (Abdullah, 2015: 3). Oleh karena itu, peranan teknologi informasi dalam kemajuan pendidikan sangatlah penting, melalui pengenalan media pembelajaran berbasis komputer pada anak-anak sejak dini, diharapkan mampu menjadi upaya dalam menumbuh-kembangkan kemampuan berkomunikasi dan kreativitas pada anak.

Penerapan media memiliki manfaat yang banyak bagi proses pembelajaran. Penggunaan media disadari oleh praktisi pendidikan dapat membantu proses pembelajaran, terutama membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Munadhi, 2013: 1). Media pembelajaran memiliki fungsi secara kualitas dan kuantitas dapat memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil pembelajaran (Rusman, 2018: 165). Melalui penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam aktivitas mengajar diharapkan mampu memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga membantu meningkatkan hasil belajar siswa. "Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang didapatkan siswa mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan muatan pelajaran saja tetapi juga penguasaan kebiasaan, minat-bakat, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan." (Rusman, 2018: 125). "Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar." (Dimiyati & Mudjiono, 2013: 4). Dari pernyataan di atas di ketahui bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang didapatkan siswa dari hasil interaksi tindak belajar mengajar. Hasil dari interaksi tindak belajar mengajar ini dapat berupa nilai.

Nilai yang didapatkan siswa dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam proses belajar. Nilai didapatkan siswa setelah melakukan proses belajar dalam jangka waktu yang selanjutnya mengikuti tes. Dari tes tersebut guru dapat menentukan hasil belajar siswa (Rusman, 2018: 125). Hasil ini sesuai dengan pendapat Dimiyati & Mudjiono (2013: 4) bahwa kemajuan siswa diperoleh dari penilaian seperti tes. Hasil mengerjakan tes atau tugas dapat menentukan hasil belajar siswa. Dari beberapa pernyataan tersebut, diketahui bahwa hasil belajar dapat diperoleh dari siswa yang mengikuti tes. Hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Slawe pada hari Kamis tanggal 5 Desember 2019 diketahui bahwa sumber belajar yang dipakai siswa yaitu buku tematik siswa. Permasalahan yang dihadapi

dalam proses pembelajaran di kelas yaitu fasilitas media pembelajaran yang kurang. Dari hasil belajar siswa pada materi siklus air, ada beberapa siswa nilainya masih berada di bawah KKM. Kemudian, belum diterapkannya multimedia pembelajaran interaktif pada materi siklus air dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, dibutuhkan suatu media berbasis komputer berupa multimedia pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga multimedia pembelajaran interaktif ini memiliki banyak kelebihan.

Kelebihan multimedia pembelajaran interaktif ini didasari dari media ini yang memiliki konten yang beragam dalam satu aplikasi. Multimedia pembelajaran interaktif memiliki kelebihan yaitu dapat menampilkan konten seperti teks, gambar, audio, dan video di dalam komputer (Rusman, 2018: 153), dalam pengaplikasiannya mengajak pengguna terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga pesan atau informasinya mudah dimengerti (Munadhi, 2013: 152). Dengan segala kelebihan yang dimiliki multimedia pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih antusias dan menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian terdahulu yang mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif dilakukan Noviyah (2016) dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Memelihara Lingkungan Kelas III MI Yaspuri Malang" dari hasil penelitian yang telah dilakukannya media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian pengembangan mengenai multimedia pembelajaran interaktif juga telah dilakukan Faruqi (2017) yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif pada Materi Gerak dan Gaya untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV MIN Sukosewu Blitar" dari hasil penelitiannya media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian pengembangan lain yang mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dilakukan Suwandi (2017) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SD Kutorejo 01 Pandaan" dari hasil penelitian yang telah dilakukannya media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini dalam proses penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA menggunakan metode *daring*, untuk mengukur keefektifan menggunakan skor *n-gain*, dan di dalam produk multimedia pembelajaran interaktif ini terdapat soal-soal latihan. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Untuk mengetahui kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar menurut para ahli, Untuk mengetahui respon siswa terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar dan untuk mengetahui

keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (develop), implementasi (implement), dan evaluasi (evaluate). Tahap analisis (analysis) merupakan tahap pra perencanaan mengenai mengidentifikasi penyebab masalah, Tahap desain (design), merupakan tahap memverifikasi materi dalam merancang perangkat pengembangan produk baru. Tahap pengembangan (develop), pengembang membuat dan memvalidasi perangkat produk yang dikembangkan. Tahap implementasi (implement), pada tahap ini mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan siswa. Tahap evaluasi (evaluate), pada tahap ini dilakukan penilaian kualitas produk pembelajaran, sebelum dan sesudah implementasi (Branch dalam Suryani dkk., 2018: 125).

Dalam penelitian ini, menggunakan teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, angket, dan tes. Analisis deskriptif kuantitatif ini meliputi data hasil analisis kelayakan, analisis respon siswa, dan analisis keefektifan multimedia terhadap peningkatan hasil belajar siswa. tempat dilaksanakannya penelitian ini yaitu di SD Negeri Slawe Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. Dalam penelitian ini menggunakan metode Nonprobability Sampling, sedangkan cara pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan jika jumlah populasi kurang dari 30 orang. Istilah lain sampling jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2012: 84). Maka dari itu, sampel dalam penelitian ini berjumlah 17 siswa. Jadi, subjek penelitian dan pengembangan berjumlah 17 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA ini telah diterapkan dengan model pengembangan ADDIE. Secara garis besar dalam multimedia pembelajaran interaktif ini memiliki halaman pendahuluan yang berisi judul multimedia pembelajaran interaktif yaitu Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA, menu mulai digunakan untuk melanjutkan ke halaman utama, menu petunjuk berisi petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini, menu pengembang berisi identitas pembuat multimedia dan menu keluar digunakan untuk keluar dari multimedia pembelajaran interaktif. *Background* dari multimedia pembelajaran interaktif ini disesuaikan dengan isi dari materi multimedia yaitu awan, langit dan pepohonan. Pada halaman petunjuk berisi mengenai penggunaan

multimedia pembelajaran interaktif. Pada halaman biodata pengembang berisi foto, nama, tempat tanggal lahir, alamat, hobi, dan motto hidup dari pembuat multimedia pembelajaran interaktif. Pada halaman utama berisi menu materi yang digunakan untuk melanjutkan ke halaman materi, menu video yang digunakan untuk melanjutkan ke halaman video pembelajaran, dan menu soal yang digunakan untuk melanjutkan ke halaman latihan soal.

Halaman materi berisi pilihan menu untuk melanjutkan ke halaman materi sesuai pilihan yaitu materi proses siklus air, air untuk kehidupan, hari air sedunia, penghematan air, dan poster hemat air. Halaman materi berisi mengenai gambar dan teks materi pelajaran mengenai siklus air. Halaman utama video berisi mengenai pilihan menu untuk melanjutkan ke halaman video sesuai pilihan yaitu video proses siklus air, air untuk kehidupan, hari air sedunia, dan penghematan air. Halaman video berisi mengenai video materi pelajaran mengenai siklus air. Halaman soal berisi mengenai soal dari materi pelajaran mengenai siklus air. Desain produk yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli materi, bahasa, dan media.

Hasil validasi Ahli Materi

Dari hasil validasi materi multimedia pembelajaran interaktif, diperoleh paparan sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	X	xi	P (%)	Keterangan
1	Isi materi	12	16	75	Layak
2	Kesesuaian materi KI dan KD	6	8	75	Layak
3	Kelengkapan materi yang disajikan.	8	12	67	Layak
4	Keakuratan materi	6	8	75	Layak
Jumlah		32	44	73	Layak

Dari hasil validasi tersebut diperoleh persentase tingkat kevalidan yaitu 73 %, dengan hasil tersebut maka multimedia ini dari aspek materi dinyatakan dalam kategori layak digunakan. Validator memberikan masukan yaitu "kaitkan dengan mata pelajaran lain sehingga siswa dalam pemahaman konsep tidak terpecah-pecah" dari hasil masukan tersebut peneliti telah mengaitkan materi mata pelajaran IPA dengan materi Bahasa Indonesia.

Hasil validasi Ahli Bahasa

Dari hasil validasi bahasa multimedia pembelajaran interaktif, diperoleh paparan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	X	Xi	P (%)	Keterangan
1	Lugas	12	12	100	Sangat layak
2	Kesesuaian materi KI dan KD	8	8	100	Sangat layak
3	Kelengkapan materi yang disajikan.	12	12	100	Sangat layak
4	Komunikatif	11	12	92	Sangat layak
5	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	12	12	100	Sangat layak
Jumlah		55	56	98	Sangat layak

Dari hasil validasi tersebut diperoleh persentase tingkat kevalidan yaitu 98 %, dengan hasil tersebut maka multimedia ini dari aspek bahasa dinyatakan dalam kategori sangat layak digunakan. Validator memberikan masukan yaitu "perbaiki (revisi) mengenai penyusunan paragraf" dari hasil masukan tersebut peneliti telah memperbaiki penyusunan paragraf pada halaman materi dari multimedia pembelajaran interaktif.

Hasil validasi Ahli Media

Dari hasil validasi media multimedia pembelajaran interaktif, diperoleh paparan sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	X	Xi	P (%)	Keterangan
1	Pewarnaan multimedia interaktif.	11	12	92	Sangat layak
2	Kesesuaian materi KI dan KD	11	12	92	Sangat layak
3	Kelengkapan materi yang disajikan.	6	8	75	Layak
4	Tampilan layar dalam multimedia interaktif.	10	12	83	Sangat layak
Jumlah		38	44	86	Sangat layak

Dari hasil validasi tersebut diperoleh persentase tingkat kevalidan yaitu 86 %, dengan hasil tersebut maka multimedia ini dinyatakan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Validator memberikan masukan yaitu "melengkapi gambar yang belum ada sumber, pada bagian halaman video diberikan menu ke halaman materi dan cantumkan sumber video, pada bagian halaman materi juga diberikan menu ke halaman video dan beberapa soal latihan bisa ditambahkan gambar dan tata letak jawaban soal bisa dibuat vertikal".

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Lapangan

Dalam hasil uji coba produk ini, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Berikut adalah paparan hasil uji coba produk:

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 6 Mei 2020 pada kelas V SD Negeri Slawe dengan menggunakan metode daring. Dalam uji coba kelompok kecil ini peneliti melakukan penelitian dengan subjek penelitian berjumlah 8 siswa. Pertama, siswa diperlihatkan video mengenai multimedia pembelajaran interaktif yang diupload melalui youtube oleh peneliti. Setelah melihat video multimedia pembelajaran interaktif, peneliti mengirimkan link google form berisi angket respon siswa terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif. Hasil angket respon siswa terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA dalam uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No	Responden	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Keterangan
1	Siswa 1	25	32	78	Positif
2	Siswa 2	25	32	78	Positif
3	Siswa 3	25	32	78	Positif
4	Siswa 4	24	32	75	Positif
5	Siswa 5	29	32	91	Sangat Positif
6	Siswa 6	27	32	84	Sangat Positif
7	Siswa 7	27	32	84	Sangat Positif
8	Siswa 8	25	32	78	Positif
	Jumlah	207	256	81	Sangat positif

Dari hasil angket respon siswa tersebut diperoleh persentase tingkat kevalidan 81 %, dengan hasil tersebut maka dalam uji coba kelompok kecil, penerapam multimedia interaktif ini memiliki kategori positif.

2. Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan pada tanggal 8 - 13 Mei 2020 pada kelas V SD Negeri Slawe dengan subjek penelitian berjumlah 17 siswa. Hasil dari uji lapangan ini yaitu hasil angket respon siswa dan hasil pretest dan posttest. Hasil angket respon siswa terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA dalam uji lapangan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Lapangan

No	Responden	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Keterangan
1	Siswa 1	30	32	94	Sangat positif
2	Siswa 2	27	32	84	Sangat positif
3	Siswa 3	28	32	88	Sangat positif
4	Siswa 4	31	32	97	Sangat positif
5	Siswa 5	31	32	97	Sangat positif
6	Siswa 6	28	32	88	Sangat positif
7	Siswa 7	27	32	84	Sangat positif

8	Siswa 8	23	32	72	Positif
9	Siswa 9	24	32	75	Positif
10	Siswa 10	29	32	91	Sangat positif
11	Siswa 11	27	32	84	Sangat positif
12	Siswa 12	27	32	84	Sangat positif
13	Siswa 13	30	32	94	Sangat positif
14	Siswa 14	30	32	94	Sangat positif
15	Siswa 15	28	32	88	Sangat positif
16	Siswa 16	31	32	97	Sangat positif
17	Siswa 17	24	32	75	Positif
Jumlah		475	544	87	Sangat positif

Dari hasil angket respon siswa tersebut diperoleh persentase tingkat kevalidan yaitu 87 %, dengan hasil tersebut maka dalam uji lapangan, multimedia ini dinyatakan memiliki kategori sangat positif. Hasil nilai pretest dan posttest dari penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.6 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Responden	Pretest	Posttest
1	Siswa 1	93	100
2	Siswa 2	80	93
3	Siswa 3	67	93
4	Siswa 4	60	80
5	Siswa 5	53	93
6	Siswa 6	80	100
7	Siswa 7	60	80
8	Siswa 8	80	80
9	Siswa 9	73	80
10	Siswa 10	80	93
11	Siswa 11	87	100
12	Siswa 12	73	80
13	Siswa 13	60	73
14	Siswa 14	53	80
15	Siswa 15	60	80
16	Siswa 16	40	73
17	Siswa 17	60	80
Jumlah nilai rata-rata		68	86

Dari hasil penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA dalam proses pembelajaran diperoleh nilai rata-rata pada pretest sebesar 68 dan nilai rata-rata pada posttest sebesar 86. Nilai tersebut di hitung menggunakan rumus n-gain score dengan hasil sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 < g > &= \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \\
 < g > &= \frac{86 - 68}{100 - 68} \\
 < g > &= \frac{18}{32} \\
 < g > &= 0,563
 \end{aligned}$$

Keterangan:

<g> = Nilai gain

Spost = Nilai posttest

Spre = Nilai pretest

Smaks = Nilai maksimal

Dari hasil nilai rata-rata pretest sebesar 68 dan nilai rata-rata posttest sebesar 86 maka diperoleh gain 0,563. Maka dengan hasil tersebut dalam uji lapangan mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang karena $0,30 \leq g \leq 0,70$.

PEMBAHASAN

Multimedia pembelajaran interaktif memiliki kelebihan yaitu dapat menampilkan konten seperti teks, gambar, audio, dan video di dalam komputer (Rusman, 2018: 153), dalam pengaplikasiannya mengajak pengguna terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga pesan atau informasinya mudah dimengerti (Munadhi, 2013: 152). Dengan segala kelebihan yang dimiliki multimedia pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih antusias dan menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian dan teori yang relevan yang dilakukan oleh Noviyah (2016) dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Memelihara Lingkungan Kelas III MI Yaspuri Malang" dari hasil penelitian yang telah dilakukan media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Permasalahan awal dari penelitian ini diketahui dari hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Slawe diketahui bahwa sumber belajar yang dipakai siswa yaitu buku tematik siswa. Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas yaitu fasilitas media pembelajaran yang kurang. Dari hasil belajar siswa pada materi siklus air, ada beberapa siswa nilainya masih berada di bawah KKM. Kemudian, belum diterapkannya multimedia pembelajaran interaktif pada materi siklus air dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, dibutuhkan suatu media berbasis komputer berupa multimedia pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi siklus air untuk meningkatkan hasil belajar. Dari permasalahan tersebut dilakukan penelitian mengenai

pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar. Dari hasil penerapan multimedia tersebut, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 68 dan nilai rata-rata posttest sebesar 86 maka diperoleh gain 0,563. Maka dengan hasil tersebut dalam penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA menggunakan pretest dan posttest ini mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang karena $0,30 \leq g \leq 0,70$. Sehingga dari hasil tersebut penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif AYO BISA dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada: (1) Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd., Ketua STKIP PGRI Trenggalek; (2) Drs. Agus Budi Santosa, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD STKIP PGRI Trenggalek; (3) Suwito, S.Pd., Kepala SD Negeri Slawe; (4) Lamini, S.Pd., Guru kelas yang telah membantu dalam pengumpulan data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R.S. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faruqi, R.A. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif pada Materi Gerak dan Gaya untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV MIN Sukosewu Blitar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FITK UIN Malik Ibrahim Malang.
- Munadhi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Noviyah. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Memelihara Lingkungan Kelas III MI Yaspuri Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FITK UIN Malik Ibrahim Malang.
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suwandi, N.D. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FITK UIN Malik Ibrahim Malang.
- Wahyuni, H.T. dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD*, 1 (2). (Online), (<http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1799/1039>), diakses pada 20 Desember 2019.