

110/S/PGSD.KCBR/PK.03.08/2021/31 Agustus

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS
DIGITAL “MARKAYA” UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS 4**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Disusun Oleh:
Muhammad Dandi
1704525

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2021**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS
DIGITAL “MARKAYA” UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS 4**

Oleh
Muhammad Dandi

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Muhammad Dandi
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Muhammad Dandi

1704525

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL “MARKAYA” UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS 4

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing 1



Dra.Hj. Tin Rustini, M.Pd.

NIP. 196008011986032001

Pembimbing 2



Yusuf Tri Herlambang, M.Pd.

NIP. 920200819900323101

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 19700117200812201

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis bisa menyelesaikan penyusunan skripsi penelitian ini dengan judul “RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL “MARKAYA” UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS 4”

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan agar skripsi penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi para pembacanya.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak karena itu peneliti bermaksud untuk menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi I yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi.
2. Yusuf Tri Herlambang, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi II yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
3. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd, selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru.
4. Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd selaku wakil direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru.
5. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd, selaku Ketua Prodi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya kepada penulis di bangku perkuliahan
7. Eli Kamalia Rahmah S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN 057 Binaharapan.
8. Hestri S.Pd selaku Wali Kelas 4 SDN 057 Binaharapan.
9. Para peserta didik kelas 4 SDN 057 Binaharapan.

10. Kedua Orang Tua yang sangat Saya cintai yaitu Bapak Pendi dan Ibu Daniati yang selalu mengajarkan cara bertanggung jawab, murah hati, dan mengajarkan bagaimana cara menjalani hidup dengan baik.
11. Kedua adik saya Dinda Isti Qomariah dan Fathan yang saya sayangi.
12. Sahabat-sahabat saya di kostan pondok biru.
13. Teman dekat saya NM yang selalu mendampingi saya.
14. Teman-teman saya di Kelas PGSD-D.

Para sahabat dan teman-teman seperjuangan khususnya jurusan PGSD khususnya kelas D, Kelompok PPL SDN 057 Binaharapan, para sahabat (Wirda, Ayu, Noni) dan sahabat kostan pondok biru serta teman-teman seangkatan 2017, (terimakasih atas dukungan dan motivasi serta membuat saya sadar arti pentingnya kebersamaan) yang tidak bisa disebutkan satu persatu

Bandung, 29 Agustus 2021



Penulis

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KAMUS DIGITAL “MARKAYA” UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS 4

Muhammad Dandi

1704525

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal pada saat pelaksanaan pembelajaran daring. Penggunaan media pembelajaran saat ini sangat dibutuhkan sebagai cara mengatasi kejenuhan peserta didik saat mengikuti pembelajaran di rumah terutama pada pembelajaran IPS di SD kelas 4. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik kelas 4 SD Negeri 057 Bina Harapan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu media pembelajaran multimedia interaktif berbasis kamus digital pada pembelajaran IPS di SD kelas 4. Metode dalam penelitian ini adalah metode pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini antara lain validator ahli media dan validator ahli materi; responden dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas 4 SD Negeri 057 Bina Harapan. Hasil dari penelitian menunjukkan total skor yang didapatkan dari respon guru dan peserta didik berada pada skor presentase respon guru di angka 97,22% sedangkan peserta didik yang berada di angka 84,37% ini masuk ke dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis kamus digital yang digunakan adalah sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Kamus Digital, Pembelajaran IPS

DESIGN INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED DIGITAL DICTIONARY "MARKAYA" FOR IPS LEARNING IN ELEMENTARY GRADE 4

Muhammad Dandi

1704525

ABSTRACT

This research is motivated by the use of learning media that is less than optimal during the implementation of online learning. The use of learning media is currently needed as a way to overcome student boredom when participating in home learning, especially in social studies learning in elementary school grade 4. Based on this, researchers intend to develop a learning media that can be used by grade 4 students at SD Negeri 057 Bina Harapan. The purpose of this study is to produce an interactive multimedia learning media based on a digital dictionary for social studies learning in elementary grade 4. The method in this study is the ADDIE model development method which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The participants involved in this research include media expert validators and material expert validators; respondents in this study were teachers and students of grade 4 SD Negeri 057 Bina Harapan. The results of the study show that the total score obtained from the responses of teachers and students is in the percentage score of teacher responses at 97.22% while students who are at 84.37% fall into the very good category. Based on these results, it can be concluded that the student's response to the interactive multimedia based on the digital dictionary used is very good and feasible to use in the learning process.

Keywords: Interactive Multimedia, Digital Dictionary, Social Studies Learning

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Struktur organisasi.....	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Konsep Multimedia Interaktif.....	12
2.1.1 Pengertian Multimedia Interaktif	12
2.1.2 Fungsi Multimedia Interaktif	13
2.1.3 Karakteristik Multimedia Interaktif	17
2.1.4 Kamus Digital	18
2.2 Konsep Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	19
2.2.1 Pengertian Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	19
2.2.2 Karakteritik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	21
2.2.3 Urgensi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Pembelajaran..	22
2.2.4 Implementasi Pembelajaran IPS di SD	24
2.3 Penelitian Relevan	28

BAB 3 METODE PENELITIAN	30
3.1 Desain penelitian.....	30
3.2 Prosedur Penelitian	31
3.2.1 Analisis (Analyze).....	32
3.2.2 Desain (Design).....	32
3.2.3 Pengembangan (Development)	32
3.2.4 Implementasi (Implementation)	32
3.2.5 Evaluasi (Evaluation)	32
3.3 Populasi dan Tempat Penelitian.....	33
3.4 Instrument Penelitian.....	33
3.5 Pengumpulan Data	37
3.6 Analisis Data	37
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Temuan Hasil Pembahasan	40
4.1.1 Desain Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Berbasis Kamus Digital.....	40
4.1.2 Langkah-Langkah Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Berbasis Kamus Digital	42
4.1.3 Respon Guru dan Peserta didik Terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Kamus Digital	53
4.2 Pembahasan	57
4.2.1 Desain Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Berbasis Kamus Digital.....	57
4.2.2 Langkah-langkah pengembangan aplikasi multimedia interaktif berbasis kamus digital.....	59
4.2.3 Respon Guru dan Peserta didik Terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Kamus Digital	67
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68

5.2	Saran.....	69
	DAFTAR PUSTAKA	70
	RIWAYAT HIDUP	74
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian	31
Tabel 3.2 Data dan Teknik yang digunakan pada pengumpulan data.....	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument validasi ahli media.....	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi ahli materi IPS	35
Tabel 3.5 Kisi-kisi angket guru.....	36
Tabel 3.6 Skoring Berdasarkan Skala Likert	38
Tabel 3.7 Implementasi Skor	38
Tabel 4.1 Penilaian multimedia pembelajaran oleh ahli materi.....	50
Tabel 4.2 Penilaian multimedia pembelajaran oleh ahli media	52
Tabel 4.3 Penilaian multimedia interaktif pembelajaran oleh guru	53
Tabel 4.4 Penilaian multimedia pembelajaran oleh peserta didik.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen IPS (Astawa, 2021, hlm. 41)	20
Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE.....	31
Gambar 4.1 Proses modifikasi gambar pakaian adat Aceh.....	43
Gambar 4.2 Proses modifikasi gambar pakaian adat Aceh.....	43
Gambar 4.3 Proses pemotongan gambar pohon sebagai bahan background	44
Gambar 4.4 Proses pemotongan gambar sebagai bahan background	44
Gambar 4.5 Proses pemotongan gambar rumah adat dari sumber rujukan.....	45
Gambar 4.6 Proses penataan audio dan background.....	45
Gambar 4.7 Proses pembuatan tombol navigasi dan background tulisan.....	46
Gambar 4.8 Proses penataan halaman awal	46
Gambar 4.9 Proses penataan halaman materi pakaian	47
Gambar 4.10 Proses penataan halaman materi rumah adat dan penempatan audio lagu daerah	47
Gambar 4.11 Membuat bagian latihan soal.....	48
Gambar 4.12 Tahap <i>finishing</i> dan <i>publish</i> semua bahan yang telah di rancang ...	48
Gambar 4.13 Tahap membuat aplikasi menggunakan <i>appgeyser</i>	49
Gambar 4.14 Tahap setting aplikasi pada <i>appgeyser</i>	49
Gambar 4.15 Tahap trashing pakaian adat Aceh	60
Gambar 4.16 Tahap trashing pakaian adat Jawa Barat	60
Gambar 4.17 Tahap memotong bahan	61
Gambar 4.18 Tahap memotong bahan	61
Gambar 4.19 Tahap memotong bahan	62
Gambar 4.20 Proses pembuatan tombol navigasi	63
Gambar 4.21 Proses memasukkan gambar dan text.....	64
Gambar 4.22 Proses memasukkan animasi pada gambar	64
Gambar 4.23 Proses memasukkan audio pada slide	65
Gambar 4.24 Proses mengatur tombol navigasi.....	65
Gambar 4.25 Tahap publish rancangan.....	66
Gambar 4.26 Proses mengubah bentuk slide powerpoint menjadi aplikasi.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 A1 Surat telah melakukan Penelitian	77
Lampiran 2 A2 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	78
Lampiran 3 A3 Buku Bimbingan Skripsi	79
Lampiran 4 B1 Angket Penilaian Ahli Materi	82
Lampiran 5 B2 Angket Penilaian Ahli Media	86
Lampiran 6 Angket penilaian guru	87
Lampiran 7 Angket penialian siswa	89
Lampiran 8 Lampiran Garis Besar Program Media	93
Lampiran 9 Flowchart	95
Lampiran 10 Story board	96

DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, J. (2014). *Analisis karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar*.
- Alyusfitri, R., Ambiyar, A., Aziz, I., & Amdia, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1281–1296.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran edisi revisi*. Jakarta: Rajawali Pers, 24, 4.
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran terpadu berbasis kecerdasan jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145–164.
- Astawa, I. B. M. (2021). *Pengantar Ilmu Sosial-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Aswadi, D., & Lismayanti, H. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 89–98.
<https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2 SE-Research), 90–97.
<http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>
- Effendi, D. R., & Ed, M. (2012). *Perspektif Dan Tujuan Pendidikan IPS*. 1–41.
- Hadiono, K., & Santi, R. C. N. (2020). *Menyongsong Transformasi Digital*.
- Handayani, E. S., & Octaviani, J. F. (2021a). *Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19*. 8(1), 54–61.

- Handayani, E. S., & Octaviani, J. F. (2021b). Penggunaan Smartphone Terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di SDN 015 Sungai Pinang. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1).
- HARAHAP, R. S., ELLY, R., & SAFIAH, I. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 12 BANDA ACEH*. 3, 119–126.
- Hasrah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran PKN. *Phinisi Integration Review*, 2(2), 238.
<https://doi.org/10.26858/pir.v2i2.10002>
- Husna, M., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017*, 34–41.
- Ifani, R., Munzil, M., & Setiawan, A. M. (2021). Kajian literasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game edukasi materi sistem tata surya kelas VII SMP. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya (Journal of Mathematics, Science, and Instruction)*, 1(4), 278–281.
- Joo, Y. J., Park, S., & Lim, E. (2018). Factors influencing preservice teachers' intention to use technology: TPACK, teacher self-efficacy, and technology acceptance model. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 48–59.
- Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027–2035.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Journal of education*, 193(3), 13–19.
- Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary issues in technology and teacher education*, 9(1), 60–70.
- Kunto, I., & Ariani, D. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (n.d.). PENGEMBANGAN

MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33–43.

Marryono Jamun, Y. (2018). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*. 10, 48–52.

Munif, A. (2018). Potret Masyarakat Multikultural di Indonesia. *Journal Multicultural of Islamic Education*, 2(1).

Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep dasar IPS*. Samudra Biru.

Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131–149.

Pribadi, B. A. (2017). *MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN*. PRENADA MEDIA GROUP.

Pribadi, P., & Prasetyo, A. (2016). Aplikasi Alat Bantu Belajar Menulis Aksara Jawa Berbasis Multimedia untuk Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal IT CIDA*, 2(1), 29–43.

Putra, R. S., Wijayati, N., & Widhi, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2).

Qurrotaini, L., Khusnussyifa, N., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Analisis Faktor Hambatan Penerapan IPS SD pada Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).

Rustini, T., Esteem, S., & Pendahuluan, A. (2004). *SD MELALUI MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas IV SDN di Kecamatan Cibiru-Bandung)*. 115–124.

Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)*. Kencana.

Sari, B. K. (2017). *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*.

Sauri, F. S., & Ramdhan, Z. (2019). erancangan Storyboard Dalam Film Animasi 3d “sons Of Pandawa.” *eProceedings of Art & Design*, 6(2).

Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa

- Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *AS-SABIQUN*, 2(1), 7–17.
- Sigit, H. T., & Anwar, K. (2015). Aplikasi Android Kamus Bahasa Jawa Serang – Indonesia Menggunakan Algoritma Knutt Morris Pratt. *Jurnal PROTEKINFO*, 2(September), 30–34.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk Sd/MI*. Garudhawaca.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Ke-25). Alfabeta.
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar IPS*.
- Syaodih, N. (1997). Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Tegeh. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Utami, I. W. P., & Putra, A. P. (2017). Analisis Fakta Pada Muatan IPS Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 56–69.
- Valtonen, T., Sointu, E., Kukkonen, J., Kontkanen, S., Lambert, M. C., & Mäkitalo-Siegl, K. (2017). TPACK updated to measure pre-service teachers' twenty-first century skills. *Australasian Journal of Educational Technology*, 33(3).
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran*.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.