



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* MATERI BATIK JUMPUT
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
KELAS V SDN WONOLOPO 03 KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Puput Puji Lestari
1401415384**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

Persetujuan Pembimbing

Skripsi berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash*
Materi Batik Jumpt Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V SDN
Wonolopo 03 Kota Semarang" karya :

Nama : Puput Puji Lestari

NIM : 1401415384

Program Studi : PGSD

Telah disetujui pembimbing untuk diujikan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 17 Juli 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Sekolah Dasar,



Drs. Lea Anisri, M.Pd

NIP. 196008201987031003

Pembimbing,

Atip Nurharini, S.Pd, M.Pd.

NIP 1977110922008012018

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Batik Jumput Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang” karya:

Nama : Puput Puji Lestari

NIM : 1401415384

Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, tanggal 21 Juli 2019



Semarang, Rabu 21 Juli 2019

Panitia Ujian

Sekretaris

Drs. Isa Ansori, M. Pd

NIP 196008201987031003

Penguji I



Dra. Yuyarti, M.Pd
NIP. 195512121982032001

Penguji II



Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198501152008122005

Penguji III



Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1977110922008012018

PERYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Puput Puji Lestari

NIM : 1401415384

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi
Batik Jumpsut Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V SDN
Wonolopo 03 Kota Semarang.

Menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk
berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 17 Juli 2019.

Peneliti



Puput :
NIM.1401415384

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Mimpi tidak pernah menyakiti siapa pun jika dia terus bekerja tepat dibelakang mimpinya untuk mewujudkannya semaksimal mungkin” (F.W. Woolworth)

“Dimanapun, kapanpun, dan dalam keadaan apapun, saat kamu yakin Allah ada untukmu, yakinlah kasih sayang Allah selalu menyertaimu.” (Puput Puji Lestari)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan semangat, doa, dan motivasi

Yaitu Bapak Djumali dan Ibu Nurbaeti serta almamater PGSD NGALIYAN FIP UNNES.

ABSTRAK

Lestari, Puput Puji. 2019 *Pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash materi batik jumput pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas v sdn wonolopo 03 kota semarang.* Jurusan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Atip Nurharini, S.Pd, M.Pd. 186 hal.

Ditemukan data dilapangan bahwa minimnya media pembelajaran yang interaktif untuk siswa pada materi batik jumput di SDN Wonolopo 03, sehingga siswa cenderung bosan saat pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan desain pengembangan dan mengetahui kelayakan multimedia interaktif materi batik jumput.

Hasil pengembangan media divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi. Pada uji skala kecil dipilih 10 siswa kela V dan uji skala besar dengan jumlah 40 siswa di SDN Wonolopo 03. Data penelitian diperoleh melalui observasi, tes, angket dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal/uji persyaratan analisis, uji t, dan uji *gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif materi batik jumput layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil validasi materi diperoleh persentase sebesar 62,85% dengan kriteria layak, dan oleh ahli media mendapat persentase 80%, dengan kriteria layak, serta hasil validasi praktisi diperoleh persentase 95,5% dengan kategori sangat layak. Hasil belajar *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan *N-Gain* mengalami peningkatan sebesar 0,407 untuk aspek pengetahuan, dan peningkatan sebesar 0,380 untuk aspek keterampilan .Berdasarkan uji hipotesisa dengan uji *t-test*, pada output *paired sample test* diperoleh bahwa t hitung (10,422) > t tabel (2.030) untuk aspek pengetahuan, dan untuk keterampilan diperoleh bahwa t hitung (6,40) > t tabel (2.030) maka H_0 diterima.

Kesimpulannya multimedia interaktif berbasis adobe flash materi batik jumput layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi batik jumput kelas V SDN Wonolopo 03. Saran penelitian adalah guru mampu menyajikan media yang interaktif dan menarik khususnya untuk materi batik jumput.

Kata Kunci : Media; Multimedia Interaktif; Batik Jumput

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis adobe flash materi batik jumput Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang”.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan sumbangan saran dari segala pihak, oleh arena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fatkhur Rohman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk studi di kampus konservasi UNNES.
2. Dr. Achmad Rifai RC M.Pd. dekan fakultas Ilmu Pnedidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu izin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pnedidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
4. Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing serta Dosen Penguji III yang telah membimbing dan menguji dengan kesabaran hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dra. Yuyarti, M.Pd., sebagai Dosen Penguji I.

6. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn., sebagai Dosen Penguji II.
7. W. Kristiyono, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Wonolopo 03 Kota Semarang, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Siti Rondiyah, S.Pd., Guru Kelas V SDN Wonolpo 03 Kota Semarang, yang telah bersedia membantu pelaksanaan penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini mendapatkan karunia, kemuliaan dan lindungan dari Allah SWT. Peneliti juga berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 21 Juli 2019

Peneliti

Puput Puji Lestari

NIM.1401415384

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Spesifikasi Produk.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teoretis.....	13
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	13
2.1.2 Media Pembelajaran.....	23
2.1.3 Multimedia Interaktif.....	29
2.1.4 Adobe Flash Professional CS6.....	33
2.1.5 Seni Budaya dan Prakarya.....	37
2.1.6 Seni Rupa.....	39
2.1.7 Hakikat Batik.....	41
2.1.8 Batik Jumptut.....	43

2.1.9	Multimedia Interaktif Materi Batik jumput.....	58
2.1.10	Aspek Penilaian Media.....	60
2.2	Kajian Empiris.....	64
2.3	Kerangka Berpikir.....	73
2.4	Hipotesis.....	76
BAB III	METODE PENELITIAN.....	78
3.1	Desain Penelitian.....	78
3.2	Prosedur Penelitian.....	81
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	87
3.3.1	Tempat Penelitian.....	87
3.3.2	Waktu Penelitian.....	87
3.4	Data,Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	88
3.4.1	Data dan Sumber Data.....	88
3.4.2	Subjek Penelitian.....	88
3.5	Variabel Penelitian.....	89
3.5.1	Variabel Bebas.....	90
3.5.2	Variabel Terikat.....	90
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	90
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	91
3.7.1	Teknik Tes.....	91
3.7.2	Teknik Non Tes.....	92
3.8	Kelayakan, Uji Validitas. Uji Reabilitas.....	95
3.8.1	Kelayakan.....	96
3.8.2	Uji Validitas.....	97
3.8.3	Uji Reabilitas.....	102
3.8.4	Taraf Kesukaran.....	105
3.8.5	Daya Beda.....	106
3.9	Teknik Analisis Data.....	107
3.9.1	Analisis Data Awal.....	107
3.9.2	Analisis Data Akhir.....	108
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	111

4.1 Hasil Penelitian.....	111
4.1.1 Desain Pengembangan Multimedia.....	111
4.1.2 Desain Produk Multimedia.....	115
4.1.3 Kelayakan Multimedia.....	133
4.1.4 Hasil Uji Coba Produk.....	142
4.1.5 Analisis Data.....	147
4.2 Pembahasan	165
4.2.1 Desain Pengembangan Multimedia.....	165
4.2.2 Kelayakan Multimedia.....	166
4.2.3 Hasil Belajar.....	167
4.3 Implikasi.....	169
4.2.1 Impilkasi Teoritis.....	169
4.2.2 Impilkasi Praktis.....	170
4.2.3 Implikasi Pendidagogis.....	170
BAB V PENUTUP.....	172
5.1 Simpulan.....	172
5.2 Saran.....	172
DAFTAR PUSTAKA.....	174
LAMPIRAN.....	179

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kemampuan Berpikir.....	21
Tabel 2.2	Kemampuan Belajar Psikomotor.....	22
Tabel 2.3	KI dan KD SBdP Kelas V.....	38
Tabel 2.4	Rubrik Unjuk Kerja.....	52
Tabel 2.5	Kriteria Penilaian Validasi Materi.....	60
Tabel 2.6	Kriteria Penilaian Validasi Media.....	62
Tabel 3.1	Waktu Penelitian.....	88
Tabel 3.2	Definisi Operasional Variabel	90
Tabel 3.3	Deskripsi Skor Penilaian.....	95
Tabel 3.4	Kriteria Interpretasi Validasi Ahli.....	96
Tabel 3.5	Kriteria Hasil Presentase Tanggapan Guru dan siswa.....	97
Tabel 3.6	Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi.....	99
Tabel 3.7	Hasil Validitas Uji Coba Soal.....	100
Tabel 3.8	Pedoman Kriteria Validitas	101
Tabel 3.9	Hasil Validitas Unjuk Kerja.....	101
Tabel 3.10	Kriteria Koefisien Korelasi Reabilitas Instrumen.....	104
Tabel 3.11	Hasil Analisis Reliabilitas.....	103
Tabel 3.12	Pedoman Kriteria Reabilitas.....	104
Tabel 3.13	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Rubrik Penilaian.....	104
Tabel 3.14	Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	105
Tabel 3.15	Hasil Analisis Taraf Kesukaran Uji Coba Soal.....	106
Tabel 3.16	Klasifikasi Daya Pembeda.....	106
Tabel 3.17	Hasil Analisis Daya Beda Uji Coba Soal.....	107
Tabel 3.18	Soal Instrumen Penelitian.....	107
Tabel 3.19	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar.....	109
Tabel 4.1	Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	112
Tabel 4.2	Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	114
Tabel 4.3	<i>Prototype</i> Multimedia.....	116
Tabel 4.4	Ketentuan Penilaian Ahli Menurut Sugiyono.....	133

Tabel 4.5 Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi.....	134
Tabel 4.6 Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media.....	136
Tabel 4.7 Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Praktisi.....	137
Tabel 4.8 Revisi Komponen Media.....	139
Tabel 4.9 Hasil Belajar Kognitif.....	143
Tabel 4.10 Rubrik Penilaian Unjuk Kerja.....	144
Tabel 4.11 Hasil Belajar Ketrampilan.....	145
Tabel 4.12 Nilai Akhir.....	146
Tabel 4.13 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	148
Tabel 4.14 Uji Normalitas Tes Psikomotorik.....	148
Tabel 4.15 Uji <i>t-test</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kognitif Kelompok Kecil.....	149
Tabel 4.16 Uji <i>t-test</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Psikomorik Kelompok Kecil.....	150
Tabel 4.17 Uji Peningkatan Rata-Rata (<i>Gain</i>) Kognitif Kelompok Kecil.....	150
Tabel 4.18 Uji Peningkatan Rata-Rata (<i>Gain</i>) Psikomotorik Kelompok Kecil.....	152
Tabel 4.19 Hasil Angket Tanggapan Siswa Kelompok Kecil.....	153
Tabel 4.20 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Kecil.....	155
Tabel 4.21 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kognitif Kelompok Besar.....	157
Tabel 4.22 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Psikomotorik Kelompok Besar.....	158
Tabel 4.23 Uji <i>t-test</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kognitif Kelompok Besar.....	159
Tabel 4.24 Uji Peningkatan Rata-Rata (<i>Gain</i>) Kognitif Kelompok Besar.....	159
Tabel 4.25 Uji Peningkatan Rata-Rata (<i>Gain</i>) Psikomotorik Kelompok Besar.....	161
Tabel 4.26 Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Uji Skala Besar.....	162

Tabel 4.27 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Besar.....	164
--	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	29
Gambar 2.2	Ikatan Mawar.....	45
Gambar 2.3	Ikatan Mawar Berbelit.....	46
Gambar 2.4	Ikatan Mawar Ganda.....	46
Gambar 2.5	Ikatan Garis.....	47
Gambar 2.6	Ikatan Garis Ganda.....	47
Gambar 2.7	Ikatan Pengerutan.....	48
Gambar 2.8	Ikatan Penggumpalan.....	48
Gambar 2.9	Mengikat Kain.....	49
Gambar 2.10	Menyetrika Kain.....	51
Gambar 2.11	Melipat Kain.....	51
Gambar 2.12	Penentuan Titik Tumpu.....	52
Gambar 2.13	Membuat Pola	52
Gambar 2.14	Menggambar Pola.....	53
Gambar 2.15	Membuat Pola	54
Gambar 2.16	Melipat Pola.....	54
Gambar 2.17	Mengikat Kain	54
Gambar 2.18	Mengikat Kain 2.....	55
Gambar 2.19	Mengikat Ujung Kain.....	55
Gambar 2.20	Mewarnai Kain.....	56
Gambar 2.21	Menjemur Kain.....	56
Gambar 4.1	Tampilan Melipat Ukuran Kertas.....	120
Gambar 4.2	<i>Timeline</i> Lembar Kerja Intro	121
Gambar 4.3	<i>Timeline</i> Lembar Kerja Intro 2.....	121
Gambar 4.4	Tombol Memulai Program.....	122
Gambar 4.5	Tampilan Cara Mengubah Ketombol	122
Gambar 4.6	<i>Actionscript</i> Pada Tombol Mulai.....	122
Gambar 4.7	Tampilan Untuk Membuat Tombol 2.....	124

Gambar 4.8	Tampilan <i>Panel Action</i>	124
Gambar 4.9	<i>Panel Code Snippets</i>	125
Gambar 4.10	<i>Panel Code Snippets 2</i>	125
Gambar 4.11	<i>Timeline</i> Pada Tombol Navigasi.....	126
Gambar 4.12	<i>External Library Sound</i>	126
Gambar 4.13	<i>Opening</i>	129
Gambar 4.14	Menu Utama.....	130
Gambar 4.15	Petunjuk.....	130
Gambar 4.16	KD dan Indikator.....	131
Gambar 4.17	Materi.....	131
Gambar 4.17	Quiz.....	132
Gambar 4.18	Biodata.....	133
Gambar 4.19	Perolehan Skor Ahli Materi.....	135
Gambar 4.20	Perolehan Skor Oleh Ahli Media.....	136
Gambar 4.21	Perolehan Skor Oleh Ahli Praktisi.....	138
Gambar 4.22	Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Uji Coba Kelompok Kecil.....	151
Gambar 4.23	Peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik Uji Coba Kelompok Kecil.....	152
Gambar 4.24	Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Kognitif Kelompok Besar.....	159
Gambar 4.25	Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Psikomotorik Kelompok Besar.....	161

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Alur Kerangka Berfikir.....	74
Bagan 3.1	Langkah-Langkah RnD.....	80
Bagan 3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Multimedia.....	180
Lampiran 2	Hasil Wawancara Data Awal.....	183
Lampiran 3	Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	186
Lampiran 4	Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	187
Lampiran 5	Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Materi.....	188
Lampiran 6	Instrumen Validasi Kelayakan Materi.....	190
Lampiran 7	Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media.....	193
Lampiran 8	Instrumen Validasi Kelayakan Media.....	195
Lampiran 9	Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Oleh Ahli Praktisi.....	198
Lampiran 10	Instrumen Validasi Kelayakan Oleh Ahli Praktisi.....	201
Lampiran 11	Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi.....	205
Lampiran 12	Hasil Instrumen Validasi Ahli Media.....	206
Lampiran 13	Hasil Instrumen Validasi Ahli Praktisi.....	207
Lampiran 14	Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	208
Lampiran 15	Instrumen Soal Uji Coba.....	210
Lampiran 16	Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	218
Lampiran 17	Lembar Uji Coba Soal.....	219
Lampiran 18	Analisis Data Awal.....	220
Lampiran 19	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	235
Lampiran 20	Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	240
Lampiran 21	Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	241
Lampiran 22	Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Kecil.....	242
Lampiran 23	Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	243
Lampiran 24	Rekap Hasil Belajar Kelompok Kecil.....	244
Lampiran 25	Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Besar.....	246
Lampiran 26	Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Besar.....	247
Lampiran 27	Rekap Hasil Belajar Kelompok Besar.....	248
Lampiran 28	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelompok Kecil.....	252

Lampiran 29 Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelompok Besar.....	254
Lampiran 30 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelompok Besar.....	257
Lampiran 31 Uji Perbedaan Rata-Rata Kelompok Kecil.....	260
Lampiran 32 Uji Peningkatan Rata-Rata Kelompok Kecil.....	262
Lampiran 33 Uji Perbedaan Rata-Rata Kelompok Besar.....	264
Lampiran 34 Uji Peningkatan Rata-Rata Kelompok Besar.....	268
Lampiran 35 RPP.....	277
Lampiran 36 Nilai Keterampilan Membuat Batik Jumput.....	312
Lampiran 37 Nilai Akhir.....	315
Lampiran 38 Dokumentasi.....	317
Lampiran 39 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	318

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Upaya pembangunan karakter suatu bangsa tidak terlepas dari pemberdayaan nilai budaya, salah satunya melalui pendidikan khususnya pendidikan seni dan budaya. Sejalan dengan Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam dunia pendidikan formal, seni dan budaya dikemas mejadi kesatuan muatan yakni Seni Budaya. Seni Budaya diajarkan mulai dari pendidikan sekolah dasar. hal tersebut dilakukan karena pendidikan saat ini tidak hanya menuntut siswa untuk cerdas secara akademis, tetapi juga dituntut untuk mempunyai sikap spiritual, sikap sosial, serta keterampilan. Sesuai dengan Permendikbud nomor 24 tahun 2016 menyatakan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan atau ekstrakurikuler.

Sejalan dengan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup materi untuk seni budaya dan prakarya dalam kajian seni rupa di SD/MI kelas I-VI meliputi : apresiasi dan kreasi karya seni rupa (gambar ekspresif, mozaik/aplikasi, relief dan patung dari bahan lunak), apresiasi dan kreasi prakarya (kerajinan dari bahan alam dan buatan, menganyam, meronce, membatik tehnik ikat celup atau batik jumput).

Berdasarkan cakupan materi pada muatan SBdP tingkat pendidikan dasar SD/MI kelas I-VI, batik jumput adalah salah satu materi yang dipelajari, sesuai dengan KD 3.4 memahami karya seni rupa daerah dan KD 4.4 tentang membuat karya seni rupa daerah materi batik jumput. Nasir (2013:56), mengatakan bahwa batik jumput adalah batik yang dikerjakan dengan tidak menggunakan malam sebagai bahan penghalang warna, tetapi menggunakan tali sebagai penghalang masuknya warna kedalam serat kain. Menurut Handoyo (2008:9), batik jumput berasal dari kata “jumput”, maksudnya yaitu dalam proses pembuatannya kain dicomot(diikat) atau dijumput. Menurut Karmila (2010:9), batik jumput merupakan batik yang pada proses pembuatannya kain dijumput pada beberapa bagian tertentu, kemudian diikat dengan karet atau tali lalu dicelup, maka kain akan menyerap warna kecuali pada bagian yang diikat. Batik jumput terdiri dari tiga tehnik pembuatan diantaranya, tehnik lipat, tehnik ikat dengan variasi alat balok, dan tehnik ikat celup dengan setikan. Pada proses pembuatannya batik jumput diawali membuat pola dengan cara diikat, mewarnai kain, dan menjemur kain. Pada

pembelajaran materi batik jumput guru memerlukan adanya media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi batik jumput.

Pada proses belajar mengajar penggunaan media sangat penting perannya sebagai alat peraga yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Azhar Arsyad (2013: 2) berpendapat bahwa guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Namun, realita di lapangan membuktikan bahwa penerapan dan pelaksanaan pembelajaran materi batik jumput belum sesuai dengan harapan. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti melalui observasi, wawancara, dan data dokumen di kelas V SDN Wonolopo 03 Semarang, peneliti menemukan beberapa permasalahan antara lain, permasalahan yang terdapat pada guru yaitu, guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi batik jumput kerana materi belum dikemas secara menarik sehingga siswa cenderung bosan dan materi batik jumput hanya diperoleh dari buku siswa. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan, dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas yang mengatakan bahwa media yang digunakan untuk materi batik jumput masih sangat sederhana, masih berbentuk gambar dan guru belum menggunakan media yang interaktif untuk siswa. Masalah yang selanjutnya adalah belum maksimalnya pemanfaatan ilmu

teknologi untuk pembelajaran dikelas. Permasalahan dikelas tidak hanya dialami oleh guru saja, namun siswa juga mengalami beberapa masalah yaitu, pada proses belajar mengajar siswa lebih banyak kegiatan membaca dan menulis dan masih kurang untuk kegiatan praktik khususnya untuk materi batik jumput. Permasalahan lain yang terdapat di kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang adalah hasil belajar muatan SBdP KD 3.4 Memahami karya seni rupa daerah pada materi batikjumput KD 4.4 Membuat karya seni rupa daerah berupa batik jumput. Hasil belajar siswa kelas V SDN Wonolopo 03 menunjukkan bahwa pada nilai pengetahuan (K13) 22 siswa dari 40 siswa sekitar 55% belum mencapai KKM, sedangkan pada nilai keterampilan (K13) 15 siswa dari 40 siswa sekitar 37,5 % belum mencapai KKM.

Dari permasalahan diatas perlu kita ketahui bahwa, dalam proses pembelajaran harus memiliki dua unsur penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran (Azhar Arsyad,2013:19). Kedua unsur ini berkaitan satu dengan lainnya. Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2013: 19) mengemukakan bahwa fungsi utama media adalah mengembangkan minat dan sebagai rangsangan kegiatan pembelajaran dan memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap awal pembelajaran akan membantu keefektifan proses dan penyampaian isi pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran sangat berperan penting dalam memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat sangatlah penting, dengan kemajuan teknologi, berbagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif bagi siswa semakin berkembang, salah satu contoh media yang terbaru adalah multimedia interaktif.

Menurut Kustono (2010 : 9) multimedia pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik *hardware* maupun *software* yang mampu mengkondisikan siswa berinteraksi secara aktif dan mandiri dengan seperangkat pesan – pesan pembelajara yang dikemas secara harmonis baik teks maupun hypertext, terpadu dengan gambar – gambar, suara, video / film, dan animasi untuk kepentingan pencapaian tujuan – tujuan pembelajaran tertentu. Multimedia dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas (Arsyad,2013:162).

Maka dari konsep diatas dapat diketahui bahwa, multimedia pembelajaran interaktif terdiri dari gabungan beberapa aspek dari mulai suara, gambar, video, teks dan animasi yang dikemas dengan menarik dan menyenangkan sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar serta membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar

Dari permasalahan yang sudah diuraikan sebelumnya, maka peneliti dan guru menganalisis bahwa pengembangan media berbasis teknologi yang menarik untuk adalah sebagai alternatif solusi penyelesaian masalah untuk kegiatan atau proses pembelajaran SBdP dikelas V SDN Wonolopo 03 Semarang. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yaitu multimedia interaktif batik jumput berbasis adobe flash pembelajaran seni budaya dan prakarya.

Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif batik jumput diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memotivasi dan hasil belajar meningkat serta mutu pendidikan leboh maju seiring dengan kemajuan terkhnologi yang ada.

Penelitian yang relevan sebagai pendukung pengembangan multimedia interaktif materi batik jumput adalah penelitian yang dilakukan oleh Panca Putri Rusdewanti dan Abdul Ghofur (2014) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik untuk Siswa SMP” pada penelitian ini memilih multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang efektif untuk materi seni musik pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Multimedia terdiri dari sub menu pendahuluan, materi seni musik, dan evaluasi. Pengembangan multimedia interaktif bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi seni musik pada siswa dan menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Multimedia interaktif dikemas dalam bentuk CD. Pada hasil validasi media kepada ahli materi dan media masing-masing memperoleh kategori layak dan pada hasil uji coba produk pembelajaran seni musik dengan berbantuan multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dengan menggunakan multimedia interaktif akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi batik jumput dan menciptakan pembelajara yang interaktif bagi siswa, letak perbedaan dengan penelitian tersebut adalah pada peneltian sebelumnya multimedia digunakan untuk pembelajaran seni musik, sedangkan pada penelitian ini akandigunakan untuk materi batik jumput, letak perbedaan yang lain adalah pengemasan produk, pada penelitian sebelumnya multimedia dikemas dalam bentuk CD, sedangkan pada peneltitian ini multimedia interakktif dikemas pada bentuk aplikasi yang mudah untuk diinstal di komputer, dengan mengemas multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi jangka waktu multimedia lebih

panjang. Materi pada multimedia interaktif materi batik jumput juga lebih kompleks karena didukung dengan video pembelajaran yang relevan dengan materi.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Awaludin Muin (2017) berjudul “Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian Rnd, multimedia interaktif di desain menggunakan *Microsoft office powerpoint 2007*. Multimedia interaktif ini berisi tentang salah satu materi pada pembelajaran SBdP, multimedia dipilih karena mampu mempermudah penyampaian materi saat pembelajaran. Hasil validasi ahli yaitu ahli materi dan ahli media masing-masing berada pada kriteria layak, dan pada uji coba produk menghasilkan bahwa minat siswa dalam belajar meningkat dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang meningkat. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, memilih multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, menekankan adanya praktik saat pembelajaran. Letak perbedaan dengan penelitian sebelumnya multimedia dibuat dengan menggunakan *Microsoft office powerpoint 2007*, sedangkan peneliti menggunakan *adobe flash CS8* sebagai pilihan aplikasi untuk membuat multimedia, karena *adobe flash CS8* lebih mampu mengemas media dengan lebih menarik.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Batik Jumput Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, teridentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rata-rata guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi batik jumput karena materi batik jumput belum dikemas secara menarik sehingga siswa cenderung bosan saat pembelajaran.
2. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif untuk siswa pada materi batik jumput.
3. Kurang berkembangnya media berbasis IT untuk materi batik jumput
4. Pengetahuan siswa tentang kain jumputan masih kurang.
5. Hasil belajar muatan SBdP pada pada KD 3.4 Memahami karya seni rupa daerah materi batik jumput KD 4.4 Membuat karya seni rupa daerah berupa batik jumput siswa kelas V SDN Wonolopo 03 menunjukkan bahwa pada nilai pengetahuan (K13) 22 siswa dari 40 siswa sekitar 55% belum mencapai KKM, sedangkan pada nilai keterampilan (K13) 15 siswa dari 40 siswa sekitar 37,5 % belum mencapai KKM.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi pada permasalahan yang lebih fokus pada masalah terbatasnya media pembelajaran pada materi batik jumput. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* untuk dijadikan media salah satu materi dari karya seni rupa daerah yaitu materi batik jumput.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Batik Jumptu Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang?
2. Bagaimanakah Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Batik Jumptu Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang?
3. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Batik Jumptu Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengembangkan desain pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash materi batik jumptu pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang.
2. Menguji kelayakan pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash materi batik jumptu pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang.
3. Mengetahui hasil belajar materi batik jumptu menggunakan pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash materi batik jumptu pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa konsep tentang pengembangan multimedia interaktif materi membuat batik jumput pada pembelajaran seni budaya dan prakarya di kelas V SDN Wonolopo 03, memberikan kontribusi ilmu dalam bidang pendidikan, dan menjadi bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan siswa dalam membuat karya seni rupa daerah yaitu membatik pada mata pelajaran SBdP agar mencapai tujuan pembelajaran.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi membatik dan melakukan kegiatan keterampilan kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam pembelajaran dan mendorong sekolah untuk senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti tentang pengembangan media yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran.

1.7 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN

Penelitian pengembangan multimedia interaktif materi batik jumput di desain dengan beberapa menu, video, gambar, dan suara yang mampu menarik perhatian siswa terhadap materi yang disesuaikan dengan karakter siswa SD kelas V. Multimedia interaktif materi batik jumput menjelaskan tentang batik jumput dan proses pembuatannya.

Multimedia interaktif yang akan dikembangkan berisi menu petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, biodata, home, dan quiz untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi batik jumput dan proses pembuatannya sehingga mempermudah guru dalam penyampaian pembelajaran secara efektif dan efisien.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah di pelajari. Menurut skinner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006:9) belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik, sebaliknya bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Gagne (dalam Mudjiono dan Dimiyati, 2006:100) menyatakan bahwa belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali dengan potensi fitrah, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak berubah tiggah laku dan pemahamannya semakin bertambah (Pane dan Darwis, 2017: 337)

Dari beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan pada diri individu baik dalam pengetahuan atau tingkah laku menjadi lebih baik yang disebabkan oleh praktik atau pengalaman yang telah

dilaluinya. Dalam belajar terdapat beberapa teori belajar salah satunya adalah teori belajar behavioristik.

2.1.1.2 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah sebutan untuk teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar (Novi Irwan Nahar, 2016:66). Behaviorisme meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian didalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya (Pane dan Darwis, 2017: 337). Aspek penting yang dikemukakan oleh aliran Behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons. Untuk itu, agar aktivitas belajar siswa dikelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus yang dirancang sedemikian rupa (menarik dan spesifik) sehingga mudah direspons oleh siswa, oleh karena itu siswa akan memperoleh hasil belajar, apabila dapat mencari hubungan antara stimulus (S) dan respons (R) tersebut.

Behaviorisme mengacu pada perlunya perilaku (*behavior*) yang dapat diamati. Behaviorisme menekankan pada perilaku yang dapat diamati dengan ciri-ciri, yaitu (1) mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil, (2) bersifat mekanistik, (3) menekankan peranan lingkungan, (4) mementingkan pembentukan respons, (5) menekankan pentingnya latihan. Behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah, dan

mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam kegiatan belajar (Suyono dan Hariyanto, 2015:58).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan teori behaviorisme merupakan teori belajar yang menekankan pada perubahan tingkah laku, dimana perubahan tingkah laku tersebut bersifat permanen baik perilaku yang nampak ataupun yang tidak tampak, kearah lebih sempurna melalui pengalaman dengan lingkungan. Hasil belajar berupa perubahan tingkah laku diperoleh dari stimulus yang kemudian diimbangi dengan pembiasaan atau menekankan dengan latihan. Stimulus dapat dimanipulasi untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Stimulus meliputi segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dicium, dirasakan, dan diraba oleh seseorang. Alasan peneliti memilih teori behavioristik sebagai acuan teori dalam penelitian adalah mempelajari materi batik jumput tidak hanya menekankan pada pengetahuan saja, melainkan siswa belajar lewat pengalaman yaitu dengan praktik membuat batik jumput, agar siswa lebih maksimal dalam belajar materi batik jumput.

2.1.1.3 Hakekat Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek

kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik.

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Asyhar 2012:7). Pembelajaran merupakan suatu bentuk bantuan dari guru kepada peserta didik dan didalamnya terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, pembentukan sikap dan tabiat serta terciptanya keyakinan pada diri peserta didik (Susanto, 2016: 19)

Hamdani (2011: 71-72) menyatakan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran adalah upaya guru menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa serta antar siswa. Mohammad Surya (Hamdu dan Agustia, 2011: 82) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan perilaku dan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup. Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, siswa, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendinging peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar (Pane dan Darwis, 2017: 337).

Berdasarkan pernyataan para ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara sumber belajar, guru dan siswa dalam suatu lingkungan belajar dilakukan secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media karena pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang bertujuan agar siswa mendapatkan pengalaman bermakna dalam proses pembelajaran karena siswa dilibatkan langsung sehingga diharapkan dapat menjadi aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini disesuaikan dengan peraturan pemerintah pusat dalam pelaksanaan Kurikulum 2013.

2. Komponen-Komponen Pembelajaran

Komponen-komponen pembelajaran adalah hal yang harus dimuat dalam pembelajaran, Rifa'i dan Anni (2012:159-161) berpendapat terdapat enam komponen pembelajaran yaitu: (1) tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai dalam pembelajaran; (2) subyek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif; (5) media pembelajaran; (6) penunjang yang merupakan fasilitas yang menunjang pembelajaran.

Hamdani (2011:48) menyebutkan terdapat berbagai komponen-komponen pembelajaran, yaitu sebagai berikut: (1) Tujuan, secara eksplisit, diuraikan melalui kegiatan pembelajaran instructional effect, biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran; (2) Subjek belajar, dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek; (3) Materi pelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk kegiatan pembelajaran; (4) Strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran; (5) Media pembelajaran adalah alat maupun wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran; dan (6) Penunjang, dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, sumber belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa komponen dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang harus ada dalam pembelajaran dan digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen tersebut antara lain subjek belajar yaitu siswa, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, bahan pembelajaran, kegiatan pembelajaran meliputi penggunaan metode, model, strategi pembelajaran, alat bantu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran untuk menunjang penyampaian materi sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih bermakna.

2.1.1.4 Hakikat Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi belajar siswa yang diperoleh dari hasil belajar mencakup perubahan perilaku dan pengetahuan baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut dipengaruhi oleh hal-hal yang dipelajari peserta didik. Jika peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh berupa penguasaan konsep. Perumusan tujuan peserta didik yakni hasil belajar yang diinginkan pada diri peserta didik Gerlach dan Ely (dalam Rifa'I, 2012:69). Hasil belajar merupakan pola pola perbuatan, nilai-nilai, penegertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan Suprijono (dalam widodo, 2013: 34).

Djamarah dan Zain (dalam Susanto, 2016:3). Menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator yaitu: (1) Pemahaman terhadap bahan ajar mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok; (2) Perilaku sebagaimana yang tercantum dalam tujuan pengajaran/ instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh siswa meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah kegiatan belajar. Melalui

proses belajar interaksi dengan lingkungannya maka siswa akan memperoleh pengalaman, dengan pengalaman tersebut siswa akan memperoleh makna serta perubahan baik dalam aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

2. Klasifikasi Hasil Belajar

Kingsley (dalam Susanto, 2016:3) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita.

Taksonomi Bloom memusatkan perhatian terhadap pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hal ini masing-masing sesuai dengan pengertian kognitif atau kapabilitas intelektual yang semakna dengan pengetahuan, mengetahui, berpikir atau intelek. Afektif semakna dengan perasaan, emosi, dan perilaku. Psikomotor semakna dengan aturan dan keterampilan fisik, terampil dalam melakukan (Suyono dan Hariyanto, 2015:167). Dari tiga ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Ranah Kognitif

Bloom (dalam Suyono dan Hariyanto, 2015:167) mengembangkan ranah kognitif menjadi enam kelompok yang tersusun secara sistematis mulai dari kemampuan yang paling rendah (*lower order thinking*) sampai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*), yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Kurikulum 2013 mengembangkan keenam kategori Bloom yang sesuai dengan tuntutan jaman dan tingkat kemampuan siswa untuk mempersiapkan manusia yang seutuhnya. Keenam pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam tabel 2.1 (Permendikbud No.104, 2014:6).

Tabel 2.1 Kemampuan Berpikir

Kemampuan Berpikir	Deskripsi
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

2) Ranah Psikomotor

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan, yakni: (1) gerakan refles (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar); (2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar; (3) kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan audiktif dan motoris; (4) kemampuan di bidang fisik; (5) gerakan-gerakan *skill*, melalui dari keterampilan sederhana sampai dalam keterampilan yang kompleks; (6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana 2017:30-31).

Dalam pembelajaran kurikulum 2013 penilaian pada ranah psikomotor diasimilasikan menjadi 6 kompetensi yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan, dan mencipta. Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 merupakan lingkup keterampilan yang mereduksi 6 kategori menjadi 5 kategori dengan memindahkan kategori mencipta ke ranah pengetahuan karena mencipta merupakan satu kesatuan dengan kemampuan berpikir yang merupakan hasil dari proses sebelumnya. Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 dijabarkan dalam tabel 2.3 (Permendikbud No.104, 2014:6).

Tabel 2.2 Kemampuan Belajar Psikomotor

Kemampuan Belajar	Deskripsi
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu (on task) yang digunakan untuk mengamati
Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan informasi/mencoba	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar/mengasosiasi	Mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta/konsep, interpretasi argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta/konsep/teori, mensintesis dan argumentasi serta kesimpulan keterkaitan antarberbagai jenis fakta/konsep/teori/ pendapat; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi, dan kesimpulan yang menunjukkan hubungan fakta/konsep/teori dari dua sumber atau lebih yang tidak bertentangan; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi dan kesimpulan dari konsep/teori/pendapat yang berbeda dari berbagai jenis sumber.

Mengomunikasikan	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multi media dan lain-lain
------------------	---

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menekankan pada ranah kognitif dan keterampilan karena dalam mempelajari materi batik jumput siswa tidak hanya mengerti materi batik jumput saja, melainkan siswa mampu membuat karya batik jumput untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif materi batik jumput muatan SBdP kelas V Sekolah Dasar.

2.1.2 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat untuk memudahkan pengajar dalam menyampaikan pesan atau materi yang mampu menarik perhatian siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan saat proses pembelajaran serta sarana untuk membawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar, sebagai penyaji dan penyalur pesan, media pembelajaran dalam hal-hal tertentu, biasa mewakili pengajar menyajikan informasi belajar kepada pembelajar Joyce Bruce (dalam Falahudin Iwan, 2014: 109). Gagne (dalam Mahnun Nunu, 2012: 28) berpendapat bahwa media adalah jenis komponen dalam lingkungan siswa yang mampu merangsang untuk belajar. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran (Hafid Abdul, 2011: 71). Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan

pesan dari pengirim atau sumber informasi kepada penerima atau *learner* Pribadi (dalam Nurchaili, 2016: 650).

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2015) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan Arsyad (2015 : 3) mengemukakan bahwa pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi, seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2015) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne' dan Brings (dalam Arsyad, 2015) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran (Ali Muhammad, 2009:12)

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa media dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (peserta didik) berupa pesan atau informasi. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang terdiri dari, buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televise, dan komputer. Dari banyaknya bentuk media pembelajaran dan dengan kemajuan tekhnologi sudah banyak terciptanya media pembelajarn yang menyenangkan dan juga interaktif, media pembelajaran interaktif sangat diperlukan guna memotivasi peserta didik untuk menemukan dan menentukan desain yang tepat untuk diterapakan pada karya, mengubah pendapat siswa dari sulit membuat kerajinan batik jumput menjadi bisa diharapkan menjadi menyenangkan, selain itu bukan sekedar meniru atau mengadopsi desain yang telah ada, media pembelajaran ini bersifat luas membuat siswa dapat mengembangkan desain mereka.

Media pembelajaran menjadi komponen penting untuk menunjang proses belajar menagajar, sebagai pebawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Media dalam konteks pembelajaran, dengan demikian media yang dibuat oleh guru pada saat proses belajar menagajar diharapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, motivasi serta rangsangan kegiatan belajar. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan media bukanlah sesuatu yang tanpa dasar. Edgar Dale (dalam Arsyad, 2013:13) mengungkapkan teori penggunaan media dalam *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan pengertian menyeluruh dari yang dikemukakan oleh Bruner yaitu tiga tingkatan pengalaman. Kerucut pengalaman Edgar Dale sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pengembangan kerucut tersebut bukan berdasarkan tingkat kesusahan, tetapi berdasarkan tingkat ketidakjelasan atau keabstrakan dan jumlah jenis indera yang digunakan selama proses penerimaan isi pengajaran. Tingkat keabstrakan pesan akan lebih tinggi ketika pesan itu dituangkan kedalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas (Arsyad, 2013:13-14).

Berdasarkan penjelasan ahli tersebut, multimedia interaktif materi batik jumput yang dikembangkan dalam penelitian ini berada di tingkatan ketiga dari atas. Media tersebut telah mencakup tingkatan lambang kata, lambang visual,

gambar diam, gambar bergerak dan rekaman audio yang memperjelas dan mendukung isi materi yang disampaikan.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2013: 25-26) mengemukakan ada hasil positif dari penggunaan media yang ditunjukkan dari beberapa hasil penelitian, yaitu sebagai berikut: (1) Penyampaian pelajaran lebih baku; (2) Pembelajaran bisa lebih menarik; (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) Efisiensi waktu; (5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan; (6) Efisiensi tempat; (7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan; (8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Selanjutnya, manfaat media pembelajaran menurut Yamin (dalam Majidah dan Febrial: 2016:96) adalah : (1) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, (2) proses belajar mengajar menjadi menarik, (3) siswa dalam belajar lebih interaktif, peran guru lebih produktif.

Media dibutuhkan ketika materi dianggap bersifat abstrak dan ambigu sehingga penggunaan media adalah perwujudan visual yang membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret. Media memiliki fungsi sebagai penghubung informasi dari sumber kepada penerima atau siswa (Hanim Fitria, dkk 2016:752)

Dari pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat yaitu perhatian siswa terhadap pembelajaran lebih meningkat sehingga tumbuh semangat dan motivasi belajar; keterbatasan indera, waktu, dan ruang dapat teratasi; tercapainya kemampuan kognitif, afektif maupun

psikomotorik; serta waktu dan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi lebih efektif.

Pada penelitian ini, penggunaan multimedia interaktif materi batik jumput bermanfaat untuk membantu dalam mencapai kemampuan kognitif dan psikomotor, selain itu peserta didik diharapkan akan lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran, aktif dalam pembelajaran karena peserta didik tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati dan mencoba sehingga diharapkan pembelajaran lebih bermakna.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terdapat berbagai macam jenisnya. Aqib (2013:52) menyebutkan ada tiga jenis media pembelajaran, yaitu: (1)Media grafis, yaitu simbol-simbol komunikasi verbal; (2)Media audio, yaitu berhubungan dengan indera pendengaran; dan (3)Multimedia, yaitu media dengan bantuan proyektor LCD misalnya file program computer multimedia.

Asyhar (2012:45) berpendapat bahwa media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis media, yaitu: (1) media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan; (2) media audio adalah jenis media pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran; (3) media audio visual, yaitu jenis media pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus; (4) multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan para ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media diantaranya yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah multimedia interaktif materi batik jumput termasuk dalam jenis multimedia karena pada media tersebut terdapat media gambar, teks, animasi, video dan audio yang terkandung dalam satu media.

2.1.3 Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah suatu sarana (media) yang didalamnya terdapat perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, graphics, animasi, video, interaktif maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi.

Multimedia merupakan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi yang menjadi satu kesatuan dan secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran (Arsyad 2013: 162). Menurut Uwes dalam Kustiono (2010:8), kata multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan harmonis antara berbagai media, baik teks, gambar, grafik diagram, audio, video/film, dan animasi.

Piyanto Dwi (2009 : 92-110) Multimedia merupakan suatu gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio, video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya. Multimedia dapat adalah pemanfaatan computer

untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi dan berinteraksi dengan aplikasi (Firdaus Septiana, dkk, 2012 : 2)

Multimedia bermaksud memaksimalkan setiap indera dalam menerima suatu informasi (Ilmiati dan Pitri Ilian Kusmadi, 2019:124). Kedua belahan otak digunakan secara aktif dalam lingkungan belajar saat informasi visual dan tekstual digunakan (Paivo dalam Ercan Orhan : 2014) Berbagai desain multimedia dapat berfungsi sebagai pengembang, umpan balik antusias dari guru dan siswa, motivasi belajar dan rasa tanggung jawab dalam pengembangan pendidikan dan penelitian inovasi (Cahyani dan Hendriani, 2017: 266).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan gabungan atau perpaduan dari beberapa media yang di dalamnya terdapat beberapa kombinasi seperti grafik, teks, suara, video, atau animasi yang dikemas di dalam satu alat untuk menyalurkan informasi. Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah multimedia interaktif materi batik jumput merupakan gabungan dari media gambar, teks, animasi, video dan audio sehingga dapat disebut sebagai multimedia.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan segala sesuatu baik *hardware* maupun *software* yang mampu mengkondisikan siswa berinteraksi secara aktif dan mandiri dengan media untuk pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran (Kustiono, 2010:9).

Menurut Daryanto (2013: 51), multimedia dibagi menjadi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna yang berjalan sekuensial (berurutan). Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dijalankan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih sendiri menu yang diperlukan.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat memudahkan pengguna untuk mengoperasikan dan memilih apa yang dikehendaki dalam media yang sudah dikembangkan.

3. Kelebihan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki beberapa fungsi edukatif, antara lain: (1) menyimpan bahan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan kapan saja jika diperlukan; (2) memberi informasi tentang berbagai referensi dan sumber-sumber serta alat-alat audio-visual yang tersedia; (3) memberi informasi tentang ruang-ruang belajar, murid-murid dan tenaga pengajar; (4) memberi informasi tentang hasil belajar siswa; (5) menyarankan kegiatan-kegiatan belajar yang diperlukan oleh seorang siswa serta menilai kembali pekerjaan siswa pada waktunya serta memberi tugas-tugas baru untuk dikerjakan selanjutnya (Kustiono, 2010:9).

Proses pembelajaran dengan bantuan komputer salah satunya adalah menggunakan multimedia. Multimedia dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas

(Arsyad,2013:162). Suasana belajar berubah ketika siswa menyadari bahwa belajar dengan multimedia lebih fleksibel dalam mengeksplorasi dan membangun pengetahuan baru (Leow Fui Theng : 2014). Aplikasi pembelajaran multimedia dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan pemecahan masalah dan kognitif siswa (Stoney & Oliver dalam Khoiriyah, dkk : 2016)

Selain itu, Daryanto (2013:70) juga menuliskan beberapa keunggulan dari multimedia interaktif yaitu: (1) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata. Seperti: kuman, bakteri dan elektron; (2) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah seperti: gajah, rumah, dan gunung; (3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, dan berkembangnya bunga; (4) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, dan salju; (5) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, dan racun; (6) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Yudhi Munadi (dalam Husein Sadam. dkk, 2015 : 222) mengemukakan kelebihan dari multimedia interaktif adalah sebagai berikut : (1) Interaktif artinya program dirancang untuk digunakan perorangan (2) memberikan afeksi secara individual (3) meningkatkan motivasi belajar (d) meberikan respon balik (e) kontrol sepenuhnya terdapat pada pengguna.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif mempunyai banyak kelebihan diantaranya, menarik minat dengan melihat melalui indera, hal tersebut karena multimedia interaktif adalah penggabungan antara

pandangan, suara dan gerakan. Selain itu, media interaktif mampu memvisualisasikan materi yang abstrak karena multimedia interaktif mampu menghadirkan objek pembelajaran yang terbatas situasi, kondisi, ruang dan waktu. Kendali penuh terhadap media ada pada pengguna. Multimedia interaktif materi batik jumput dilengkapi dengan media gambar, teks, animasi, video dan audio sehingga objek pembelajaran yang terbatas situasi, kondisi, ruang dan waktu dapat divisualisasikan dengan media tersebut. Multimedia interaktif materi batik jumput membuat pembelajaran lebih menarik karena merupakan gabungan dari berbagai aspek yang dipadukan secara harmonis.

2.1.4 Adobe Flash Professional CS6

2.1.4.1 Pengertian Adobe Flash Profesional CS6

Flash digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

Flash merupakan program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi *web*. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia Flash telah diproduksi

dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia Flash 8. Dan sekarang Flash telah berpindah *vendor* menjadi Adobe. Adobe adalah *vendor software* yang membeli Flash dari *vendor* sebelumnya yaitu Macromedia. Sejak itu, Macromedia Flash berganti nama menjadi Adobe Flash. Versi terbaru dari Adobe Flash saat ini adalah Adobe Flash CS6. Dan pembuatan media ini penulis berbasis adobe flash CS6 sebagai aplikasinya.

Adobe Flash Pro CS6 merupakan salah satu software animasi yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam membuat animasi, menjadi software ini banyak dipakai oleh animator flash, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan, terutama pekerjaan animasi dan presentasi (Madcoms, 2012).

Adobe Flash merupakan program animasi yang mendukung pemrograman dengan ActionScript-nya. Program ini tepat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif karena mendukung animasi, gambar, image, teks, dan pemrograman (Nurtantio, 2013:2)

Adobe Flash CS6 merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. Adobe Flash CS6 menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Adobe Flash CS6

telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga Flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya, Selain itu *software* ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *website* atau *blog*, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi *website* lainnya.

Fasilitas lain yang ada di program Adobe Flash seperti membuat tombol interaktif, membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*, membuat animasi perubahan bentuk, membuat animasi transformasi 3D, membuat animasi dekorasi yang merupakan salah satu fitur terbaru, membuat animasi bone, membuat gerakan animasi pada suatu alur tertentu (Puspitosari, 2010:4)

2.1.4.2 Kelebihan-kelebihan adobe flash

Ada beberapa alasan mengapa kita memilih flash sebagai media, yaitu karena flash memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut (Pramono, 2006:2):

1. Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish).
2. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga media dengan flash akan lebih hidup.
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
4. Flash mampu membuat file executable (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstall terlebih dahulu program flash.

5. Font media tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut.
6. Gambar flash merupakan gambar vektir sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-zoom beratusan kali.
7. Flash mampu dijalankan pada sistem operasi windows
8. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format lain.

2.1.5 Seni Budaya dan Prakarya

1. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya merupakan mata pelajaran yang memiliki keunikan, kebermaknaan dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan peserta didik dalam perkembangan kepribadian. Mata pelajaran ini dapat membentuk kepribadian yang lebih harmonis dengan memperhatikan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan. Memberikan pelajaran keterampilan pada anak sekolah dasar juga akan memberikan bekal keahlian kecakapan hidup yang nantinya akan dikembangkan pada tahap sekolah lanjutan.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah suatu mata pelajaran mengenai seni yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan atau jiwa seni peserta didik agar peserta didik mampu berperan dalam mengembangkan dan melestarikan kebudayaan dalam berbagai tingkatan.

Sejalan dengan pernyataan Permendikbud No 57 tahun 2014 Lampiran III dijelaskan bahwa mata pelajaran SBdP merupakan aktivitas belajar yang

menampilkan karya seni estetis, artistic, dan keratif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa. Mata pelajaran Seni Budaya di tingkat pendidikan dasar sangat kontekstual dan diajarkan secara konkret, utuh, serta menyeluruh mencakup semua aspek melalui pendekatan tematik.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Seni dan Budaya atau SBdP adalah suatu pelajaran yang memiliki kebermanfaatan bagi peserta didik yang memperhatikan perkembangan anak dalam multikecerdasan. dan anak dibekali kreatifitas dalam menampilkan karya seni yang esthetic, artistic, dan kreatif, agar peserta didik mampu berperan dalam mengembangkan dan melestarikan budaya bangsa.

2. Tujuan Seni Budaya dan Prakarya

Pendidikan seni budaya dan prakarya di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan seni budaya dan prakarya memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan interpersonal, visual, musical, linguistic, logika matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional (Zahrina Amelia Haezah, 2019 : 212).

Mata pelajaran Seni Budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan diantaranya, memahami konsep dan pentingnya seni budaya, memnampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, memnampilkan kreativitas melalui seni budaya, menampilkan peran serta dalam seni budaya pada tingkat lokal, regional, maupun global (Sobandi 2018 : 43)

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Seni Budaya

Ruang lingkup untuk mata pelajaran seni tidak terbatas pada satu macam kesenian saja, melainkan menyeluruh. Zahrina Amelia Haezah (2019 : 212) berpendapat bahwa aspek-aspek ruang lingkup yang dimiliki seni budaya dan prakarya diantaranya, (1) seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni rupa berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya. (2) seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik. (3) seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari. (4) seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran. (5) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (life skills) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan social, keterampilan vokasional, dan keterampilan akademik.

4. KI dan KD Muatan SBdP Muatan SBdP Materi Batik Jumput diKelas V

Berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SBdP kelas V sebagai berikut:

Tabel 2.3 KI dan KD SBdP Kelas V

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
<p>3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan</p>	<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam</p>

benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.4 Memahami karya seni rupa daerah	4.4 Membuat karya seni rupa daerah

2.1.6 Seni Rupa

1. Pengertian Seni Rupa

Menurut Hartono (2017: 103-104) seni rupa pada hakikatnya adalah suatu cabang seni yang memanfaatkan unsur rupa atau dengan tegasnya dapat pula dikatakan seni yang memiliki rupa yang dapat diindera dengan mata dan dapat diraba. Dengan demikian seni rupa dapat dinikmati dengan jangka waktu yang lama dan dapat pula dilakukan pengamatan secara berulang-ulang.

Berdasarkan dimensi atau matranya bahwa seni rupa menjadi dua klasifikasi, yaitu seni rupa *dwi matra* (dua dimensi) dan *tri matra* (tiga dimensi). Karya seni rupa dua dimensi hanya memerlukan dua ukuran (*matra*) yaitu panjang dan lebar. Dengan demikian dalam karya seni rupa dua dimensi hanya dapat dinikmati dari arah depan, demikian pula karya-karya seni rupa yang meskipun memiliki ketebalan lebih, missal seni relief rendah atau kolase juga termasuk klasifikasi kedalam seni rupa dua dimensi. Karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang ditentukan oleh tiga ukuran, yakni panjang, lebar, dan tinggi. Karya seni rupa tiga dimensi memiliki ruang atau massa. Maka seni tiga dimensi dapat dinikmati dari berbagai arah. Contoh seni rupa tiga dimensi yang paling konkret adalah patung.

2. Tujuan Pendidikan Seni Rupa

Kajian mengenai penelusuran tujuan pendidikan seni rupa dalam lingkup sekolah formal di Indonesia dilakukan Salam dalam Soebandi (2008:74-78) bahwa berbagai tujuan seni rupa adalah sebagai berikut: (1) Tujuan untuk mengembangkan keterampilan menggambar, Tujuan ini mengharapkan agar siswa memiliki kemampuan menggambar melalui latihan koordinasi mata dan tangan. (2) Tujuan untuk menanamkan kesadaran budaya lokal. (3) Tujuan untuk mengembangkan apresiasi seni rupa siswa, Melalui pendidikan ini, cakupan pembinaan tidak terbatas pada kegiatan menggambar saja, tetapi juga pada kegiatan yang lain baik berkarya dua dimensi maupun tiga dimensi.(4) Tujuan penyediaan kesempatan mengaktualisasi diri. (5) Tujuan untuk pengembangan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, Pandangan ini mengharapkan anak untuk mampu: menyerap dan menganggapi berbagai aspek seni rupa, menghargai seni rupa sebagai bentuk pengalaman manusia yang penting, menciptakan karya seni rupa, memahami persoalan seni rupa, serta menilai kualitas karya artistik karya seni rupa. (6) Promosi multikultural.

3. Ruang Lingkup Materi Seni Rupa di SD

Ruang lingkup materi untuk seni budaya dan prakarya dalam kajian seni rupa di SD/MI kelas I-VI mencakup: apresiasi dan kreasi karya seni rupa (gambar ekspresif, mosaik/aplikasi, relief dan patung dari bahan lunak), apresiasi dan kreasi prakarya (kerajinan dari bahan alam/buatan, karya rekayasa: menganyam, meronce, membatik teknik ikat celup (batik jumput), membuat asesoris, karya rekayasa bergerak dengan angin dan tali temali, bertani sayuran. (Lampiran Peraturan

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah)

Kompetensi muatan SBdP di kelas V salah satunya adalah memahami dan membuat karya seni rupa daerah. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif untuk pembelajaran salah satu materi yang terdapat dalam kompetensi memahami dan membuat karya seni rupa daerah yaitu membuat batik jumput.

2.1.7 Hakikat Batik

Menurut Sari (2013:3), batik adalah menulis atau melukis titik pada selembar kain, menahan warna dengan lilin malam secara berulang-ulang sebagai penahan untuk mencegah agar warna tidak menyerap ke dalam serat kain di bagian tidak dikehendaki. Dalam Wulandari (2011:3), Secara etimologis, kata batik berasal dari bahasa jawa, “amba” yang berarti lebar, luas, kain; dan “titik” yang berarti titik atau titik yang kemudian berkembang menjadi istilah “batik”, yang berarti menghubungkan titik-titik menjadi gambar tertentu pada kain yang luas atau lebar. Batik juga mempunyai pengertian yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan membuat titik-titik tertentu pada kain mori. Batik yaitu membuat corak atau gambar (terutama dengan tangan) dengan menuliskan malam pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu. Batik adalah membuat corak dengan menulis atau melukiskan titik pada kain secara berulang-ulang yang menggunakan proses pemalaman untuk mencegah warna agar tidak menyerap pada serat kain.

Batik pada umumnya berupa gambar dengan berbagai motif pada kain. Proses pembuatannya biasanya dengan menambahkan lapisan malam pada kain sesuai dengan corak dan model yang diinginkan, kemudian pada tahap selanjutnya kain diproses dengan cara tertentu untuk menghilangkan malam atau lilin dilanjutkan proses pemberian warna. Seiring dengan perkembangan zaman teknik pembuatan batik pun telah mengalami perkembangan. Menurut Suwardji Bastomi dalam (Nasir 2014:56), membatik dapat dikerjakan dengan beberapa teknik dibawah ini.

1. Batik celup ikat / batik jumput

Teknik membatik yang tidak menggunakan malam sebagai bahan penghalang warna, tetapi dengan menggunakan tali sebagai penghalang masuknya warna ke dalam serat kain. Teknik membatik cara ini sering disebut dengan batik jumput.

2. Batik tulis

Yaitu teknik pembuatan batik dengan cara memberikan malam dengan menggunakan canting pada motif yang telah digambar pada kain.

3. Batik modern

Yaitu teknik pembuatan batik dengan cara yang bebas dan tidak terikat dengan pakem yang sudah ada, termasuk dalam hal warna dan motifnya. Oleh karena itu setiap karya menjadi unik dan hasilnya tidak ada yang sama persis.

4. Batik cap

Yaitu teknik membatik yang dalam pembuatan motifnya menggunakan alat cap atau stempel. Dengan menggunakan alat yang biasa dibuat dari tembaga ini, kain tidak perlu lagi digambar terlebih dahulu.

5. Batik lukis

Yaitu batik yang dibuat dengan cara melukis, perajin bebas menuangkan ide dan kreasinya untuk mendapatkan hasil desain yang diinginkan.

6. Batik printing

Yaitu teknik pembuatan batik dengan cara sablon, seperti dalam pembuatan seragam sekolah.

2.1.8 Batik Jumput

1. Pengertian Batik Jumput

Salah satu materi pada muatan SBdP tingkat pendidikan dasar SD/MI adalah materi membuat batik jumput. Nasir (2013:56), mengatakan bahwa batik jumput adalah batik yang dikerjakan dengan tidak menggunakan malam sebagai bahan penghalang warna, tetapi menggunakan tali sebagai penghalang masuknya warna ke dalam serat kain. Menurut Karmila (2010:9), batik jumput merupakan batik yang pada proses pembuatannya kain dijumput pada beberapa bagian tertentu, kemudian diikat dengan karet atau tali lalu di celup, maka kain akan menyerap warna kecuali pada bagian yang di ikat. Batik Jumput adalah batik yang dijumput dan diikat pada bagian tertentu lalu dicelup kedalam pewarna tanpa menggunakan malam sebagai bahan penghalang warna pada serat kain.

Di indonesia ikat celup lebih dikenal dengan istilah jumputan. Kain jumputan/ batik jumput terdapat di daerah Jawa, Bali, Palembang, Kalimantan, dan

Toraja. Umumnya alat dan bahan yang digunakan dalam materi batik jumput pada setiap daerah dan negara memiliki kesamaan.

2. Teknik Membuat Batik Jumput

Dalam membuat batik jumput perlu adanya pola atau motif pada kain sehingga akan memperindah hasil karya batik. Menurut (Karmila 2010:12-13) terdapat 3 teknik dasar yang dapat dipilih dalam proses pembuatan batik jumputan/ikat celup, yaitu:

1) Teknik Lipat

Teknik lipat pada ikat celup dapat dipadukan dengan suatu teknik lipatan yang dapat menghasilkan ragam yang diulang-ulang, yaitu dengan cara melipat kain secara memanjang, melebar atau diagonal. Lipatan tersebut dapat dibuat irama dengan mengulangi lipatan sebelumnya.

2) Teknik ikat dengan variasi alat balok

Teknik yang dilakukan dengan cara proses mengikat atau diikat, maksudnya yaitu media yang akan diikat akan menimbulkan motif. Teknik ini menghasilkan pola yang tepinya bergaris tegas dengan menggunakan dua balok yang sama besar dan klam berbentuk G. Selipkan kain yang sudah dilipat di antara dua balok, lalu kencangkan *klam* berbentuk G, setelah proses pewarnaan, ikatan akan dilepas dan timbulah gambar atau motifnya pada kain.

3) Teknik ikat celup dengan setikan

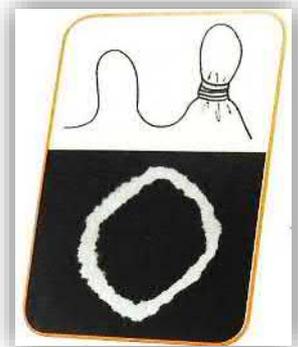
Teknik *setikan* ini memungkinkan terciptanya desain yang lebih rumit dan unik. Teknik ini dilakukan dengan membuat pola terlebih dahulu pada kain kemudian dijelujur atau disetik dengan menggunakan tusuk jelujur pada garis

warnanya dengan benang, lalu benang ditarik dengan kuat hingga kain berkerut serapat mungkin. Dengan cara ini bisa membentuk pola yang sangat bermacam-macam misalnya membuat desain sayap kupu-kupu, jantung, dan atau buah pir, di sepanjang tepi kain yang dilipat. Benang yang dipakai sebaiknya menggunakan benang tebal dan kuat, seperti benang plastik/sintesis, benang jins, atau benang sepatu.

Untuk menciptakan atau membentuk pola sesuai dengan desain yang diinginkan, menurut Karmila (2010:14-16) ada beberapa macam ikatan dan lipatan yang harus diperhatikan sebagai berikut:

a) Ikatan Mawar

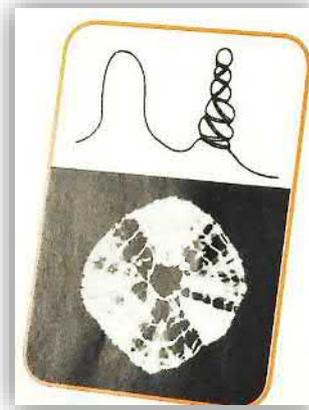
Pola yang dihasilkan dari ikatan ini berbentuk lingkaran. Caranya dengan menjumpat kain kemudian ikat kain dibagian dasar jumputan. Garis tengah lingkaran yang dihasilkan sepanjang dua kali tinggi jumputan kain.



Gambar 2.2. Ikatan Mawar (Karmila 2010:14)

b) Ikatan mawar berbelit

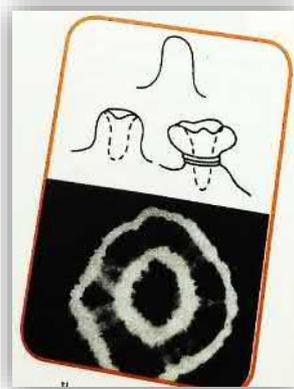
Ikatan dibuat dengan cara menjumpat kain ikat dibagian dasar kemudian buat ikatan spiral dari ikatan awal ke ujung kain. Ikatan ini menghasilkan pola ledakan matahari.



Gambar 2.3. Ikatan Mawar Berbelit (Karmila 2010:14)

c) Ikatan mawar ganda (ikatan donat)

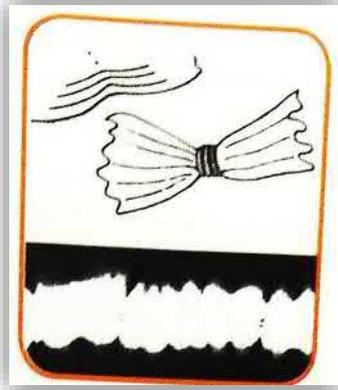
Pola yang dihasilkan dari ikatan ini yaitu pola lingkaran konsentris. Caranya dengan menjumpit kain lebih panjang dari ikatan mawar, pegang dengan dua jari kemudian masukkan ujung kain yang dijumput diantara dua jari, ikat pada bagian yang dipegang dua jari.



Gambar 2.4. Ikatan Mawar Ganda (Karmila 2013:14)

d) Ikatan garis

Ikatan ini menghasilkan pola garis lurus, dibuat dengan cara menggambar pola garis lurus pada kain dengan menggunakan kapur. Kerutkan kain sesuai garis pada kain kemudian ikat dengan tali.



Gambar 2.5. Ikatun Garis (Karmila 2013:15)

e) Ikatun Garis Ganda

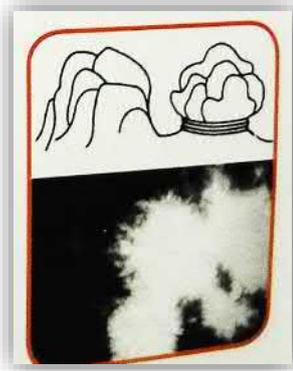
Pola yang dihasilkan berbentuk dua buah garis sejajar. Dibuat dengan cara melipat kain kemudian kain ditekuk menjadi dua bagian dan ikat kain.



Gambar 2.6. Ikatun Garis Ganda (Karmila 2013:15)

f) Ikatun pengerutan

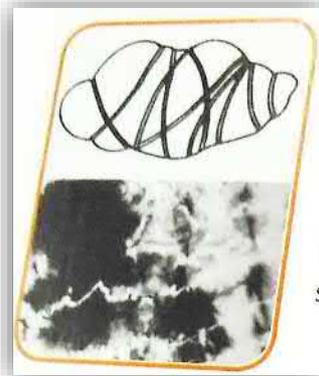
Pola yang dihasilkan menyerupai pola pada marmer. Dibuat dengan cara mengerutkan kain secara tidak teratur kemudian ikat kain.



Gambar 2.7 Ikatan Pengerutan (Karmila 2013:15)

g) Ikatan Penggumpalan

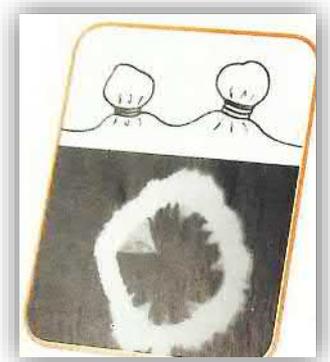
Ikatan ini menghasilkan pola gumpalan warna di beberapa bagian kain. Baik digunakan untuk mewarnai kain sempit dengan pola bebas. Dibuat dengan cara membentuk kain menjadi gumpalan kemudian ikat dengan karet.



Gambar 2.8. Ikatan Penggumpalan (Karmila 2013:16)

h) Mengikat Benda

Pola yang terbentuk biasanya berupa lingkaran. Dihasilkan dengan mengikat benda yang ukurannya sama. Benda yang digunakan antara lain kelereng, koin, batu atau benda lain.



Gambar 2.9 Mengikat Kain (Karmila 2013:16)

i) Ubar Setik

Langkah untuk membuat pola ini diperlukan benang dan jarum. Pola-pola yang dihasilkan akan lebih beragam, misalnya bentuk sayap kupu-kupu, bintang, buah dan pola lain dengan membuat pola gambar pada kain menggunakan pensil, kemudian jahit pola atau gambar pada kain menggunakan jarum dan benang dengan menggunakan teknik jelujur, lalu tarik benang dan ikat dengan kuat.

Pembelajaran pada penelitian ini menggunakan teknik ikat celup/jumput dengan teknik lipat karena motif yang dihasilkan akan terlihat lebih unik dan kreatif.

Dalam membuat batik jumput tehnik lipat diperlukan alat dan bahan. Alat dan bahan untuk membuat batik jmput dengan tehnik lipat antara lain sebagai berikut.

a) Kain

Kain yang biasa dipakai untuk membuat batik jumputan adalah kain shantung, kain yang mudah menyerap warna dengan baik.

b) Pewarna

Pewarna yang digunakan adalah pewarna yang khusus digunakan untuk membatik jumput. Proses pembuatan warna dilakukan dengan merebus air terlebih dahulu kemudian masukan pewarna kain dan diikuti dengan dimasukan garam dapur fungsinya untuk mengikat warna agar warna yang dihasilkan lebih indah.

Macam-macam pewarna yang bias digunakan, yaitu :

- Merah
- Kuning
- Hijau
- Biru

c) Tali

Tali digunakan untuk mengikat kain sesuai dengan pola dan untuk mempermudah proses pewarnaan. Tali yang digunakan dalam materi batik jumput ini adalah jenis tali elastis.

d) Pensil

Pensil digunakan untuk menggambar pola yang telah ditentukan diatas kain polos.

Dalam pembuatan batik jumput menggunakan teknik sentikan terdapat langkah- langkah dalam membuatnya, berikut adalah langkah-langkahnya.

Tahap 1

Menyetrika kain tujuannya agar saat pewarnaan dapat menyebar pewarnaan dan memudahkan saat pelipatan kain.



Gambar 2.10 Menyetrika Kain

Tahap 2

Kain yang sudah disetrika, dilipat menjadi dua dan siap – siap untuk memilih titik tumpu dan dilipat



Gambar 2.11 Melipat Kain

Tahap 3
Penentuan titik tumpu dan kemudian membentuk lipatan dibuat seperti pesawat, dengan bertumpu pada titik tumpu.



Gambar 2.12 Penentuan Tiktik Tumpu

Tahap 4
Mulai melipat kai berfungsi untuk membuat pola



Gambar 2.13 Membuat Pola

Tahap 5

Pada tahap ini lipat kain sesuai petunjuk di langkah langkah diatas kemudian ukur kain menggunakan penggaris dan pensil untuk menandai titik pada kain.



Gambar 2.14 Menggambar Pola

Tahap 6

Gariskan pada kain membentuk bentuk setengah lingkaran atau melengkung, fungsinya nanti untuk memudahkan proses pelipatan.



Gambar 2.15 Membuat Pola

Tahap 7

Melipat kain mengikuti garis yang telah dibuat tadi.



Gambar 2.16 Melipat Pola

Tahap 8

Setelah lipatan jadi, ikat kain dengan tali elastic dengan kencang fungsinya agar saat pewarnaan tidak bercampur dengan warna yang lain



Gambar 2.17 Mengikat Kain

Tahap 9

Setelah ikatan pertama selesai, lanjut dengan ikatan kedua, caranya ukur dari ikatan pertama dengan penggaris (panjang disesuaikan dengan selera masing-masing), lalu lanjutkan dengan mengikat kembali lakukan hal serupa sampai mendekati ujung kain



Gambar 2.18 Mengikat Kain

Tahap 10

Proses ikatan terakhir dilakukan pada ujung kain, fungsinya untuk membentuk motif tengah kain batik jumput.



Gambar 2.19 Mengikat Ujung Kain

Tahap 11

Tahap selanjutnya adalah tahap pewarnaan, teknik pewarnaan yaitu dengan memberi jarak seperti gambar yang terlampir diatas, dalam pewarnaan diberi jarak dari ikatan pertama tidak langsung ke ikatan kedua, melainkan pewarnaan dilakukan di ikatan ketiga, fungsinya agar warna tidak tercampur, begitu pula pada warna – warna selanjutnya, dalam pewarnaan beri jarak pada ikatan dan warna sepanjang 1cm.



Gambar 2.20 Mewarnai Kain
Tahap 12

Menjemur Kain



Gambar 2.21 Menjemur Kain

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai batik jumput dan proses pembuatannya, maka peneliti membuat rubrik penilaian unjuk kerja sebagai acuan untuk menilai hasil karya siswa dalam membuat batik jumput dengan teknik lipatan. Hasil karya siswa dinilai dari 4 aspek penilaian yaitu, alat dan bahan, langkah-langkah pembuatan, pewarnaan, dan keindahan karya batik jumput. Rubrik penilaian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.4 Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Pelu Bimbingan
	4	3	2	1
Alat dan Bahan	a. Kain b. Pewarna c. Alat tulis d. Tali	Memenuhi 3 dari 4 kriteria yang diharapkan	Memenuhi 2 dari 4 kriteria yang diharapkan	Memenuhi 1 dari 4 kriteria yang diharapkan
Langkah-langkah pembuatan dengan teknik sentikan	a. Menentukan titik pusat dengan tepat b. Melipat kain dan menggambar pola dengan tepat c. Melipat pola d. Mengikat kain dengan tepat	Memenuhi 3 dari 4 kriteria yang diharapkan	Memenuhi 2 dari 4 kriteria yang diharapkan	Memenuhi 1 dari 4 kriteria yang diharapkan
Pewarnaan	a. Menggunakan 3 jenis warna b. Pewarnaan rapih dan menarik c. Pewarnaan merata diseluruh kain d. Pewarnaan membentuk pola	Memenuhi 3 dari 4 kriteria yang diharapkan	Memenuhi 2 dari 4 kriteria yang diharapkan	Memenuhi 1 dari 4 kriteria yang diharapkan
Keindahan karya batik jumput	a. Menggunakan warna yang berbeda pada	Memenuhi 3 dari 4	Memenuhi 2 dari 4	Memenuhi 1 dari 4 kriteria

	setiap bagian kain b. Memadukan warna dengan baik c. Motif terlihat d. Kebersihan kain terjaga dengan baik	kriteria yang diharapkan	kriteria yang diharapkan	yang diharapkan
--	---	--------------------------	--------------------------	-----------------

2.1.9 Multimedia Interaktif Berbasis adobe flash materi batik jumput Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengubah iklim pembelajaran di kelas tradisional, yaitu siswa umumnya hanya mendengar, melihat, menirukan apa yang dikatakan guru dan teks dalam buku, tetapi dengan teknologi siswa dapat menerima informasi bukan saja dari guru dan buku teks tetapi juga media lain yang interaktif sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman secara social. (Widi Widayat, Kusmui, dan Sri Sukaesih, 2014: 536). Pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan teknologi dan informasi terutama di sekolah dasar sangat rendah (Jupriyanto, 2016: 54). Hal inilah yang mendorong peneliti mengembangkan media berbasis teknologi dan bersifat interaktif.

Multimedia pembelajaran dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih bermakna, karena multimedia pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran (Kuswanto dan Yosita 2017:59).

Multimedia interaktif berbasis adobe flash materi batik jumput merupakan gabungan dari berbagai media yang melibatkan teks, gambar, audio, dan animasi dalam satu media pembelajaran dan bersifat interaktif.

Peneliti menggunakan aplikasi *adobe flash* karena aplikasi tersebut sangat mendukung pembuatan media yang akan dikembangkan oleh penenliti, *adobe flash* merupakan aplikasi yang mampu menggabungkan suara, video, teks, animasi, dan gambar dan mampu mengemasnya secara harmonis, tipe *adobe flash* yang digunakan oleh peneliti adalah tipe *adobe flash CS6*.

Penerapan multimedia interaktif pemuatan batik jumput adalah sebagai berikut : 1) Tahap pertama adalah pengkondisian siswa, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok; 2) siswa diarahkan untuk mengoperasikan multimedia interaktif materi batik jumput dengan membuka aplikasi pada laptop atau computer yang sudah tersedia; 3) siswa diarahkan untuk membuka submenu petunjuk pada halaman awal, fungsinya untuk mengetahui arti-arti tombol yang terdapat pada multimedia interaktif materi batik jumput; 4) siswa diarahkan untuk membuka submenu materi, siswa dan guru membahas bersama-sama tentang materi batik jumput. 4) siswa mengerjakan soal evaluasi yang terdapat pada submenu quiz; 5) siswa mempraktekan pembuatan batik jumput dengan teknik setikan sesuai petunjuk dan langkah-langkah yang sudah dipelajari sebelumnya di menu materi.

2.1.10 Aspek Penilaian Media

Multimedia interaktif berbasis adobe flash yang digunakan dalam proses pembelajaran dan harus memenuhi beberapa aspek penilaian. Dalam penelitian ini menggunakan sumber buku untuk penilaian kevalidan media. Berikut ini merupakan aspek penilaian media yaitu (1) aspek kompetensi; (2) aspek kesesuaian; (3) aspek bashasa; (4) aspek tampilan; (5) aspek pemakaian/ penggunaan; (6) aspek keunggulan.

Aspek tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek. Pemberian skor sebagai berikut (Sugiyono, 2016:166):

- a) Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
- b) Skor 2 = Tidak Setuju
- c) Skor 3 = Ragu-ragu
- d) Skor 4 = Setuju
- e) Skor 5 = Sangat Setuju

Indikator masing-masing aspek dijabarkan sebagai berikut.

- (1) Kriteria validasi penilaian materi

Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Validasi Materi

Aspek	Indikator	Deskriptor
Aspek Kompetensi Materi		
Media sesuai dengan tujuan pembelajaran atau komptensi yang ingin dicapai (Hamdani, 2011:257)	Materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	Materi batik jumput sesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013
		Materi batik jumput sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
Media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2015:74)		Materi batik jumput sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Materi batik jumput yang disampaikan dapat

Media sesuai dengan tujuan pembelajaran, Media relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar, 2012: 81)	Materi dapat meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan	mengembangkan ranah afektif
		Materi batik jumput yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif
		Materi batik jumput yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik
Aspek Kesesuaian Materi		
Media relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar 2012:81) Media jelas dan rapi, artinya jelas dan rapi penyajiannya mencakup layout dan format penyajiannya (Asyhar, 2012:81)	Media sesuai dengan materi	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi batik jumput
		Audio dan video yang disajikan memperjelas isi materi batik jumput
		Gambar terlihat jelas, sehingga membantu peserta didik memahami materi batik jumput
	Mendukung pemahaman siswa	Materi batik jumput dalam media pembelajaran mudah dipahami
		Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi batik jumput yang dipelajari
	Materi sesuai dengan evaluasi pembelajaran	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi batik jumput
		Kuis sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
	Alur peristiwa jelas dan runtut	Materi batik jumput disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks

		Alur materi batik jumput disajikan secara jelas
Aspek Bahasa		
Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto, 2013:106), Menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif (Asyhar, 2012:22)	Bahasa jelas dan komunikatif	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tidak menggunakan istilah asing
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran bersifat komunikatif
		Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa
		Narasi jelas, singkat dan informatif

(2) Kriteria penilaian kelayakan media

Tabel 2.6 Kriteria Penilaian Validasi Media

Aspek	Indikator	Deskriptor
Aspek Kesesuaian		
Relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar, 2012:81) Sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai (Hamdani, 2011:257) Sesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, karena akan sangat menunjang	Media sesuai dengan topik pembelajaran	Media pembelajaran menampilkan KI dan KD Kurikulum 2013
		Media pembelajaran menampilkan indikator pencapaian kompetensi
		Media pembelajaran menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		Kombinasi teks, gambar, video, animasi dan suara dalam media pembelajaran saling terpadu dan berkaitan dengan materi

efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran (Daryanto, 2013: 18)		
Aspek Tampilan		
<p>Interesting atau menarik (Aqib, 2014:52)</p> <p>Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2015:76)</p>	Desain tampilan visual yang menarik	Desain tampilan media pembelajaran menarik dan berwarna
		Ukuran teks dalam media pembelajaran dapat terlihat jelas
		Ukuran gambar dalam media pembelajaran dapat terlihat jelas
		Penyajian media pembelajaran dilengkapi gambar dan video yang sesuai dengan materi batik jumput
	Tampilan <i>background</i> , penempatan gambar dalam media pembelajaran tidak mengganggu isi materi	
	Kualitas tampilan media	Tata letak menu dalam media pembelajaran sudah tepat
		Teks yang disajikan terbaca dengan jelas dan audio terdengar jelas
Kuis dalam media media pembelajaran berkaitan dengan materi batik jumput		
Aspek Pemakaian		
<p>Guru terampil menggunakannya (Arsyad, 2015:75)</p> <p>Praktis, luwes, dan tahan (Asyhar, 2012:81)</p>	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	Media mudah digunakan dalam proses belajar
		Petunjuk penggunaan dalam media Kemidi jelas dan lengkap

		Menu dalam media mudah dioperasikan
	Media praktis dan tahan lama	Media dapat digunakan kembali
Aspek Keunggulan		
<i>Interactivity</i> artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas (Hamdani, 2011:257) Interaktivitas (Asyhar 2012:84)	Media komunikatif dengan pengguna	Media mampu memancing respon siswa
		Media mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
		Informasi atau pesan dalam media dapat diterima dengan mudah
		Media dapat memudahkan siswa dalam belajar materi batik jumput yang terkesan sulit.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian terdahulu yang relevan sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif pembuatan batik jumput berbasis adobe flash diantaranya sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Farid Ahmadi dan Adi Wisnugroho (2016) yang berjudul *The Developing Media Learning Write Java Letters Using Macromedia Flash To Increase The Average Of Learning Result* dengan hasil penelitian bahwa perkembangan media pembelajaran tentang penulisan karakter jawa dengan menggunakan Macromedia Flash di Indonesia sekolah dasar kelas empat menghasilkan desain pengembangan media, dan menunjukkan kelayakan penggunaan dan kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada akhirnya, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis TIK memiliki

kontribusi yang sangat besar terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar. Guru sekarang semakin diharuskan untuk berkreasi, begitu juga mahasiswa yang dituntut untuk memiliki motivasi tinggi untuk menunjang aktivitas belajar dengan media.

Penelitian yang dilakukan oleh Muga Linggar Famukhit (2013) yang berjudul *Interactive Application Development Policy Object 3D Virtual Tour History Pacitan District based Multimedia* dengan hasil penelitian bahwa terciptanya informasi media digital dalam bentuk *Application Object Interactive 3D Virtual Tour Berbasis Sejarah Multimedia Pacitan* difahami konsep sederhana, mudah dioperasikan, atraktif, jernih dan bermanfaat. Aplikasi ini bisa memberi pengetahuan dan bisa dijadikan media informasi dan promosi sejarah Pacitan kepada mahasiswa dan masyarakat.

Penelitian yang mendukung dikembangkannya multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah karya Erwin Putera Permana dan Desy Nourmavita (2017) berjudul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*”. Melihat hasil penelitian yang didapatkan yaitu kelayakan multimedia interaktif daur hidup hewan berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan aspek mendapatkan presentase 89,7%, penilaian ahli media 91,6% penilaian ahli praktisi II 98,4%. Hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan presentase penilaian kelayakan berada pada kategori sangat layak dijadikan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas IV SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Asa Oryza Al Aziz Hakim dan Bambang Eka Purnama dengan judul “Perancangan dan Implementasi Sistem Pembelajaran Aksara Jawa untuk SD Berbasis Multimedia di SDN Bumirejo 02”. Aplikasi pembelajaran ini sangat membantu proses belajar anak dalam mengenal Aksara Jawa beserta cara penggunaannya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan perbandingan nilai yang diperoleh dari pembelajaran dengan cara konvensional dengan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi multimedia. Dengan adanya fasilitas latihan soal yang disusun dalam permainan atau game dapat membantu siswa untuk menguji tingkat pemahamannya setelah mempelajari materi yang diberikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Anita Eka Sari, H.M. Asori dan Dede Suratman dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Melalui Media Adobe Flash di Kelas III SD Islam Al Azhar 21 Pontianak”. Melihat hasil penelitian yang didapatkan yaitu ahli materi mendapatkan hasil nilai rata-rata skor 4,25 (baik) atau kesimpulannya materi layak digunakan tanpa revisi. Pada validasi ahli desain pembelajaran mendapat nilai rata-rata skor 4,44 (baik). Validasi ahli media mendapat nilai rata-rata skor 4,83 (sangat baik). Dan berdasarkan hasil perolehan hasil belajar peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media adobe flash dapat meningkatkan perolehan belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Mila C. Paseleng dan Rizki Arfiyani dengan judul “Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar”. Melihat hasil penelitian yang didapatkan yaitu hasil analisa tanggapan guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, mampu

menarik minat dan perhatian siswa, serta memudahkan siswa untuk memahami materi saat belajar mandiri. Minat siswa dalam pembelajaran menggunakan media tersebut termasuk dalam kategori pada aspek perhatian siswa terhadap pembelajaran dengan [ersentase 82,7% dan 75% pada aspek ketertarikan siswa, sementara itu aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran pada kategori baik dengan persentase 69,7%. Kondisi ini sangat jauh berbeda jika dibandingkan dengan kelas control, yang mana dalam semua aspek minat presentase siswa berada di bawah 50%.

Penelitian dilakukan oleh Afryan Nur Adiat dengan judul “Aplikasi Alata Bantu Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 2 Sokanegara” untuk mengetes berfungsinya aplikasi secara keseluruhan. Peneliti melakukan pengujian menggunakan metode *Black box testing*. Metode ini merupakan pengujian program berdasarkan fungsi dari program. Berdasarkan hasil uji coba, aplikasi alat bantu pembelajaran aksara jawa berbasis multimedia ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran aksara jawa bagi siswa sekolah dasar, khususnya kelas 3 sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan Arif Mahya Fanny dan Siti Partini Suardiman dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V” berdasarkan hasil analisis data pada uji coba menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli media terhadap kelayakan multimedia interaktif mencapai skor rerata 4,25 dengan kategori sangat baik, pada hasil penilaian ahli materi mendapat skor rerata 4,26 dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian dari peserta didik terhadap kelayakan multimedia interaktif pada uji coba lapangan mencapai skor rerata 4,08 dengan kategori baik. Berdasarkan data

tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek pembelajaran, aspek isi atau materi dan aspek media, produk pengembangan yang berupa multimedia interaktif memperoleh kategori “layak” sebagai media pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Ramansyah dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar” dari data yang dihasilkan saat uji coba perorngan diketahui bahwa rata-rata prosentase secara keseluruhan mengenai kualitas media adalah 88,3%, hal ini menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif berada pada klasifikasi “tinggi” atau “baik”. Dari data yang dihasilkan sat uji coba kelompok kecil diketahui rata-rata skor yang dieproleh adalah 87,6%. Hal ini menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif berada pada kualifikasi “tinggi” atau “baik. Dari data yang dihasilkan oleh kelompok besar memperoleh sor rerata 88%, hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berada pada kualifikasi “tinggi” atau “baik”, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tema pengenalan huruf hijaiyah layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan pengetahuan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Mahendra Wardhana dengan judul penelitian “Menumbuhkan Minat pada Kain Nusantara Melalui Pelatihan Pembuatan Kain Ikat Celup (Jumputan) pada Warga Masyarakat”. Peneltian ini bertujuan untuk menumbuhkan minat masyarakat terhadap kain usantara. Metode

yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan mengajarkantahapan – tahapan dalam materi batik jumput, dimulai dari persiapan alat dan bahan, merencanakan pola motif, dan pewarnaan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini seluruh peserta pelatihan dapat menguasai materi kain jumputan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil kain jumputan peserta yang beraneka ragam motifnya. Hasil akhir kain jumputan ini diharapkan akan dapat menumbuhkan minat pada kain nusantara secara umum dan kain jumputan pada khususnya. Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode: 1. Penjelasan 2. Perencanaan 3. Pelaksanaan 4. Pola pendampingan Kegiatan seperti ini tentunya tidak akan menghasilkan manfaat yang optimal apabila tidak didukung oleh kesiapan materi yang cukup. Dengan demikian kunci penting dalam pelatihan ini adalah karena persiapan materi yang memadai dan lengkap dari pemateri.

Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Ramansyah tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS3* pada Kelas 1 SD N Bancaran 3 Bangkalan”. Simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu multimedia pembelajaran interaktif berhasil diuji yaitu efektifitas, efisiensi, dan daya tarik media. Dari data yang dihasilkan diperoleh rata-rata presentase kualitas multimedia pembelajaran interaktif pada saat tes perorangan yaitu 91,6%, uji coba kelompok kecil 88,6%, dan uji coba kelompok besar interaktif 88,6 % dengan kualifikasi sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

K.S. Diputra (2016) yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dengan hasil

penelitian menunjukkan kualitas multimedia berdasarkan respon siswa diperoleh bahwa rata-rata skor keseluruhan sebesar 96.28 dengan persentase sebesar 83% dan berada dalam kategori baik. Serta Hasil *review* dari ahli komputer dan desain multimedia dengan komponen penilaian meliputi sistem navigasi, tampilan keseluruhan, teks, gambar, audio, video, animasi, *user friendly*, dan kemasan, diperoleh skor total sebesar 171 dengan persentase skor sebesar 81.43% dan berkualifikasi baik.

Fatma Yuny Isnaeni pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi UMS Pada Materi Sistem Gerak Manusia”. Penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai kemampuan berpikir kritis kelas uji coba dan kelas kontrol.

Dody Suryo Hartono (2015) yang berjudul *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris "Theme I Have A Pet" Untuk Kelas 4 Sd Negeri Randugunting* dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat membantu proses belajar Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar Negeri Randugunting akan dapat lebih meningkatkan minat belajar siswa, Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif membantu memperkenalkan teknologi berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar untuk anak sekolah dasar, dan dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif berbasis multimedia memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik dalam memberikan materi yang sulit dijelaskan.

Penelitian yang dilakukan oleh Arnold Jacobus tahun 2016 dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan *Scientific* Terintegrasi dengan Multimedia Interaktif pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 10 Singkawang Utara”. Dengan pendekatan pembelajaran tersebut dengan multimedia interaktif, peserta didik dapat terlibat aktif mengikuti pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajarnya. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dari prasiklus dengan nilai rata-rata 63 meningkat 78 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 96 pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Erma Riana dan Abdul Gafur tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Teks Deskriptif Untuk Siswa SMP/MTs”. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, terdapat peningkatan yaitu *gain score* dengan rata-rata seluruh siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,72 ($N\text{-gain} \geq 0,7$). Hal tersebut membuktikan bahwa efektivitas pengembangan produk yang peneliti lakukan termasuk kategori tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Viandhika Ditama, Sulistyio Saputro dan Agung Nugroho Catur tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Program Adobe Flash Untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI”. Hasil penelitian ini, diperoleh data kemudahan pemahaman pada uji coba lapangan I atau awal 84,58%, uji coba lapangan 87,71%., dan hasil akhir pada uji pelaksanaan lapangan 88,93%. Hal ini

berarti multimedia interaktif yang telah dikembangkan layak dimanfaatkan guru sebagai bahan untuk pembelajaran dan memiliki kualitas yang baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Atikah Nur Rohmah dan Yuyarti tahun 2015 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Team Assisted Individualization* Berbantuan Multimedia”. Hasil penelitian menunjukkan: 1) keterampilan guru siklus I mendapat skor 23 (baik), siklus II mendapat skor 29 (baik), siklus III meningkat menjadi 33 (sangat baik); 2) aktivitas siswa siklus I memperoleh rata-rata skor 24,3 (baik), siklus II rata-rata skor menjadi 27,8 (baik), siklus III meningkat menjadi 29,9 (sangat baik); 3) hasil belajar siswa siklus I mengalami ketuntasan klasikal 57,1%, siklus II menjadi 71,4%, siklus III meningkat menjadi 85,7%. Simpulan penelitian adalah model *Team Assisted Individualization* berbantuan multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Sadam Husein, Lovy Herayanti dan Gunawan pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor”. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, disimpulkan bahwa terlihat perbedaan antara peningkatan keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan yaitu dengan nilai $t_{hitung} = 3,32 > t_{tabel} = 1,671$, serta terdapat perbedaan antara peningkatan penguasaan konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai $t_{hitung} = 2,8 > t_{tabel} = 1,671$.

Penelitian yang dilakukan oleh Lisner Tiurma dan Heri Retnawati tahun 2014 dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga

Ditinjau Dari Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Di SMA”. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) pembelajaran matematika menggunakan multimedia efektif ditinjau dari prestasi dan minat siswa belajar matematika; (2) terdapat perbedaan prestasi dan minat belajar matematika siswa yang menggunakan multimedia dan yang tidak menggunakan multimedia; (3) pembelajaran menggunakan multimedia lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan multimedia ditinjau dari prestasi dan minat siswa belajar matematika.

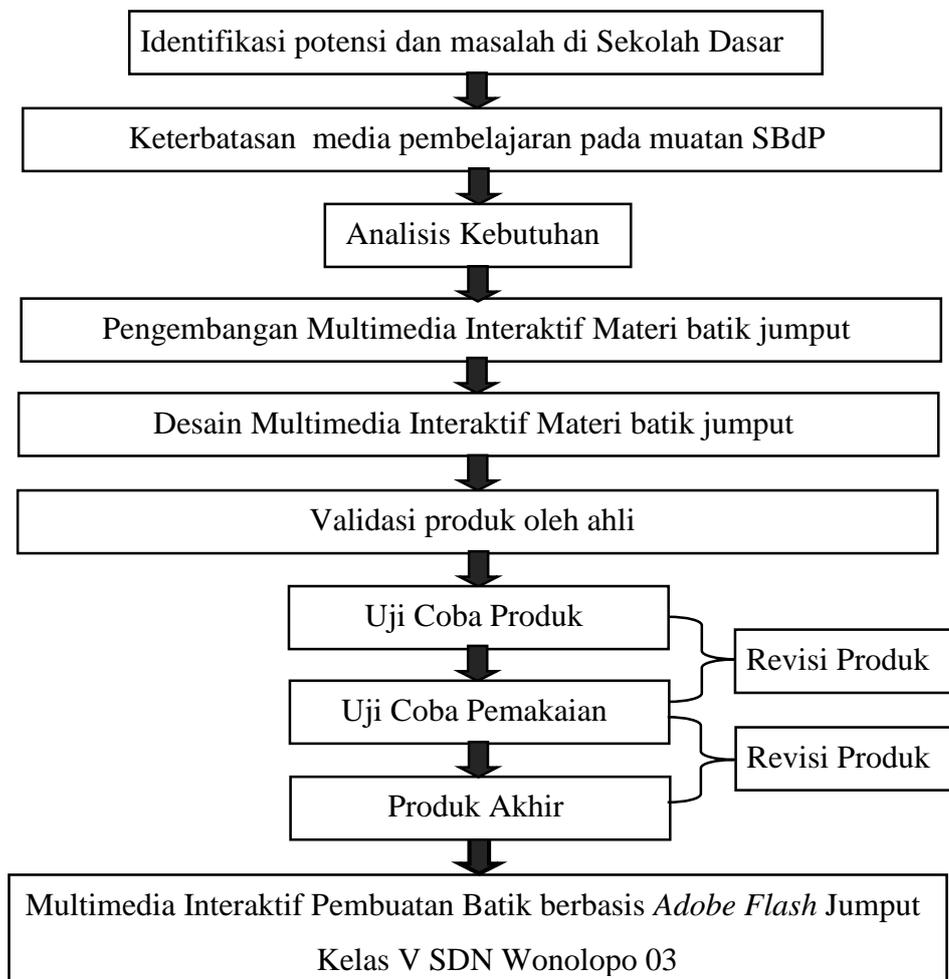
2.3 Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono (2015: 117), kerangka berpikir adalah model konseptual; tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah disampaikan, maka pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash materi batik jumpat muatan seni budaya dan prakarya perlu dilakukan kaidah – kaidah penelitian seperti pengembangan yang memperhatikan prinsip – prinsip desain intruksional untuk memenuhi kualitas materi dan kualitas media pembelajaran. Untuk dapat memenuhi kaidah – kaidah tersebut, maka media ini dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash* dan dijalankan menggunakan bantuan komputer.

Hasil penelitian akan menjadi penentu dalam penelitian bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash materi batik jumpat dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan SBdP materi memahami karya seni rupa daerah.



Bagan 2.1 Alur Kerangka Berpikir

Pada pra-penelitian, peneliti melakukan identifikasi dengan teknik observasi, wawancara, dan data dokumen untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran khususnya muatan SBdP di kelas V SDN Wonolopo 03 Semarang. Setelah melaksanakan pra-penelitian, peneliti menemukan potensi dan masalah yaitu salah satunya dalam pembelajaran penggunaan media kurang optimal dan apabila menggunakan media, media tersebut kurang menarik dan terbatas. Tahap

selanjutnya yaitu peneliti mengumpulkan data-data dan melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan instrument angket yang kemudian dilanjutkan analisis KI, KD, dan materi pembelajaran muatan SBdP.

Tahap selanjutnya yaitu peneliti membuat desain media yang akan dikembangkan. Peneliti merancang desain multimedia interaktif berbasis adobe flash materi batik jumput mulai dari pembuatan *flowcart* (bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses dengan menggunakan simbol-simbol tertentu), penyusunan materi, desain awal produk serta perancangan komponen media(*prototype*), penyusunan soal dan jawaban, pengumpulan dan pembuatan *background*, pembuatan gambar, tombol menu, video serta penggunaan musik dan suara. *Flowcart* dan *Prototype* tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan produk.

Setelah produk multimedia interaktif berbasis adobe flash materi batik jumput sudah siap, kemudian peneliti harus melakukan validasi untuk menilai kelayakan rancangan produk. Validasi dilakukan oleh tim validator ahli yang terdiri dari ahli materi, media, dan praktisi. Selanjutnya dilaksanakan revisi desain sesuai saran ahli sehingga media menjadi lebih baik.

Produk yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh tim validator ahli, kemudian di uji cobakan pada kelompok kecil untuk menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis adobe flash materi batik jumput. Tahap selanjutnya adalah revisi produk untuk memperbaiki kekurangan berdasarkan

uji coba dan tanggapan. Setelah produk direvisi selanjutnya dilaksanakan uji coba pemakaian produk pada pembelajaran muatan SBdP untuk kelompok besar. Uji coba pemakaian produk kelompok besar diterapkan pada subjek penelitian agar mengetahui keefektifan penggunaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis adobe flash materi batik jumput. Keefektifan ini dapat dilihat melalui hasil belajar *pretes* dan *posttest* serta didukung data angket tanggapan guru dan siswa. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan secara bertahap agar media yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran khususnya materi batik jumput muatan SBdP kelas V SDN Wonolopo 03.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori baru yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiric dengan data (Sugiyono, 2015:96).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho : Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* materi batik jumput dapat meningkatkan hasil belajar muatan SBdP kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang.

Ha : Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* materi batik jumput tidak dapat meningkatkan hasil belajar muatan SBdP kelas V SDN Wonolopo 03 Kota Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan sesuai hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti sampaikan sebagai berikut :

- 1) Produk multimedia interaktif materi batik jumput dikembangkan berdasarkan angket kebutuhan guru dan siswa. Multimedia interaktif materi batik jumput didesain menggunakan aplikasi *adobe flash*. Multimedia interaktif materi batik jumput terdiri dari bagian materi dan soal evaluasi yaitu bidang kognitif dan bidang keterampilan berupa langkah-langkah dalam membuat batik jumput dengan teknik setikan.
- 2) Multimedia interaktif materi batik jumput dikembangkan berdasarkan validasi pakar telah memenuhi kriteria layak pada aspek media dengan skor 80%, dan pada aspek materi mendapat skor 62,85% dengan kategori layak, dan aspek praktisi mendapat skor 95,5% dengan kategori sangat layak.
- 3) Penggunaan multimedia interaktif materi batik jumput berhasil meningkatkan hasil belajar siswa mencapai nilai di atas KKM.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

- 1) Bagi Guru

Hendaknya guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif saat pembelajaran khususnya dalam pembelajaran SBdP.

2) Bagi Siswa

Hendaknya siswa dalam pembelajaran SBdP khususnya materi batik jumput lebih dapat mengfokuskan diri saat pembelajaran berlangsung.

3) Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah mampu menyediakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif guna membantu siswa dalam memahami materi saat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Yunus, dkk. 2017. *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Adiat Nur Afryan. 2008. *Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 2 Sokanegara*. *Jurnal Telematika*. 1(2). 24
- Afryian Nur Adiat. 2008. *Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 2 Sokanegara*. *Jurnal Telematika*. 1(2). 12-25
- Ahmadi, Farid, dkk. 2016. The Developing of Media Learning Write Java Letters Using Macromedia Flash To Increase The Average of Learning Result. *Journal Primary School Teacher Education Program of Science Education Universitas Negeri Semarang Indonesia Proceeding of The 1st Annual International Seminar and Educational Leadership*. E-ISSN 2548-4613
- Anita Eka Sari, dkk. *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Melalui Media Adobe Flash di Kelas II SD Islam Al Azhar 21 Pontianak*.
- Arif Mahya Fanni, Siti Partini Suardiman. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif ntuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosila (IPS) Sekolah Dasar Kelas V*. *Jurnal Prima Edukasia*. 1(1). 1-9
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evauasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persabda.
- Artistiana, Nenden Rilla. 2010. *Kreasi Batik Nusantara*.Bogor: Horizon.
- Asa Oryza Al Aziz Hakim, Bambang Eka Purnama. 2012. *Perancangan Sn Implementasi Sistem Pembelajaran Bahasa Jawa untuk SD Berbasis Multimedia di SDN Bumirejo 02*. *Journal Speed*. 4(2). 22-28
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Belinda Soo-Phing Teoh, Dr. Tse-Kian NEO. 2007. *Interactive Multimedia Learning: Students' Attitude And Learning Impact In An Animation Course*. *Jurnal Of Education Tekhnology*. 6(4). 1-10

- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Erchan Orhan. 2014. *The Effect Of Multimedia Learning Material On Students' Academic Achievement And Attitudes Towards Science Courses*. *Jurnal Of Baltic Science Education*. 13(5). 610
- Erwin Putera Permana, Desy Nourmavita. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Dan Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 10(2). 79-85
- Falahudin Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. *Jurnal Lingkar Wisyaiswara*. 108
- Famukhit, Muga Linggar. 2013. *Interaktif Application Development Policy Object 3D Virtual Tour History Pacitan District Based Multimedia*. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*. Vol. 4 No. 3, 2013.
- Fanny Arif Mahya, Siti Pratini Suardiman. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar Kelas V*. *Jurnal Prima Edukasia*. 1(1). 8
- Hafid Abdul. 2011. *Sumber dan Media Pembelajaran*. Sulasena. 6(2). 71
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setya
- Husein Sadam, dkk. 2015. *Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor*. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. 1(3). 222
- Husein Sadam, dkk. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor*. *Jurnal Fisika dan Teknologi*. 1(3). 222
- Jacobus Arnold. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Scientific Terintegrasi dengan Multimedia Interaktif Pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 10 Singkawang Utara*.
- Jupriyanto, Erlina Idolla Ganis. 2016. *Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammad (Mim) Ngadirajen*. *Journal Speed*. 3(4). 59
- Karmila, Mila. 2010. *Seni Ikat Celup (Tie Dye)*. Jakarta: Bee Media Indonesia

- Khairan Majidah dan Dian Febrial. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung untuk SMP Kelas IX*. Jurnal Ipteks Terapan. 10. 96
- Khoiriyah, dkk. 2016. *The Effect Of Multimedia-Based Teaching Materials In Sciene Toward Students' Cognitive Improvement*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 5(1). 77
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran*. Semarang: Unnes Pres.
- Leow Fui Theng. 2014. *Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education In A Malaysian University*. Journal of Educational Technology. 13(2). 101
- Mahendra Wardhana. 2016. *Menumbuhkan Minat pada Kain Nusantara Melalui Pelatihan Pembuatan Kain Ikat Celup (jumputan) pada Warga Masyarakat*. Jurnal Desain Interior. 1. 1-6
- Mahnun Nunun. 2012. *Media Pembelajaran*. Jurnal Pemikiran Islam. 37(1). 28
- Nahar Irwan Novi. 2016. *Penerapan Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial. 1. 65
- Nurchaili. 2010. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. 16(6). 650
- Pane Apriada, Muhammad Darwis Dasopnag. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman. 3(2). 335
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Tujuan Kurikulum
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum 2006.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Priyanto Dwi. 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan. 14(1). 2

- Ramansyah Wanda. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Edutic. 3(1). 32
- Ramnsyah Wanda. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan*. Jurnal Ilmiah Edutic. 1(1). 4
- Riana Erma dan Abdul Ghofur. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bhasa Inggris Materi Teks Deskriptif Untuk Siswa SMP/MTS*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. 2(2). 219
- Rifa'I, Achmad dan Cathrina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Septiana Firdaus, dkk. 2012. *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic*. Jurnal Algoritma. 1(9). 2
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tiurma Lisner, Heri Retnawati. 2014. *Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau Dari Prestasi dan Minta Belajar Matematika di SMA*. Jurnal Kependidikan. 44(2)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Uno, Hamzah B. dan Nina Lamatenggo. 2014. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wanda Raansyah, 2014. *Pengembangan Multimeddi Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash cs3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan*. Jurnal Ilmiah Educatic.1(1). 1-11

- Wanda Ramansyah. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar* Jurnal Ilmiah Educaticc. 2(1). 28-37
- Zahrina Amelia Haezah. 2019. *Penggunaan Model Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar SBdP Pada Materi Montase di Kelas IVSD Negeri Pamulang Tengah*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 6(1). 212
- Hamdu Ghullamm dan Lisa Agustia, 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan. 12(1). 82
- Widodo. 2013. *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VII MTS bNegeri Donomulyo Kulon Progo*. Jurnal Fisika Indonesia. 17(49). 34
- Thahar Irzan dan enceng. 2006. *Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada Pendidikan Jarak Jauh*. Jurnal Pendidikan Terbuka. 7(2). 93
- Ali Muhammad. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Ekeltromagnetik*. Jurnal Edukasi. 5(1). 12