



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF SIKLUS HIDUP HEWAN DI KELAS IV SD

Dyas Valmey Faridy, Esti Untari, Alif Mudiono

Universitas Negeri Malang

E-mail: dyasfar@gmail.com

Abstract: The implementation of thematic learning on the science content of the animal's life cycle is still not optimal. Thus interactive and interesting media are needed so that the implementation of learning can run optimally. The purpose of this research is to produce an interactive CD product containing animal life cycle material. The steps of this research are: (1) data collection, (2) planning of research implementation, (3) development of product draft, (4) validation of material experts and media experts, (5) revision of results of expert validation, (6) trials product. The results of 98% media validation (very feasible), 84% material validation (very feasible), 96% user validation (very feasible) and 100% product trial (very good). Thus, it can be concluded that the Interactive CD learning media for animal cycles in grade IV elementary school is very good and feasible to use.

Keywords: Instructional Media; Interactive CD; Animal life cycle

Abstrak: Pelaksanaan pembelajaran tematik pada muatan IPA tentang siklus hidup hewan saat ini masih belum maksimal. Dengan demikian diperlukan media yang interaktif dan menarik agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa CD interaktif yang berisi materi siklus hidup hewan. Langkah-langkah penelitian ini adalah: (1) pengumpulan data, (2) perencanaan pelaksanaan penelitian, (3) pengembangan draf produk, (4) validasi ahli materi dan ahli media, (5) revisi hasil validasi ahli, (6) uji coba produk. Hasil validasi media 98% (sangat layak), validasi materi 84% (sangat layak), validasi pengguna 96% (sangat layak) dan uji coba produk 100% (sangat baik). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran CD Interaktif siklus hewan di kelas IV SD sangat baik dan layak untuk digunakan.

Kata kunci: media pembelajaran; CD Interaktif; siklus hidup hewan

Pendidikan merupakan hal penting yang diperlukan bagi setiap manusia untuk memperoleh pengetahuan, wawasan serta meningkatkan martabat dalam kehidupan. Pasal 31 ayat (1) amandemen UUD 1945 secara tegas mengamanatkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” dan ayat (2) menyatakan “setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya”. Hal tersebut juga dipertegas dalam Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 6 ayat (1) yang menegaskan bahwa “setiap warga negara yang berusia tujuh sampai lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar” Pendidikan layak diberikan secara optimal khususnya pada siswa Sekolah Dasar, karena merupakan pengetahuan dasar siswa yang berguna untuk melanjutkan kejenjang lebih tinggi.

Peran aktif siswa dibutuhkan untuk semua mata pelajaran termasuk dalam mata pelajaran tema cita-citaku pada muatan IPA tentang siklus hidup hewan. Penyampaian materi tersebut tidak cukup hanya menggunakan buku bahan ajar, tetapi juga memerlukan sumber belajar yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep serta melatih keaktifan siswa. Menurut penelitian Rumidjan (Rumidjan, Sumanto, & Badawi, 2017), perlunya pemahaman konsep yang sesuai, agar pengetahuan yang diperoleh siswa dapat selalu diingat dengan baik.

Dewasa ini siswa mulai terpengaruh oleh era digital. Era digital adalah istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, khususnya jaringan internet dan teknologi komputer. Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi media dalam proses pembelajaran. Salah satunya akan membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2014), media berbasis komputer memiliki fungsi yang berbeda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar yang dikenal dengan *Computer-Assisted Instruction (CAI)*. Dengan perkembangan pesat di bidang teknologi, pola belajar juga harus dirubah. Arti teknologi dalam dunia pendidikan seharusnya menjadi sarana yang dipakai dalam proses pembelajaran.

Tugas guru dalam rangka optimalisasi proses belajar mengajar adalah sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan kemauan belajar siswa, mengembangkan kondisi belajar yang relevan agar tercipta suasana belajar secara wajar dengan penuh kegembiraan. Seorang guru harus bisa membimbing, mengarahkan, dan menciptakan kondisi belajar siswa. Menurut Prastowo (2013), dalam pembelajaran efektif dan bermakna, siswa perlu dilibatkan secara aktif karena mereka adalah pusat dari kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi.

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah bahan ajar. Dalam satu topik pembelajaran, dibutuhkan beberapa sumber belajar yang sesuai dengan jumlah kompetensi inti. Menurut Permendikbud No 08 Tahun 2016, “buku teks pelajaran adalah sumber pembelajaran utama untuk mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti dan dinyatakan layak oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk digunakan pada satuan pendidikan”. Sedangkan “buku non teks pelajaran adalah buku pengayaan untuk mendukung proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan dan jenis buku lain yang tersedia di perpustakaan sekolah”. Buku non teks pelajaran dapat berupa CD interaktif atau LKS. Sebagai bahan penunjang, dapat menggunakan disket, kaset, atau CD yang berkaitan dengan bahan yang akan dipadukan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Sananwetan 01 Kota Blitar. Dalam pelaksanaannya pembelajaran tematik pada muatan IPA tentang siklus hidup hewan saat ini masih belum maksimal. Bahan ajar sudah tersedia, namun masih kurang memberikan pemahaman kepada siswa. Pembelajaran tematik pada muatan IPA di sekolah masih mengikuti pola pembelajaran konvensional. Metode yang digunakan adalah metode pemberian tugas, diskusi kelompok, eksperimen dan ceramah. Media pembelajaran yang digunakan sebatas papan tulis sebagai media mencatat, akibatnya siswa cenderung pasif dan motivasi untuk belajar IPA pun rendah. Materi dalam LKS yang tersedia kurang sesuai dengan kompetensi inti. Sehingga membuat siswa tidak tertarik untuk membaca dan tidak termotivasi dalam belajar dikarenakan bahan ajar yang disediakan terbatas dan kurang menarik.

Dalam menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, hendaknya menggunakan media yang dapat merangsang siswa, salah satunya dengan mengembangkan CD interaktif. Didalam CD interaktif ini berisi bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai indikator yang telah ditetapkan. Dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi dan

bersikap aktif, misalnya aktif memperhatikan gambar, memperhatikan tulisan yang bervariasi warna atau bergerak, suara, animasi bahkan video dan film. Menurut penelitian Ginanjar (2010), media pembelajaran interaktif dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan tersebut, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa. Manfaat media pembelajaran CD interaktif ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Selain itu dengan media pembelajaran CD interaktif ini, diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh kebanyakan guru adalah metode tatap muka (ceramah) yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan sehingga menyebabkan motivasi siswa menurun.

Produk yang dikembangkan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah tersebut diwujudkan berupa CD interaktif dengan spesifikasi sebagai berikut: (1) CD interaktif yang dikembangkan berisi materi tentang siklus hidup hewan pada kelas IV SDN Sananwetan 1 Kota Blitar, (2) CD interaktif dikembangkan dengan memodifikasi aspek audio visual yang beragam dengan menggunakan bantuan aplikasi *Lecture Maker* dan *Sparkol Videoscribe*, (3) CD interaktif dapat dijalankan disemua IOS yang dilengkapi dengan aplikasi *flash player*. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa CD interaktif yang berisi materi siklus hidup hewan

CD interaktif diasumsikan dapat membangkitkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sananwetan 1 Kota Blitar, karena dalam CD interaktif ini berisi materi tentang siklus hidup hewan yang disusun secara sistematis dan menarik, sehingga dapat menimbulkan interaksi yang aktif. Hal ini berlandaskan pada pendapat Jonhson (Musfiqon, 2012) pembelajaran berbasis multimedia memiliki karakteristik lebih sesuai dengan konteks materi yang dipelajari. Selain itu pembelajaran yang kontekstual dapat menstimulus otak siswa untuk memahami materi pembelajaran.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dan menggunakan langkah-langkah Borg and Gall. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya, dalam penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah dari model penelitian pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi, yang terdiri dari: (1) pengumpulan data, (2) perencanaan pelaksanaan penelitian, (3) pengembangan draf produk, (4) validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna (5) revisi hasil validasi ahli, (6) uji coba produk.

Pengumpulan data meliputi studi pustaka, survey lapangan, dan analisis kebutuhan. Studi pustaka dilakukan untuk mengkaji konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang digunakan dalam pengembangan produk. Selanjutnya, survey lapangan dan analisis kebutuhan dilaksanakan di SDN Sananwetan 01 Kota Blitar untuk mengetahui kriteria produk yang harus dikembangkan.

Berdasarkan hasil studi pustaka, survey lapangan dan analisis kebutuhan diperoleh data awal yang digunakan untuk menyusun draft produk. Perencanaan ini meliputi perencanaan menyusun produk dan perencanaan validasi ahli materi, ahli media, pengguna dan pelaksanaan uji coba produk. Dalam tahap pengembangan draf produk, mulai dirancang desain produk awal, berupa *draft*. Produk yang dikembangkan berupa CD interaktif. CD interaktif ini berisi materi tentang siklus hidup hewan pada kelas IV SDN Sananwetan 1 Kota Blitar. *Aplikasi* yang digunakan dalam mengembangkan produk ini adalah aplikasi *Lecture Maker* dan *Sparkol Videoscribe*.

Selanjutnya, Tahap validasi ahli dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Validasi dari para ahli dimaksudkan untuk mendapatkan masukan-masukan yang berguna mengenai produk yang dikembangkan. Dari validasi ahli diperoleh data yang digunakan untuk perbaikan atau revisi produk. Dari hasil validasi akan dianalisis guna menentukan komponen-komponen CD interaktif yang perlu direvisi sehingga lebih layak dari segi kemenarikan dan keefektifannya sebagai metode pembelajaran. Dari hasil revisi ini ini, akan disusun kembali CD interaktif yang telah di revisi.

Setelah revisi produk dilakukan, maka dilanjutkan uji coba *one to one* terhadap kelayakan CD interaktif dari segi kemenarikan dan keefektifannya. Uji coba ini dilaksanakan dengan 2 siswa. Dari hasil uji coba *one to one* diperoleh data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan CD interaktif sebagai sumber belajar. Tahap terakhir adalah Uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan dengan menerapkan CD interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba skala kecil dilakukan di kelas IV A SDN Sananwetan 1 Kota Blitar yang berjumlah 23 siswa.

Sumber data dari penelitian pengembangan ini diperoleh dari validasi ahli dan uji coba *one to one* dan uji coba skala kecil. Menurut Arikunto (Suharsimi, 2013) sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Validasi dari para ahli dimaksudkan untuk mendapatkan masukan-masukan yang berguna mengenai produk yang dikembangkan. Sedangkan uji coba *one to one* dimaksudkan untuk mendapatkan masukan-masukan dari pengguna. Sasaran pengguna produk untuk penelitian dan pengembangan ini siswa dan guru kelas IVA SDN Sananwetan 1 Kota Blitar yang terdiri dari 23 siswa sebagai responden.

Sesuai kriteria penelitian pengembangan bahwa harus ada penentuan sampel dan populasi yang digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba luas, namun karena pada penelitian ini uji coba yang dilakukan hanya uji coba skala kecil maka uji coba produk hanya dilakukan pada sampel sesuai pendapat Sugiyono (Sugiyono, t.t.) bahwa jika populasi yang terlalu besar peneliti tidak dapat mempelajari semua yang ada pada populasi karena keterbatasan waktu, dana, dan tenaga maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini diambil 6 anak dari 23 anak.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif deskriptif. Data penelitian akan dinyatakan dalam bentuk deskripsi. Data kualitatif ini diperoleh dari penyebaran angket untuk validator materi, validator media, guru, dan siswa. Metode analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif. Menurut Sugiyono (Sugiyono, t.t.) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Instrumen akan digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk mengukur nilai produk yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan untuk validator menggunakan skala *Linkert*. Sedangkan untuk menganalisis data dari pengguna yang diperoleh dari uji coba *one to one* dan uji coba skala kecil menggunakan skala *Guttman*. Setelah data diperoleh, data akan diubah menjadi persentase dengan melakukan perhitungan tiap butir nomor. Menurut Sanjaya (Trisanti & Sanjaya, 2013) media dikatakan layak apabila persentasenya $\geq 61\%$ dari semua aspek. Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

K = Kelayakan media

F = Jumlah jawaban responden

N = Skor tertinggi

Berdasarkan hasil perhitungan diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 1 Interpretasi Skor Kelayakan Media

Persentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Baik / layak
81-100	Sangat baik / sangat layak

Sumber: Sanjaya (2013)

HASIL

Pengembangan media pembelajaran CD interaktif divalidasi oleh 3 ahli, yaitu Bapak Taufik Iksan Slamet S.Pd, M.Pd memiliki kualifikasi dosen Teknologi Pendidikan sebagai ahli media, Ibu Dra. Lilik Bintartik M.Pd memiliki kualifikasi dosen mata kuliah IPA sebagai ahli materi, dan Ibu Nur Khoisah S.Pd selaku guru kelas IVA sebagai pengguna. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi media dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar validasi. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji media pembelajaran yang dikembangkan.









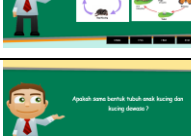



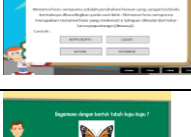

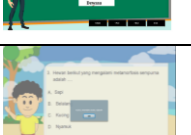











Berdasarkan validasi ahli media, hasil presentase kelayakan sebesar 98%. Maka menurut ahli media produk CD interaktif siklus hidup hewan dinyatakan sangat baik / sangat layak. Adapun kelebihan menurut ahli media adalah material multimedia lengkap dan menarik sesuai dengan karakter belajar siswa SD, aplikasi ringan dan dapat dijalankan di semua IOS. Sedangkan kekurangan dan saran dari ahli media adalah perlu ada pengantar di setiap tampilan, setelah mengerjakan quiz dapat ditambahkan saran atau evaluasi, harus ada tombol konfirmasi (ya/tidak) ketika menekan tombol exit, dan harus menambahkan sumber gambar.

Selanjutnya, hasil presentase validasi kelayakan oleh ahli materi sebesar 84%. Maka menurut ahli materi produk CD interaktif siklus hidup hewan dinyatakan sangat baik/sangat layak. Adapun kelebihan menurut ahli media adalah media pembelajaran CD interaktif bisa membantu siswa dalam memahami materi, lebih menarik bagi anak karena berbentuk digital. Sedangkan kekurangan dan saran dari ahli materi adalah dalam penggunaannya belum ada jeda, guru harus latihan terlebih dahulu, siswa tidak interaksi langsung dengan hewan aslinya, dan perlu disertai dengan contoh hewan yang sebenarnya. Hasil presentase kelayakan menurut guru kelas IVA sebesar 96%. Maka menurut guru kelas IVA produk CD interaktif siklus hidup hewan dinyatakan sangat baik/sangat layak. Adapun kelebihan menurut guru kelas IVA adalah sangat menarik minat anak dan lebih variatif. Adapun kekurangan dan saran adalah perlu ditambah animasi dari gambar-gambar tersebut.

Selain validasi dari para ahli, data juga diperoleh dari uji coba produk. Uji coba produk terdiri dari uji coba *one to one* dan uji coba skala kecil. Data hasil uji coba produk digunakan untuk mengetahui kemenarikan CD interaktif sebagai sumber belajar. Berdasarkan penyebaran angket, hasil presentase kelayakan sebesar 100%. Maka produk CD interaktif siklus hidup hewan dinyatakan sangat baik. Adapun masukan dari siswa adalah quis yang ada di CD interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman tentang materi yang ada di CD interaktif dan menarik sekali.

Berdasarkan saran dari validator, diketahui bahwa perlu dilakukan revisi pada produk CD interaktif siklus hidup hewan. Berikut adalah rekapitulasi hasil evaluasi validator terhadap CD interaktif

Tabel 2 Tabel Rekapitulasi Hasil Evaluasi Validator dan Perbaikan Produk

No.	Sebelum Revisi	Saran	Setelah Revisi
1.		Pada materi perlu ditambahkan pengantar, kangan hanya bergantung pada tombol “prev” dan “next”	
2.		Kalimat pertanyaan diganti menanyakan maksud dari gambar sebelumnya	
3.		Kata perputaran hidup diganti dengan “proses pertumbuhan”	
4.		Kalimat pertanyaan diperjelas.	
5.		Gambar siklus hidup kucing dirubah menjadi siklus hidup ayam.	
6.		Kalimat pertanyaan diperjelas	
7.		Disertai contoh video hewan yang sebenarnya	
8.		Biarkan siswa menemukan jawabannya sendiri, tidak perlu terlalu banyak penjelasan.	
9.		Ditambahkan animasi yang sesuai dengan materi	
10.		Setelah mengerjakan quiz ditambahkan evaluasi	
11.		Soal nomer 4 dirubah, diganti dengan soal yang berkaitan dengan upaya pelestarian hewan	
12.		Harus ada tombol konfirmasi (ya/tidak) ketika menekan tombol exit	
13.		Menambahkan sumber gambar	

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan berdasarkan prosedur penelitian pengembangan yang diadaptasi dari prosedur pengembangan Borg and Gall. Karena keterbatasan waktu dan biaya, dalam penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah dari model penelitian pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi, yang terdiri dari: (1) pengumpulan data, (2) perencanaan pelaksanaan penelitian, (3) pengembangan draf produk, (4) validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna (5) revisi hasil validasi ahli, (6) uji coba produk.

Dalam pelaksanaan penelitian pengembangan CD interaktif ada beberapa hambatan. Pertama, yaitu pada tahap pembuatan media, penyelesaian pembuatan media memerlukan waktu yang cukup lama karena dalam pembuatannya memerlukan keahlian yang khusus. Kedua pada saat uji coba tidak ada screen proyektor, untuk mengatasi hal tersebut *LCD* dipantulkan di papan tulis, namun gambar menjadi terlihat kurang jelas.

Selain hambatan, ada pula kemudahan dalam penelitian pengembangan ini. Pertama, yaitu pada analisis data hasil uji coba lapangan. Analisis data hasil dari penelitian pengembangan menggunakan perhitungan sederhana sehingga memudahkan dalam analisis. Kedua, guru mata pelajaran sangat mendukung adanya penelitian mengenai inovasi dari media pembelajaran ini sehingga penelitian pengembangan CD interaktif berjalan dengan lancar.

Produk CD interaktif telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna yang mencakup tentang isi, bahasa, dan penyajian. Dari hasil validasi produk mendapatkan skor rata-rata 92,6% sehingga mendapatkan hasil predikat sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Menurut para ahli secara umum, media pembelajaran CD interaktif siklus hidup hewan ini menarik digunakan sebagai bahan ajar, karena bersifat digital/berbasis komputer. Kemajuan media komputer memberikan kelebihan dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian Syauqi (2012) komputer mampu menampilkan gambar-gambar, video, teks yang dapat dianimasikan, serta dapat menambah motivasi siswa untuk belajar karena komputer dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara dinamis, interaktif dan perorangan. Hal ini sejalan dengan konsep multimedia dari Abidin (2016) yaitu informasi selayaknya disajikan dalam bentuk visual, performa, musik, drama, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya komputer dalam proses pembelajaran pekerjaan guru menjadi lebih ringan dan guru dapat memantau tingkat perkembangan prestasi siswa.

Selain dari validator, media pembelajaran CD interaktif mendapatkan respon yang baik dari siswa. CD interaktif ini telah diuji cobakan terhadap 23 siswa di SDN Sananwetan 01 Kota Blitar. Dalam pelaksanaan uji coba siswa sangat antusias karena media berbentuk digital/berbasis komputer dan menarik dalam penyajiannya sehingga siswa mendapatkan suasana yang baru dan kegiatan pembelajaran tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putra, Ruminiati, & Al Atok, (2017) yang menjelaskan bahwa media yang berbasis komputer akan lebih menarik siswa untuk belajar.

Dari hasil penyebaran angket, skor uji coba *one to one* dan uji coba skala kecil mendapatkan hasil yang maksimal yaitu 100% sehingga mendapatkan hasil predikat sangat baik. Menurut Hidayati (2013) media yang baik adalah media yang dapat mempertimbangkan optimalisasi pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga rujukan dan kriteria utama memilih media adalah kontribusi media dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Dalam CD interaktif disertai materi yang sesuai dengan kompetensi dasar, dan disertai dengan video, lagu dan animasi yang dapat menarik minat siswa. Melalui CD interaktif siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru tetapi juga melihat, membaca, menyaksikan demonstrasi dan adanya interaksi sesama siswa

dan guru. Maka dari hasil uji coba produk pembelajaran menggunakan CD interaktif sangat menarik bagi siswa. Selain itu siswa menjadi lebih aktif dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan temuan dapat disimpulkan bahwa: menurut ahli materi, ahli media, guru dan siswa produk berupa CD Interaktif siklus hidup hewan yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk diterapkan. Produk yang dikembangkan menarik, bersifat digital dan sesuai dengan karakter belajar siswa SD.

Produk penelitian dan pengembangan ini berupa CD Interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam pembelajaran muatan IPA. Pemanfaatannya perlu mempertimbangkan situasi dan kondisi. Produk CD interaktif ini hanya berisi muatan materi IPA siklus hidup hewan.

Untuk penyebarluasan produk yang dikembangkan kepada sasaran yang lebih luas, sebaiknya produk dievaluasi kembali dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang akan dituju dan disosialisasikan terhadap pihak-pihak terkait seperti pihak sekolah untuk mempersiapkan LCD dan komputer/laptop. Untuk subyek penelitian dapat dilakukan pada subyek yang lebih luas, dengan memperhatikan situasi dan kondisi dan guru dapat memiliki pilihan untuk menggunakan media pembelajaran CD interaktif dalam materi siklus hidup hewan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z. (2016). Peluang Dan Tantangan MEA: Kerjasama Pendidikan Indonesia di Kawasan Asean. *Ri'ayah: Journal of Social and Religious*, 1(01), 28–39.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Rev. Ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ginanjari, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik* (PhD Thesis). Universitas Sebelas Maret.
- Hidayati, N. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(3).
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Musfiqon, H. M. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan bahan ajar tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putra, A. P., Rumiati, R., & Al Atok, A. R. (2017). The development of interactive multimedia on thematic learning in grade V by the theme history of Indonesian Civilization. *Journal of Social Sciences (COES&RJ-JSS)*; Vol 6 (2017). <https://doi.org/10.25255/jss.2017.6.3.438.454>
- Rumidjan, R., Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 62–68.
- Sugiyono, D. (t.t.). Prof.(2010). *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 201.
- Syauqi, K. (2012). Pengembangan media pembelajaran modul interaktif las busur manual di SMK Negeri 1 Sedayu. *Universitas Negri Yogyakarta*.
- Trisanti, D. C., & Sanjaya, I. (2013). Pengembangan Media Permainan Stoichio Game Pada Materi Pokok Konsep Mol Bagi Siswa SMA Sekolah Berstandar Internasional (The Development of Playing Media Stoichio Game In The Main Subject of Mole Concept for International Senior High School). *UNESA Journal of Chemical Education*, 2(2).