

Pengembangan Media Pembelajaran Buku Tematik Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Berbasis Construct 2 untuk Sekolah Dasar

Siti Maisaroh¹, Fiqih Hana Saputri², dan Ery Dwi Lestari³

^{1,2,3} Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Indonesia

Email: ¹maekayla27@gmail.com, ²fiqihhana@gmail.com, ³erydwilestari75@gmail.com

Abstrak - Pembelajaran Tematik di sekolah dasar dirancang berdasarkan tema tertentu, namun sering kali siswa merasa pasif jika metode yang digunakan membosankan dan tidak interaktif. Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya motivasi siswa yang bosan dengan papan tulis dan buku sebagai media utama. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran untuk tema 1 tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup menggunakan software Construct 2 dan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Metode ini meliputi tahap konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Hasilnya adalah media pembelajaran yang terdiri dari materi, kuis, dan game edukasi, khususnya untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci - Tematik, Media Pembelajaran, Construct 2, Multimedia Development Life Cycle.

Abstract - Thematic learning in elementary schools is designed based on specific themes, but students often become passive when the methods used are boring and not interactive. A common issue in education is the lack of student motivation, as they get bored with traditional media like blackboards and books. Therefore, an interactive, engaging, and easy-to-understand learning media is needed. This study develops a learning media for Theme 1 on the growth and development of living things using Construct 2 software and the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. The MDLC method includes stages such as concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The result is a learning media consisting of materials, quizzes, and educational games, specifically for third-grade elementary students, aiming to make learning more enjoyable and effective.

Keywords - Thematic, Learning Media, Construct 2, MDLC.

I. PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 membawa dampak besar terhadap semua sektor kehidupan [1]. Dalam sektor pendidikan, revolusi industri juga membawa perubahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar [2]. Pembelajaran

Tematik yang merupakan salah satu pembelajaran yang terdapat pada sekolah dasar, yang diartikan sebagai pembelajaran yang didesain berdasarkan tema-tema tertentu [3]. Construct 2 adalah tools pembuat game berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh Scirra. Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada game diatur dalam Even Sheet yang terdiri dari Event dan Action [4].

Permasalahan yang tak jarang ditemukan pada dunia pendidikan khususnya dalam mata pelajaran tematik adalah tentang motivasi, siswa tak jarang merasa bosan apabila dihadapkan dengan buku yang hanya berisi tulisan tulisan saja. Metode pembelajaran tematik tema 1 tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang diterapkan saat ini banyak yang bersifat manual. Alat seperti papan tulis dan gambar di buku masih digunakan untuk memberikan materi. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran interaktif yang tidak membosankan, menyenangkan dan mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle) [5].

Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada MI Baitussa'adah yaitu minat belajar siswa masih kurang karena media pembelajaran yang digunakan hanya melalui papan tulis dan buku pelajaran saja. Hal tersebut terkadang bisa membuat siswa dan siswi menjadi jenuh dan tidak tertarik untuk belajar tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Serta kurangnya inovasi dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan edukatif. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan materi yang didapat pada buku pelajaran tematik tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, hanya memuat materi, latihan soal dan permainan edukatif.

Berdasarkan hasil penelitian Lia Budi Trisanti [6] Mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi experiment*). Dapat disimpulkan bahwa saat posttes jumlah siswa yang memenuhi indikator pemecahan masalah lebih banyak dari pretest. Dengan kata lain bahwa setelah penerapan game edukasi berbasis construct, jumlah siswa yang memenuhi indikator pemecahan masalah lebih banyak.

Selain itu pengembangan media pembelajaran pada tema 2 selalu berhemat energi sub tema 1 pada penelitian Miftahul Jannah [7] dengan metode model 4-D. Mendapatkan hasil validator dari ahli materi memperoleh presentase kevalidan 91% dengan kategori “sangat baik”. Hasil validator dari ahli media memperoleh presentase kevalidan 80% dengan kategori “baik”.

Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dilakukan juga untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif oleh Kharisma [8] Hasilnya, aspek-aspek yang dinilai memperoleh kriteria rata-rata sangat baik dengan presentase sebesar 92,80%. Aspek yang mendapatkan presentase rata-rata terbesar ada pada aspek pembelajaran sebesar 93,18%. Kemudian pada aspek kualitas media mendapatkan presentase rata-rata sebesar 92,91%, sedangkan pada aspek minat mendapatkan presentase rata-rata sebesar 92,55%. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini mendapat respon positif dari user.

Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) digunakan juga pada penelitian Andreas D Porajow [9] mengenai Aplikasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Hasil dari kuisioner menyatakan 80% responden merasa aplikasi modul pembelajaran sangat mudah dimengerti dan memiliki tampilan yang menarik, begitu juga 98% responden merasa aplikasi tersebut memiliki tulisan, gambar serta suara yang sangat jelas.

Rachda Dewi [10] dalam Peningkatan Fungsionalitas Buku Sekolah Elektronik (BSE) Tematik “ 8 ” untuk Siswa kelas 1 SD Berbasis Mobile menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Mendapatkan hasil dengan adanya media pembelajaran BSE berbasis mobile pada smartphphone guna menampilkan simulasi yang interaktif dengan memadukan gambar, dan teks membantu siswa memvisualisasikan materi pelajaran yang masih bersifat abstrak, menambah minat belajar siswa karena dalam bentuk gambar dan teks yang menarik khususnya untuk siswa SD kelas 1 akan lebih mudah ditangkap.

Oleh karena itu Tujuan dalam penelitian ini yaitu membangun sebuah media pembelajaran Tematik tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis *Construct 2* yang memberikan edukasi sambil bermain dan dapat diakses melalui *smartphone*, untuk merancang dan membuat media pembelajaran yang meningkatkan minat belajar siswa mampu memberikan pembelajaran tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang disertai latihan soal dan sebuah game edukasi.

II. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dikembangkan oleh penulis bersifat MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), merupakan “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*” yang dirancang memiliki beraneka macam dalam media pembelajaran tersebut yang berupa grafik, film, slide, foto, dan pembelajaran dengan memakai komputer [11]. Peneliti merancang media pembelajaran ini agar dalam mengajar

pada suatu pembelajaran tidak perlu menggunakan metode ceramah lagi. karena menggunakan ceramah, para siswa tidak banyak untuk dapat kesempatan mengembangkan keberanian mereka dan mengutarakan pendapatnya. Tujuannya untuk menghasilkan sistem berkualitas tinggi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau tujuan dibuatnya sistem tersebut.

B. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, dalam penelitian kualitatif analisis data harus dilakukan dengan teliti agar data-data yang sudah diperoleh mampu dinarasikan dengan baik. Penelitian kualitatif dilakukan dengan karakteristik yang mendeskripsikan fakta atau suatu keadaan yang sebenarnya [12]. Beberapa teknik pengumpulan data antara lain sebagai berikut:

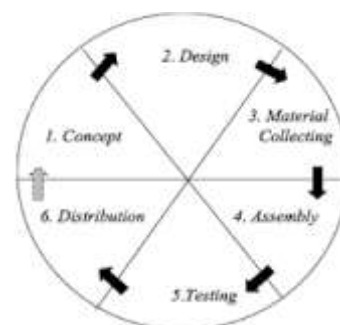
Wawancara: Metode pengumpulan data dengan wawancara merupakan kemampuan untuk menjangkau berbagai perspektif tentang topik tertentu. Berbagai wawancara dapat digunakan untuk menambah informasi dan memperluas sudut pandang dalam penelitian [13].

Observasi: Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran tematik yang dilakukan di dalam kelas [14].

Literatur: Metode yang digunakan studi literatur atau tinjauan pustaka [15]. Metode ini diadakan untuk pengumpulan data dengan mencari sebuah sumber dari berbagai macam cara diantaranya melalui buku-buku, jurnal, dan website yang mana hal tersebut akan menjadi dasar kajian teori dalam melakukan penelitian.

C. Metode Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini metode yang digunakan adalah metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (pendistribusian) [16]. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.



Gambar 1. Metode pengembangan *Development Life Cycle* (MDLC)

Concept: Tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audien). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain. Selain itu, tahap ini juga akan menentukan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain).

Design (perancangan): Tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi setiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dan *flowchart* (bagan alir) untuk menggambarkan aliran dari satu scene ke scene lain. Pembuatan *storyboard* dapat menggunakan cara pembuatan *storyboard* film/animasi, atau dapat menggunakan cara pembuatan *storyboard* di multimedia yang hanya menggunakan teks saja.

Material Collecting: Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.

Assembly: Tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*, *flowchart* (bagan alir), dan/atau stuktur navigasi.

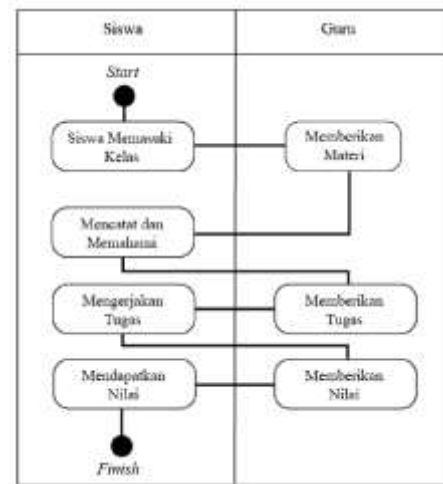
Testing (pengujian): Dilakukan setelah menyelesaikan tahap *assembly* (pembuatan) dengan menjalankan aplikasi program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap *alpha test* (pengujian *alpha*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Pengujian selanjutnya adalah pengujian *beta* yang melihatkan pengguna akhir akan dilakukan.

Distribution: Tahap aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk mengembangkan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis melakukan penelitian di MI Baitussa'adah yang beralamatkan di Jl. Masjid Baitussa'adah, Rt 03 Rw 01, Desa Kadu, Kecamatan Curug, Kabupaten Tangerang, Banten.

Metode Belajar Mengajar yang dilakukan di MI Baitussa'adah Tangerang masih menggunakan metode konvensional yaitu guru hanya menjelaskan saja dari buku dan Siswa Siswi dapat mendengarkan apa yang disampaikan dari guru tersebut. Metode belajar mengajar tersebut dilakukan setiap harinya dengan menerapkan sistem Tatap Muka.



Gambar 2. Activity diagram sistem pembelajaran yang berjalan saat ini

Permasalahan yang penulis identifikasi dalam penelitian ini bersumber dari bagaimana dan seperti apa pelaksanaan aplikasi ini sendiri. Maka terdapat beberapa masalah yang dihadapi, antara lain: (1) Proses belajar mengajar masih menggunakannya media buku dalam pengajaran setiap harinya. Hal tersebut terkadang bisa membuat siswa dan siswi menjadi jenuh dan tidak tertarik untuk belajar tematik, (2) Kurangnya inovasi dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan edukatif.

Berdasarkan hal tersebut, penulis mencoba untuk memberikan beberapa pemecahan masalah yang dapat diaplikasikan sebagai berikut: (1) Membuat media pembelajaran bernama “Media Pembelajaran Tematik Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup”, di mana media pembelajaran ini berbentuk aplikasi yang dapat dipasang di *smartphone* para pengguna. Aplikasi ini menerapkan konsep “Belajar Sambil Bermain” yang dikemas melalui tampilan yang interaktif, berbagai fitur pembelajaran dan permainan, serta berbagai fitur lainnya, (2) Mengenalkan cara penggunaan *smartphone* sekaligus dengan cara penggunaan aplikasi “Media Pembelajaran Tematik Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” kepada siswa siswi secara tak langsung juga dapat mempelajari penggunaan alat teknologi, termasuk *smartphone*.

Final Draft Elisitasi [17] merupakan bentuk akhir dari tahap-tahap elisitasi yang dapat dijadikan acuan dan dasar pengembangan. Berdasarkan Elisitasi Tahap III, dihasilkan final draft requirements yang diharapkan dapat mempermudah penulis dalam membuat sistem.

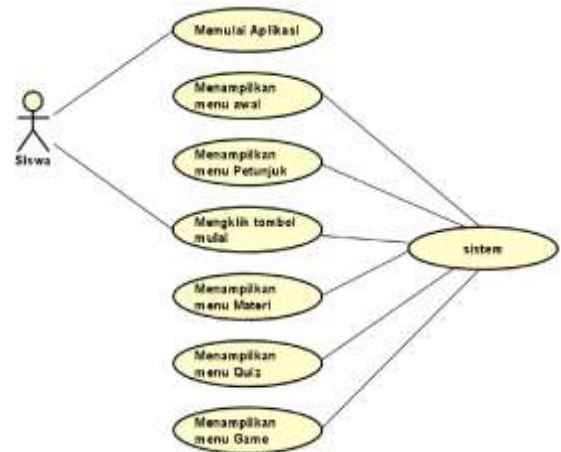
Tabel 1. Elisitasi Final

Fungsional	
Analisis Kebutuhan	
No	Keterangan
1	Menampilkan Halaman Utama

2	Menampilkan Halaman Menu
3	Menampilkan pilihan Materi yang ingin dipelajari
4	Menampilkan Penjelasan Materi
5	Menampilkan Quiz
6	Menampilkan Game
Non fungsional	
Saya ingin sistem dapat:	
1	Memudahkan siswa dalam menggunakan aplikasi
2	Berjalan dengan baik di Smartphone
3	Memiliki tampilan yang menarik

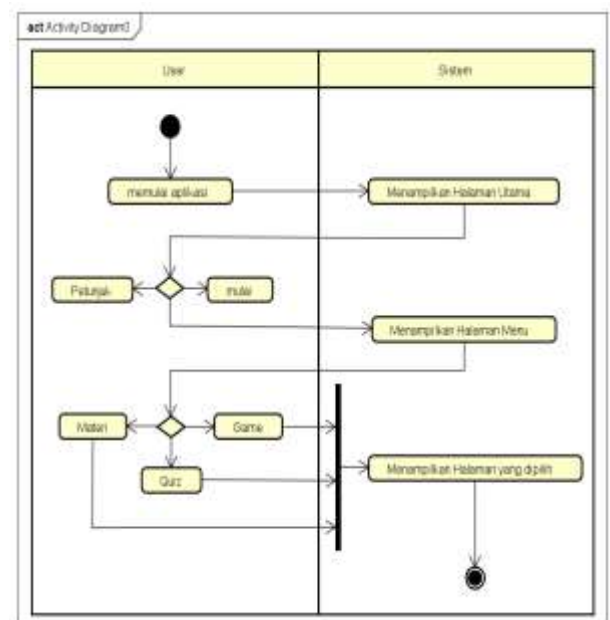
Pada penelitian ini akan dibuat sebuah produk berupa media pembelajaran menggunakan *Construct 2* untuk buku tematik tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup siswa kelas III MI Baitussa'adah yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Karena sistem pembelajaran yang masih konvensional, serta kurangnya konsentrasi para siswa dalam belajar di kelas. Untuk itu, diperlukan sebuah inovasi atau cara baru untuk menambah antusiasme anak dalam mempelajari buku tematik. Oleh karena itu, penulis menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis *mobile* dengan konsep "Belajar Sambil Bermain" yang dibuat dengan perpaduan atau kombinasi antar unsur pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dan hiburan. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan tombol-tombol interaktif sehingga siswa sendiri dapat berinteraksi dengan apa yang disajikan dalam multimedia ini. Materi dalam media pembelajaran ini disajikan dengan menarik karena dilengkapi dengan animasi, narasi dan musik latar yang dapat menghibur pengguna. Sistem pembelajaran ini akan sangat membantu guru dan murid dalam kegiatan belajar di dalam kelas dan diharapkan diterima oleh siswa/i sekolah dasar MI Baitussa'adah. Tujuan utama pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk mempermudah pelajaran tematik tema 1 agar menyenangkan dan tidak membosankan kalangan murid sekolah.

Perancangan dalam suatu sistem dilakukan untuk memudahkan dalam pengaliran suatu data dalam program. Sehingga mempermudah seseorang dalam membuat sistem agar sistem dapat dengan mudah dipahami [18]. Pada tahap penelitian ini penulis menggunakan activity diagram sebagai rancangan *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram* pada sistem yang berjalan. Berikut adalah gambaran diagram pada rancangan sistem:



Gambar 3. Use Case Diagram yang diusulkan

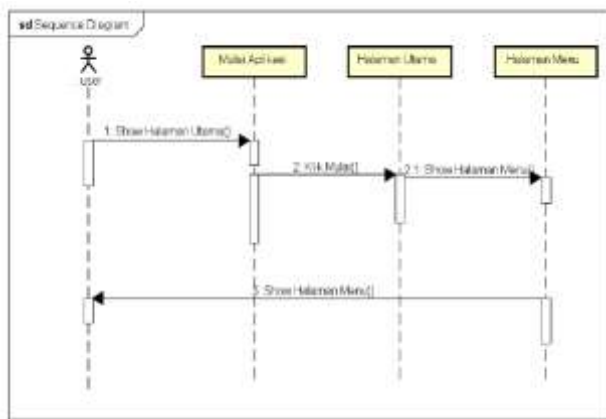
Pada gambar 3. Terdapat 1 aktor pada aplikasi yang akan di buat, yaitu *Player*, Tugas dari seorang *player* adalah untuk menjalankan suatu sistem dalam media pembelajaran.



Gambar 4. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan [19].

Pada gambar 4. *Activity Diagram* terdapat satu aktor yaitu user yang mengendalikan sistem dengan memulai aplikasi lalu sistem merespon dengan menampilkan halaman utama aplikasi, kemudian *user* memilih mulai aplikasi dan sistem menampilkan halaman menu yang terdapat materi, *quiz* dan *game* lalu user akan memilih salah satu dari menu tersebut setelah itu maka sistem akan menampilkan halaman yang dipilih dari user.



Gambar 5. Sequence Diagram

Pada Gambar 5. *Sequence Diagram* User membuka aplikasi akan diarahkan ke Halaman Utama terlebih dahulu. Di halaman utama terdapat menu mulai dan menu petunjuk. User mengklik menu mulai dan mengarahkan ke halaman menu yang berisi menu Materi, menu Quiz dan menu Game.

Storyboard adalah rancangan untuk memudahkan dalam membuat aplikasi media pembelajaran [20]. Dalam pembuatan *storyboard* tidak menuntut sang *illustrator* dapat menggambar sketsa secara bagus, tetapi lebih diutamakan pemahaman terhadap gambar tersebut oleh pihak lain yang ikut berperan. Berikut adalah *storyboard* dari sistem yang diusulkan

Tabel 2. Storyboard

No	Gambar	Keterangan
1		Tampilan Halaman Utama, Dalam halaman utama ini terdapat tombol <i>on/off</i> musik latar, tombol mulai dan tombol petunjuk.
2		Tampilan Halaman Petunjuk, tampilan ini menjelaskan cara-cara penggunaan aplikasi terdapat tombol kembali untuk keluar dari halaman petunjuk.
3		Tampilan Halaman Menu, Terdapat Pilihan Tombol yang jika di klik akan diarahkan menuju tombol yang dipilih. Tombol tersebut antara lain Tombol Materi, Quiz, Game dan Kembali

4		Tampilan Pemilihan Sub Tema, pada tampilan ini berisi tombol sub sub tema dari materi yang akan dipelajari dan tombol kembali.
5		Tampilan Halaman Materi, Pada Tampilan ini menjelaskan Materi yang dipilih. Pada halaman ini terdapat tombol seperti tombol <i>next</i> tombol <i>Prev</i> dan tombol kembali.
6		Tampilan Halaman Quiz, pada halaman ini terdapat soal dan jawaban pilihan, tampilan <i>quiz</i> terdapat 10 soal yang soal pertanyaannya sesuai dengan isi materi.
7		Tampilan Score Quiz, Tampilan ini terdapat pada soal terakhir, score <i>quiz</i> sesuai dengan jawaban benar yang dipilih pada soal soal <i>quiz</i> . Terdapat tombol <i>repeat</i> untuk mengulang <i>quiz</i> dan tombol <i>home</i>
8		Tampilan Halaman Game, game pada aplikasi ini merupakan game susun huruf sesuai dengan soal gambar yang tertera. <i>Drag dan drop</i> huruf sesuai dengan tempatnya dan apabila huruf tidak sesuai dengan tempat jawaban yang benar maka huruf tersebut akan kembali ke tempat semula.

9



Tampilan Notifikasi Benar, setelah menyusun huruf secara benar pada menu game maka akan muncul notifikasi "great job". Lalu adanya Tombol anak panah untuk melanjutkan ke soal berikutnya.

Hasil akhir dari perancangan aplikasi ini adalah berupa aplikasi media pembelajaran tematik tema 1 mengenai pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang dirancang sebagai berikut.



Gambar 6. Tampilan halaman utama

Gambar 6. adalah Halaman utama ditampilkan saat pengguna membuka media pembelajaran. Halaman utama berisi beberapa tombol seperti tombol mulai, tombol on/off musik latar dan tombol petunjuk.



Gambar 7. Tampilan Halaman Menu

Gambar 7. Adalah Halaman menu yang ditampilkan saat pengguna mengklik tombol mulai yang ada di halaman utama. Halaman menu berisi beberapa tombol seperti tombol materi, tombol quiz, tombol game dan tombol home.



Gambar 8. Tampilan Pilihan Materi

Gambar 8. Adalah Pilihan materi yang ditampilkan saat pengguna mengklik menu materi yang ada di halaman menu. Pilihan materi dikategorikan menjadi 4 pilihan materi. Tampilan pilihan materi berisi beberapa tombol seperti tombol pilihan sub tema 1 sampai 4 dan tombol home.



Gambar 9. Tampilan Quiz

Gambar 9. Tampilan Quiz yang ditampilkan saat pengguna mengklik menu Quiz yang ada di halaman menu. Soal quiz terdiri dari 10 soal, Tombol yang digunakan yaitu tombol saat menjawab quiz, seperti halnya soal pilihan ganda.



Gambar 10. Tampilan Game

Gambar 10. Adalah Tampilan game yang ditampilkan saat pengguna mengklik menu game yang ada di halaman menu. Soal game terdiri dari 5 soal, Tombol yang digunakan yaitu tombol drag and drop huruf ke tempatnya agar bisa tersusun menjadi kata yang benar. Tampilan game berhasil akan muncul ketika huruf tersusun menjadi kata sesuai dengan petunjuk soal.

Metode *user acceptance testing* (UAT) berguna untuk mengetahui tanggapan dari seorang responden atau user terhadap sistem yang telah dibangun yang itu dengan cara menggunakan kuesioner [21]. Berikut data hasil kuesioner yang didapat dari siswa MI Baitussa'adah melalui tahapan pengujian *User Acceptance Test* (UAT).

a. Analisis pada pertanyaan pertama

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 10 responden pada pertanyaan pertama adalah 49. Nilai rata-ratanya adalah $49/10 = 4,9$ Prosentase nilainya adalah $4,9/5 \times 100 = 98\%$.

b. Analisis pada pertanyaan kedua

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 10 responden pada pertanyaan kedua adalah 44. Nilai rata-ratanya adalah $44/10 = 4,4$ Prosentase nilainya adalah $4,4/5 \times 100 = 88\%$.

c. Analisis pada pertanyaan ketiga

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 10 responden pada pertanyaan ketiga adalah 46. Nilai rata-ratanya adalah $46/10 = 4,6$ Prosentase nilainya adalah $4,6/5 \times 100 = 92\%$.

d. Analisis pada pertanyaan keempat

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 10 responden pada pertanyaan keempat adalah 48. Nilai rata-ratanya adalah $48/10 = 4,8$ Prosentase nilainya adalah $4,8/5 \times 100 = 96\%$.

e. Analisa pada pertanyaan kelima

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 10 responden pada pertanyaan kelima adalah 46. Nilai rata-ratanya adalah $46/10 = 4,6$ Prosentase nilainya adalah $4,6/5 \times 100 = 92\%$.

f. Analisis pada pertanyaan keenam

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 10 responden pada pertanyaan keenam adalah 46. Nilai rata-ratanya adalah $46/10 = 4,6$ Prosentase nilainya adalah $4,6/5 \times 100 = 92\%$.

g. Analisis pada pertanyaan ketujuh

Pada table di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai dari 10 responden pada pertanyaan keenam adalah 50. Nilai rata-ratanya adalah $50/10 = 5$ Prosentase nilainya adalah $5/5 \times 100 = 100\%$

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tematik tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup memiliki tampilan yang menarik, menu menu pada media pembelajaran yang mudah dipahami, membantu minat dan semangat siswa dalam belajar. Media pembelajaran ini dapat dijadikan media bantu belajar dan media pembelajaran tematik tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup ini sudah cukup baik.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian ini, disimpulkan bahwa proses pembelajaran di kelas III masih mengandalkan media buku, yang membuat siswa cepat bosan dan kurang fokus. Untuk mengatasi hal ini, media pembelajaran dikembangkan dengan tampilan menarik, tombol, dan animasi gambar yang disesuaikan dengan kemampuan siswa agar mereka lebih mudah memahami materi tematik. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa media ini layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Respons dari pendidik dan siswa sangat positif karena media ini memberikan pengalaman baru bagi mereka. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah agar media pembelajaran dikembangkan lebih komprehensif dengan menambah game edukasi, serta memperhatikan animasi dan tata letak agar lebih menarik bagi anak-anak. Selain itu, guru perlu meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. B. Hajriyah, "Modernisasi Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi Industri 4.0," *MOMENTUM J. Sos. dan Keagamaan*, vol. 9, no. 1, pp. 42–62, 2020, doi: 10.29062/mmt.v9i1.64.
- [2] R. F. Azhar Ahmad Smaragdina, Ahmad Mursyidun Nidhom, Dila Umnia Soraya, "Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 1*," vol. 3, no. 1, 2020.
- [3] Y. Etty, S. Halidjah, D. Auliya, and V. Ghasya, "Deskripsi rencana pelaksanaan pembelajaran dan bahan ajar tematik kelas vi sekolah dasar," pp. 1–11, 2020.
- [4] T. I. W. Hasyim, "Game Edukasi ' Foodin ' sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan Tidak Sehat Berbasis Android," vol. 2, no. 1, pp. 37–42, 2020.
- [5] P. S. D. Putri Ambarwati, "Teknik Implementasi Multimedia Development Life Cycle," vol. 18, no. 2, pp. 51–58, 2020.
- [6] L. Budi Trisanti *et al.*, "Jurnal Pendidikan Matematika Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa STKIP PGRI JOMBANG," vol. 10, no. 1, pp. 129–140, 2021, [Online]. Available: <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mo-sharafa>
- [7] A. W. M. Miftahul Jannah, "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis construct two pada tema 2 selalu berhemat energi sub tema 1 kelas IV Sekolah Dasar," vol. 1, pp. 10–17, 2022.
- [8] K. S. Mustaghfaroh, F. N. Putra, and R. S. Ajeng Ananingtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya," *J. Autom. Comput. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 2, pp. 100–109, 2021, doi: 10.47134/jacis.v1i2.22.
- [9] A. D. Porajow, V. Tulenan, and S. D. E. Paturusi, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar," *J. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 4, pp. 315–324, 2020.
- [10] R. Dewi and I. Nuryasin, "Peningkatan Fungsionalitas Buku Sekolah Elektronik (BSE) Tematik ' 8 ' untuk Siswa kelas 1 SD Berbasis Mobile," vol. 5, no. 2, pp. 673–688, 2023.
- [11] B. Sudrajat, "Perancangan Animasi untuk Media Promosi Light Novel," vol. 6, no. April, pp. 113–123, 2022.
- [12] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.

- [13] A. Damayanti *et al.*, “Manajemen Peliputan Berita oleh Reporter MNC Media di Yogyakarta dalam Pandemi Covid-19,” vol. 3, no. 1, 2022.
- [14] O. Veza *et al.*, “Dashboard Monitoring Kinerja Aparatur Sipil Negara Pada Dinas Pengelolaan Pajak Provinsi Kepulauan Riau,” vol. 13, no. 2, pp. 70–86, 2020.
- [15] M. Syofian and N. Gazali, “Kajian Literatur: Dampak Covid-19 terhadap pendidikan Jasmani Literature,” vol. 3, pp. 93–102, 2021.
- [16] M. F. Febriansyah and Y. Sumaryana, “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC),” vol. 2, pp. 61–68, 2021.
- [17] M. Haryogi, M. Iqbal, I. Teknologi, and B. Sarana, “Sistem Informasi Pencatatan Laporan Produksi Harian Berbasis Web (Studi Kasus Pada UD Yuli),” vol. 1, no. 2, 2022.
- [18] A. P. Anwar Fu’adi, “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan Diagram UML dan EER,” vol. 16, no. 1, pp. 45–54, 2022.
- [19] H. Azizah, “Analisis Perancangan Sistem Informasi pusat Studi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul,” vol. 25, no. 2, pp. 345–356, 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i2.1587.
- [20] F. Priyatna and W. Wiguna, “Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat,” *eProsiding Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 218–227, 2021.
- [21] M. A. Bastari, D. Darmansah, and D. P. Rakhmadani, “Sistem Informasi Jasa Cuci Interior Rumah dan Mobil Menggunakan Metode User Acceptance Test,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 2, p. 305, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.3926.