

**PENERAPAN MULTIMEDIA *INTERAKTIF FALSH* BERBASIS *PROBLEM  
BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SDN 54 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Umi Susanti

1811080031



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA**

**BANDA ACEH**

**2022**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Umi Susanti

Nim : 1811080031

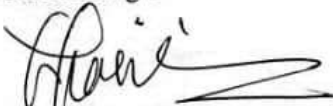
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Penerapan Multimedia Interaktif Flashn Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Pembelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri 54 Banda Aceh

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Banda Aceh 11 juli 2022

Pembimbing I



Dr. Lili Kasnini S.Si.M.Si  
NIDN 0117126801

Pembimbing II



Dr. Drs. Musdiani M.Pd  
NIDN 0031126364

Mengetahui  
Ketua Prodi PGSD



Helminsyah M.Pd  
NIDN 1320108501

## **DAFTAR ISI**

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1 HASIL BELJAR.....</b>	<b>9</b>
2.1.1 Pengertian hasil belajar . .....	9
2.1.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar .....	10
2.1.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	11
2.1.4 Pengertian Penerapan .....	12
2.1.5 Pengertian Multimedia Interaktif .....	13
2.1.6 Komponen Multimedia Interaktif .....	16
2.1.7 Karakteristik dan Kemampuan Multimedia Interaktif.....	17
2.1.8 Peranan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran IPA SD .....	19
<b>2.2 Problem Based Learning .....</b>	<b>20</b>
2.2.1 Pengertian problem based learning .....	20
2.2.2 Karakteristik Model Problem Based Learning.....	21

2.2.3 Tujuan Model Problem Based Learning .....	22
2.2.4 Langkah – Langkah Proses Problem based learning (PBL).....	23
2.2.5 Kelebihan Model Problem based learning .....	25
2.2.6 Kekurangan Problem based learning (PBL) .....	25
2.2.7 Multimedia Interaktif flash Berbasis Problem based learning dalam Pembelajaran IPA.....	26
<b>2.3 Pembelajaran IPA .....</b>	<b>27</b>
2.3.1 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) .....	28
2.3.2 Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Desain Penelitian .....	32
3.2 Populasi dan sampel .....	34
3.3 Variabel Penelitian .....	35
3.3.1 Variabel Terikat .....	35
3.3.2 Variabel Bebas .....	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.4.1 Observasi.....	36
3.4.2 Tes.....	36
3.4.3 Dokumentasi .....	36
3.5 Instrumen Data .....	37
3.6 Teknik analisis data .....	38
3.6.1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	38
3.6.2 Pengujian Hipotesis .....	38
3.6.3 Hipotesis Statistik.....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>

4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	41
4.1.1	Data Sekolah SDN 54 Banda Aceh.....	41
4.1.2	Validitas Instrumen.....	42
4.1.3	Hasil Penelitian .....	43
4.1.4	Pengujian Hipotesis .....	44
4.2	Pembahasan .....	46
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>50</b>
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran .....	51
	DAFTAR PUSTAKA.....	52

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi bangsa Indonesia untuk mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 alenia ke-4, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Hamid (2019: 6) Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi diri sehingga dapat menjadi generasi penerus yang dapat memajukan bangsa. 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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sebagai tugas pendidik yang profesional adalah menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, seperti menampilkan media-media yang bersangkutan dengan materi pembelajaran dengan ini dapat dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tak berarti menjadi bermakna. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah akan membawa dampak yaitu: kurang optimal dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media dapat lebih dimaknai siswa dalam menerima materi pelajaran IPA.

Media memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar, jika kondisi tersebut dapat dilaksanakan guru, maka siswa secara sukarela mempelajari lebih lanjut karena adanya kebutuhan dan belajar bukan sekedar kewajiban, dengan ini guru sebagai pengajar dapat dikatakan berhasil.

Pendidikan IPA adalah ilmu pengetahuan yang lahir dan berkembang dari observasi serta eksperimen, IPA mempunyai dua aspek penting, yaitu pengetahuan dan metode dalam memperoleh pengetahuan itu sendiri. Penerapan konsep IPA dilakukan melalui pengamatan, percobaan atau eksperimen dan sikap ilmiah. Dalam hal ini guru perlu merancang dan melaksanakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih aktif dan menumbuhkan kesan bermakna bagi seluruh siswa, dengan harapan hasil pembelajaran hasil pembelajaran IPA dapat dicapai. Permasalahan yang dialami oleh siswa kelas IV adalah padatnya materi pelajaran IPA yang harus dipelajari, sehingga siswa tidak mampu untuk menghafal semua materi yang ada, hal ini merupakan sebuah tantangan bagi guru untuk memaksimalkan semua kemampuan yang dimiliki. Peran guru sangat besar dalam menyampaikan semua materi pelajaran, guru harus bisa menyampaikan semua materi yang ada pada siswa dengan mengoptimalkan alokasi waktu yang ada.

Asyhar (2012: 45) Multimedia yaitu sebuah media yang menggabungkan berbagai jenis media dalam kegiatan pembelajaran. Tukiman Taruna (2017: 14) Pembelajaran dengan menggunakan

mediateks, visual diam, visual gerak, audio, dan media *interaktif* berbasis computer serta teknologi komunikasi dan informasi multimedia melibatkan indra penglihatan dan pendengaran. Upaya yang dilakukan pendidik agar siswa dapat memahami materi pelajaran yaitu menggunakan media. Media yang digunakan pastinya beragam dan berbeda-beda, hal ini hendaknya disesuaikan dengan karakter siswa dan mata pelajaran yang sedang dipelajari.

Strategi dan media yang digunakan dalam materi ini adalah “*Multimedia Interaktif Flash “Dengan Media IT Yang Berbasis Problem Basic Learning.* Dengan menggunakan media dan strategi siswa akan memahami dan memaknai materi yang sedang dipelajari sehingga terbentuk konsep atau pemikiran yang bersifat kekal dan tidak mudah dilupakan.

Untuk mewujudkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran diperlukan sebuah model pembelajaran. *Multimedia Interaktif* berbasis *problem basic learning* dalam pembelajaran dapat menggunakan sebuah model pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Fitri dalam jurnal Astuti model tersebut dapat mengembangkan ketrampilan berfikir, menyelesaikan masalah, kemandirian dalam belajar. Wahyu Purwanto (2016) Media mikro *flash* merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya 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. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah *Problem Based Learning* (PBL).

Dapat dilihat pada proses belajar yang semakin meningkat yang ada posisi era 4.0 bahkan 5.0, pada era ini guru sangat dituntut untuk lebih kreatif, mampu mengajar, mendidik, menginspirasi serta menjadi suri teladan. Dapat kita ketahui bahwa perkembangan generasi ke generasi semakin meningkat, jika dibandingkan pada era zaman dahulu dengan modern era 4.0, pada erazaman dahulumasih sangat minim baik dari segi bahan atau alat bantu dalam belajar dulu menggunakan buku, kapur atau spidol, pada era 4.0 ini serba menggunakan media-media alat peraga, laptop, dan media animation dalam proses belajar mengajar, pada era 5.0 yang sedang berjalan saat ini lebih aktif pada multimedia apa lagi pada masa covid saat ini, proses pembelajaran tatap muka sangat mengutamakan multimedia baik melalui google meet, google classroom, zoom dan media lainnya. Namun pada penggunaan multimedia memiliki sedikit kelemahan dalam proses belajar yang dapat kita lihat pada daerah-daerah terpencil yang masih belum terhubung dengan jaringan, sehingga perkembangan proses belajar melalui multimedia *Interaktif* berbasis *problem basic learning* pada peserta didik masih minim. Maka salah satu cara untuk memperbaiki mutu hasil belajar IPA di Sekolah Dasar adalah melaksanakan pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran pada masing-masing pokok bahasan.

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa ketika dalam proses pembelajaran peserta didik hanya terfokus dan hanya mendapatkan apa yang diajarkan oleh pendidik. Peserta didik kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu dalam merangsang pengetahuan yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah didukung dari hasil wawancara pada tanggal 20 September 2022 yang telah dilakukan di SD Negeri 54 Banda Aceh dan juga sesuai dengan data yang diambil dari wali kelas IV. Dari hasil wawancara menunjukkan sebagian besar peserta didik belum mampu memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Sehingga terlihat rendahnya hasil belajar peserta didik. IPA merupakan pembelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik terutama pada materi sumber energi pembelajaran IPA kelas IV pada tema 2 pembelajaran 1. Pada tahun 2018/2019 materi sumber energi pembelajaran IPA kelas IV pada tema 2 pembelajaran 1 memiliki nilai yang rendah dengan presentase sebesar 38,88% dari total peserta didik 35. Sementara pada tahun pembelajaran 2020/2021 hasil nilai belajar siswa masih saja menurun karena materi sumber energi pembelajaran IPA kelas IV pada tema 2 pembelajaran 1 menjadi 40,47%. Yang diberikan oleh guru, siswa merasa bosan, jenuh dan tidak menyenangi pelajaran IPA. Siswa hanya mendengarkan informasi yang sudah dikemas oleh guru dan kurang memanfaatkan media yang ada di sekolah, sehingga kebanyakan siswa SD Negeri 54 Banda Aceh kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPA.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menerapkan multimedia interaktif flash ini sangat diperlukan agar guru yang menyampaikan materi mata pelajaran IPA dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar IPA yakni dengan menggunakan media. Berdasarkan uraian di atas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini Apakah penerapan multimedia interaktif flash berbasis problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA SD Negeri 54 Banda Aceh.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, maka menarik bagi penulis meneliti mengenai “**Penerapan Multimedia Interaktif Flash Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV SDN 54 Banda Aceh**”.

## **1.2 Batasan Penelitian**

Agar pembahasan tidak meluas maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penulisan penelitian ini, dengan demikian penulis membuat batasan penelitian yaitu Subjek penelitian dibatasi pada guru IPA dan siswa-siswi kelas IV SD Negeri 54 Banda Aceh, dan masalah yang diteliti adalah penerapan multimedia *interaktif* flas berbasis *problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa* pada muatan pembelajaran IPA.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

Apakah penerapan multimedia interaktif flash berbasis problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA SD Negeri 54 Banda Aceh?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA dengan menerapkan multimedia interaktif flash berbasis problem based learning SD Negeri 54 Banda Aceh.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil suatu penelitian tentunya mempunyai kegunaan dan manfaat bagi peneliti maupun pihak lain. Sejalan dengan tujuan penelitian tersebut maka penelitian ini mempunyai kegunaan yaitu sebagai berikut.

#### **1.5.1 Secara Teoris**

Secara teoritis yaitu agar mahasiswa dapat menerapkan atau mengembangkan teori dan konsep yang nantinya di harapkan dapat dipergunakan dalam penelitian-penelitian berikutnya.

#### **1.5.2 Secara praktis**

Secara praktis yaitu dengan adanya hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi stakeholder dalam mempelajari ilmu pengetahuan pada umumnya.

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti agar dapat memberikan sebuah pengalaman langsung mengenai penerapan multimedia *interaktif flash* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA kelas IV.

b. Bagi Pendidik

Mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan multimedia *interaktif flash* berbasis *problem based learning* pada muatan pembelajaran IPA kelas IV

c. Bagi Peserta Didik

Mempermudah proses belajar dan dapat membantu pemahaman dalam pembelajaran.