

**PEMANFAATAN MULTIMEDIA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
DI MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA MLOKOREJO
KECAMATAN PUGER KABUPATEN JEMBER**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Oleh:
NURITA
NIM. 203206040007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
2023**

**PEMANFAATAN MULTIMEDIA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
DI MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA MLOKOREJO
KECAMATAN PUGER KABUPATEN JEMBER**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd)

Dosen Pembimbing:

Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.

Dr. A. Suhardi, ST., M.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

NUR ITA

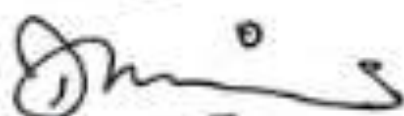
NIM. 203206040007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
2023**

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul "Pemanfaatan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember" yang di tulis oleh Nur Ita ini telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Tesis Program Studi S2 PGMI Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Jember, Februari 2023
Pembimbing I



Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.
NIP. 196806131994022001

Jember, Februari 2023
Pembimbing II




Dr. A. Suhardi, ST., M.Pd.
NIP. 197309152009121002


LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul "Pemanfaatan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember" yang telah ditulis oleh Nur Ita ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Ujian Tesis Program Studi S2 PGMI Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada hari Selasa, tanggal 14 Februari 2023 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)


Dewan Penguji:

1. Ketua Penguji : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag, M.Pd.I ()

2. Anggota:

a. Penguji Utama: Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. ()

b. Penguji I : Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag. ()

c. Penguji II : Dr. A. Suhardi, ST., M.Pd. ()

Jember, Februari 2023
Mengesahkan
Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Direktur,


Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.
NIP. 197803172009121007

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : NUR ITA

NIM : 203206040007

Program : S2 PGMI

Institusi : Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa Tesis ini secara keseluruhan adalah hasil kajian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 5 Januari 2023

Saya yang menyatakan,



METERAN
TEMA
57AKK07932735

NUR ITA

PERSEMBAHAN

Tesis ini dipersembahkan kepada:

1. Ayahku (Bapak Untung) yang telah menanamkan arti cinta, kesabaran, dan kegigihan dalam mencari kebenaran.
2. Ibuku (Ibu Masturah) yang telah mencurahkan kasih dan pengorbanannya.
3. Suamiku (Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I), serta anak-anakku (Muhammad Fariq Al-Hisyam dan Nabil Fawwaz Affan) sebagai sumber inspirasi. Terimakasih atas dorongan semangat dan restunya.



KATA PENGANTAR



Segala puji hanya milik Allah SWT, shalawat dan salam kepada Rasulullah Saw yang telah membimbing ummat manusia melalui lembaga pendidikan terbaik Islam. *Alhamdulillah* karya Tesis yang berjudul **“Pemanfaatan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember”** ini telah terselesaikan. Semoga kehadirannya dapat memberi manfaat bagi pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.

Terselesaikannya karya ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak, sekecil apa pun andil mereka, tentu hal itu telah melengkapi hitungan lahirnya tesis ini. Ucapan terimakasih yang sedalam-sedalamnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM., selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan ijin serta dukungan secara moral maupun materiil.
2. Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag., selaku Direktur Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah memberikan layanan dan fasilitas dalam menempuh studi selama ini.
3. Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi S2 PGMI Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah memberikan arahan dan motivasi dengan sepenuh hati dalam penyusunan Tesis ini.
4. Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag., selaku Pembimbing 1; dan Dr. A. Suhardi, ST., M.Pd., selaku Pembimbing 2, yang telah memberikan bimbingan, kritik, serta saran demi perbaikan Tesis ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah memberikan wawasan keilmuan serta fasilitas kemudahan dalam menempuh studi selama ini.
6. Seluruh jajaran pimpinan, guru, dan tenaga kependidikan di MI Miftahul Huda Mlokorejo yang telah memberikan ijin penelitian serta kemudahan dalam pengumpulan data penelitian ini.

7. Rekan seperjuang mahapeserta didik S2 PGMI Pascasarjana UIN KHAS Jember.

Dalam proses penyusunan Tesis selama ini telah diusahakan semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil terbaik. Namun penulis menyadari bahwa selalu ada celah dan kekurangan dalam setiap upaya manusia, karena kesempurnaan hanya milik Allah. Oleh karena itu, penulis selalu membuka diri untuk menerima saran dan kritikan dari semua pihak demi perbaikan Tesis ini.



ABSTRAK

Nur Ita, 2023, *Pemanfaatan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember*. Tesis. Program Studi S2 PGMI Pascasarjana UIN KHAS Jember. Pembimbing I: Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag; Pembimbing II: Dr. A. Suhardi, ST., M.Pd

Kata Kunci: *Multimedia, Motivasi Belajar Peserta didik, Pembelajaran Tematik*

Pembelajaran Tematik di MI perlu didukung oleh motivasi. Motivasi akan menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar peserta didik. Belajar tanpa motivasi kiranya sulit untuk berhasil. Secara empirik, multimedia dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Menganalisis pemanfaatan multimedia Video untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember; (2) Menganalisis pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember; (3) Menganalisis pemanfaatan multimedia Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember. Penentuan informan menggunakan teknik purposive, antara lain: Kepala Madrasah selaku informan kunci, Wakil Kepala Bidang Kurikulum, guru kelas, dan peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumenter. Analisis data kualitatif yang digunakan yaitu: *data condensation*, *data display*, dan *conclusion drawing/verifications*. Dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode untuk memeriksa keabsahan data.

Hasil penelitian ini yaitu: (1) Multimedia video pembelajaran di MI Miftahul Huda dikembangkan oleh guru secara mandiri dan disesuaikan dengan materi serta kearifan lokal. Video pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan memotivasi peserta didik untuk belajar; (2) Multimedia power point interaktif didesain dengan cara memaksimalkan fitur *hyperlink*, sehingga dapat digabungkan dengan berbagai sumber lain seperti: youtube, website, gambar, kuis, animasi, dan sebagainya. Power point interaktif telah didesain semenarik mungkin sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik; (3) *Google form* didesain oleh guru yang telah ditunjuk sebagai tim khusus. *Google Form* digunakan sebagai evaluasi, pengumuman, dan survey. *Google form* ini menjadikan peserta didik lebih senang karena tidak hanya tekstual tetapi terdapat visualisasi dan melatih berpikir tinggi sehingga meningkatkan motivasi belajar.

ABSTRACT

Nur Ita, 2023, *Utilization of Multimedia to Increase Students' Learning Motivation in Thematic Learning at Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Mlokorejo Puger Jember*. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program Postgraduate Program State Islamic University Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Advisor I: Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag; Advisor II: Dr. A. Suhardi, ST., M.Pd

Keywords: Multimedia, Student Learning Motivation, Thematic Learning

Thematic learning in Madrasah Ibtidaiyah needs to be supported by motivation. Motivation will determine the level of success or failure of student learning. Learning with motivation would be easier to succeed. Empirically, multimedia can make learning more exciting and can increase student motivation.

The aims of this study were: (1) to analyze the use of multimedia video to increase student motivation in thematic learning at Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Mlokorejo Puger Jember; (2) to analyze the use of Interactive PowerPoint multimedia to increase student motivation in Thematic learning at Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Mlokorejo Puger District, Jember Regency; (3) Analyzing the use of Google Form multimedia to increase student motivation in Thematic learning at Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Mlokorejo Puger District, Jember Regency.

This research uses a descriptive qualitative method. The research location was Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Mlokorejo Puger Jember. Determinate informants using a purposive technique. They are the Head of the Madrasah as primary informants, the vice head of curriculum, class teachers, and students. The data collection techniques used in this study were in-depth interviews, observations, and documentary studies. The qualitative data analysis used is: data condensation, data display, and conclusion drawing/verifications in this study using source triangulation techniques and method triangulation to check the validity of the data.

The results of this study are: (1) Learning multimedia videos at Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda were developed by the teacher independently and adapted to the material and local wisdom. The video was edited using the Kinemaster applications. Learning videos could be utilized offline and online (Blended Learning). (2) Interactive multimedia PowerPoint is designed to maximize the hyperlink feature so that it can be combined with various other sources such as youtube, websites, pictures, quizzes, or animations. Interactive PowerPoint is used by showing it through a projector in class; (3) Google forms are designed by teachers appointed as a special team. Google Forms is used as an evaluation, announcement, and survey. The findings of this study found that multimedia learning can make it easier for students to understand the material and can increase student motivation

ملخص البحث

نور إيتا، 2023. استخدام الوسائل المتعددة لترقية دافعية التعلم لدى الطلاب في التعليم الموضوعي المدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح الهدى ملوكوريجو بوغير جمبر. بحث علمي برنامج الدراسات العليا جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت الاشراف: (1) الدكتورة الحاجة ستي مسليحة الماجستير و(2) الدكتور أ. سوهاردي الماجستير.

الكلمات الرئيسية: الوسائل المتعددة، ودافعية التعلم لدى الطلاب، والتعليم الموضوعي

إن التعليم الموضوعي في المدرسة الابتدائية الإسلامية يحتاج إلى أن يكون مدعوماً بوجود الدافعية. وسوف تعين الدافعية مستوى نجاح أو فشل تعلم الطلاب. والتعلم مع التحفيز سيكون أسهل للنجاح. من الناحية التجريبية، يمكن للوسائل المتعددة أن تجعل التعليم أكثر تجديداً ويمكن أن تزيد من دافعية الطلاب.

أما أهداف هذا البحث فهي: (1) تحليل استخدام الوسيلة المتعددة بالفيديو لترقية دافعية الطلاب في التعليم الموضوعي المدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح الهدى ملوكوريجو بوغير جمبر؛ و(2) تحليل استخدام الوسيلة المتعددة بالباوربوينت التفاعلية لترقية دافعية الطلاب في التعليم الموضوعي المدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح الهدى ملوكوريجو بوغير؛ و(3) تحليل استخدام الوسيلة المتعددة من جوجل فورم لترقية دافعية الطلاب في التعليم الموضوعي المدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح الهدى ملوكوريجو بوغير.

استخدمت الباحثة في هذا البحث المدخل الكيفي الوصفي. وكان موقع البحث هو المدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح الهدى ملوكوريجو بوغير. وتحديد المخبرين باستخدام الطريقة الهادفة. وهم رئيس المدرسة كمخبرين أساسيين، ونائب رئيس مجال المنهج الدراسي، ومعلمي الفصل، والطلاب. استخدمت الباحثة طريقة جمع البيانات في هذا البحث من خلال المقابلات المتعمقة والملاحظات والدراسات الوثائقية. وأما تحليل البيانات الكيفية المستخدم فهو: تكثيف البيانات، وعرض البيانات، واستنتاج الرسم / التحقق. واستخدمت الباحثة في هذا البحث تقنية تثليث المصدر وطريقة التثليث للتحقق من صحة البيانات.

أما النتائج التي حصلت عليها الباحثة فهي: (1) أن التعليم باستخدام الوسيلة المتعددة بالفيديو في المدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح الهدى تم تطويرها من قبل المعلم بشكل مستقل وفقاً بالمواد والثقافة المحلية. وتم تحرير الفيديو باستخدام برنامج ويندوز موفي ميكر و كينماستر. ويمكن استخدام مقاطع الفيديو التعليمية في خارج شبكة الإنترنت وعبر الإنترنت (التعليم المدمج). و(2) تم التصميم الوسيلة المتعددة بالباوربوينت التفاعلية عن طريق تكبير ميزة الارتباط التشعبي بحيث يمكن دمجه مع مصادر أخرى متنوعة مثل موقع يوتيوب أو مواقع الويب أو الصور أو الاختبارات أو الرسوم المتحركة. وتم استخدام الباوربوينت التفاعلي من خلال إظهاره باستخدام جهاز العرض في الفصل؛ و(3) تم تصميم استخدام الوسيلة المتعددة من جوجل فورم من خلال المدرسين المعينين ك فريق خاص. تُستخدم جوجل فورم كالتقويم والإعلان والاستطلاع. حصل هذه البحث على نتيجة بأن التعليم باستخدام الوسائل المتعددة يمكن أن يسهل على الطلاب فهم المواد ويمكن أن يزيد من دافعية الطلاب.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | ix |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| ABSTRAK | ix |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Konteks Penelitian | 1 |
| B. Fokus Penelitian..... | 13 |
| C. Tujuan Penelitian | 14 |
| D. Manfaat Penelitian | 14 |
| E. Definisi Istilah..... | 15 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 18 |
| A. Penelitian Terdahulu | 18 |
| B. Kajian Teori | 31 |
| 1. Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran..... | 31 |
| 2. Motivasi Belajar Peserta Didik | 67 |
| 3. Pembelajaran Tematik..... | 72 |
| C. Kerangka Konseptual..... | 80 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 81 |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... | 81 |
| B. Lokasi Penelitian..... | 83 |
| C. Subyek Penelitian..... | 83 |
| D. Teknik Pengumpulan Data..... | 84 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 89 |

| | |
|---|-----|
| F. Keabsahan Data..... | 95 |
| G. Tahap-tahap Penelitian..... | 97 |
| BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS | 99 |
| A. Gambaran Obyek Penelitian | 99 |
| B. Penyajian Data dan Analisis..... | 105 |
| 1. Pemanfaatan Multimedia Video untuk Meningkatkan Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo | 106 |
| 2. Pemanfaatan Multimedia Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo | 124 |
| 3. Pemanfaatan Multimedia Google form untuk Meningkatkan Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo | 136 |
| BAB V PEMBAHASAN | 155 |
| A. Pemanfaatan Multimedia Video untuk Meningkatkan Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo | 155 |
| B. Pemanfaatan Multimedia Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo..... | 162 |
| C. Pemanfaatan Multimedia Google form untuk Meningkatkan Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo | 170 |
| BAB VI PENUTUP | 183 |
| DAFTAR PUSTAKA | 186 |
| LAMPIRAN..... | 193 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 2.1. Dimensi dan Indikator Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik..... | 67 |
| Tabel 3.1. Daftar Informan..... | 84 |
| Tabel 4.1. Temuan Penelitian..... | 152 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 2.1. Contoh Penerapan Prinsip Multimedia | 47 |
| Gambar 2.2. Contoh Penerapan Prinsip Kesenambungan Spasial | 48 |
| Gambar 2.3. Contoh Penerapan Prinsip Modalitas | 50 |
| Gambar 2.4. Contoh Penerapan Prinsip Redudansi | 52 |
| Gambar 2.5. Kerangka Konseptual | 80 |
| Gambar 3.1. Prosedur Analisis Data | 89 |
| Gambar 4.1. Perkembangan Jumlah Peserta didik di MI Miftahul Huda | 105 |
| Gambar 4.2. Tampilan Awal KineMaster | 110 |
| Gambar 4.3. Pemilihan Rasio Video di KineMaster..... | 111 |
| Gambar 4.4. Memasukkan Video atau Foto di KineMaster..... | 112 |
| Gambar 4.5. Menambah Lampiran Foto atau Teks di KineMaster..... | 112 |
| Gambar 4.6. Edit Teks di KineMaster | 113 |
| Gambar 4.7. Efek Transisi di KineMaster | 113 |
| Gambar 4.8. Menambah Audio di KineMaster | 114 |
| Gambar 4.9. Export Video di KineMaster | 115 |
| Gambar 4.10. Contoh Pemanfaatan Video Pembelajaran di Kelas IV | 117 |
| Gambar 4.11. Contoh Video Pembelajaran yang Telah Diupload di Youtube | 118 |
| Gambar 4.12. Tampilan Awal Power Point Interaktif | 125 |
| Gambar 4.13. Menu Utama Power Point Interaktif | 125 |
| Gambar 4.14. Tujuan Pembelajaran di Power Point Interaktif | 126 |
| Gambar 4.15. Materi Pembelajaran di Power Point Interaktif..... | 127 |
| Gambar 4.16. Video Pembelajaran di Power Point Interaktif..... | 127 |
| Gambar 4.17. Quiz di Power Point Interaktif | 128 |
| Gambar 4.18. Contoh Pemanfaatan Power Point Interaktif di Kelas VI | 131 |
| Gambar 4.19. Membuat Folder Baru untuk Google Form..... | 139 |
| Gambar 4.20. Memulai Membuka Google Form..... | 139 |
| Gambar 4.21. Macam-macam Soal di Google Form | 140 |
| Gambar 4.22. Proses Kirim Soal dari Google Form | 140 |
| Gambar 4.23. Perpendek Link Google Form | 141 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.24. Melihat Jumlah Jawaban di Google Form..... | 141 |
| Gambar 4.25. Contoh Soal Pilihan Ganda di Google Form..... | 143 |
| Gambar 4.26. Contoh Soal Essay di Google Form | 144 |
| Gambar 4.27. Contoh Portofolio di Google Form | 145 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pembelajaran Tematik dengan memanfaatkan teknologi telah mengubah paradigma pembelajaran, dari pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat diartikan sebagai sebuah media penyalur pesan dengan menggunakan perangkat teknologi, seperti komputer diharapkan dapat membantu dan mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar. Pada era yang berkemajuan, dalam hal proses belajar mengajar bukan lagi menjadi suatu hal yang membosankan, karena berkat perkembangan teknologi dan informasi yang pesat, materi pembelajaran dapat disajikan dengan animasi, suara, gambar, tidak membosankan dan padat akan informasi. Agar dapat mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, perlu ditempuh upaya-upaya yang bersifat komprehensif terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan fasilitas multimedia dalam pembelajaran.

Keunikan di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember, para guru dapat mengembangkan multimedia secara mandiri yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan, dan dapat memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran Tematik dengan fasilitas yang apa adanya, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik.¹

¹ Diolah dari Syamsul Hadi, *wawancara*, 24 Mei 2021

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Miftahul Huda, peneliti menemukan pada awal pembelajaran di lembaga tersebut membiasakan membaca surat Yasin dan Juz Amma, kemudian dilanjutkan dengan pelajaran sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Pada saat observasi, bertepatan dengan pembelajaran Tematik tentang tema 5 Wirausaha, sub tema 2 Usaha Disekitarku, saat itu tampak guru kelas 6 mengajak para peserta didiknya untuk belajar di aula karena sang guru hendak menampilkan Power Point Interaktif melalui proyektor yang sudah tersedia di ruang aula. Guru mulai menampilkan Power Point Interaktif di layar yang di dalamnya ada beberapa tampilan menu yang dapat di klik, diantaranya: kompetensi, materi, video, permainan dan latihan soal. Slide pertama berisi kompetensi yang harus dicapai oleh para peserta didik terkait pembelajaran saat itu. Slide kedua berisi materi yang menampilkan teks dan animasi yang dilengkapi audio terkait dengan materi macam-macam wirausaha yang ada di Indonesia dan khususnya di lingkungan sekitar peserta didik, terutama wirausaha yang menjadi ciri khas di Desa Mlokorejo. Selanjutnya guru memutar video tentang contoh kegiatan berbagai wirausaha tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan permainan dan diakhiri dengan latihan soal.²

Peneliti juga menyimak video pembelajaran di kelas 4 yang disajikan pada saat Daring (online), yaitu tentang tema Indahnya Kebersamaan, sub tema 2 Keberagaman Bangsa. Dalam video pembelajaran tersebut tidak

² Observasi, Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda, 20 Mei 2021

hannya menampilkan tarian dari berbagai provinsi yang ada di Indonesia, namun juga ditampilkan Tarian Lahbako dari Kabupaten Jember.³

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan Kepala Madrasah sebagai berikut,

“Multimedia yang digunakan di sini yaitu video pembelajaran, power point yang dikembangkan menjadi interaktif, dan ketika Daring kami juga menggunakan google form. Video dan power point itu saya serahkan kepada masing-masing guru untuk mendesain dengan menyesuaikan jenis materi dan kearifan lokal di daerah sini, baik contoh-contoh maupun gambar yang ada di dalamnya. Sedangkan google form-nya itu digunakan untuk ulangan harian di saat Daring, yang link-nya dibagikan melalui WA group kelas.”⁴

Keterangan tersebut juga diperkuat oleh guru kelas VI berikut,

“Multimedia di sini diterapkan khususnya untuk kelas atas (IV, V, dan VI) karena mereka (peserta didik) sudah bisa mengoperasikan sendiri ketika pembelajaran Daring. Sedangkan untuk google form itu diterapkan untuk semua kelas untuk menilai hasil belajar. Setiap guru menyerahkan isi tes yang akan diujikan secara tertulis di kertas, dan menyerahkannya ke operator untuk dimasukkan ke google form, lalu *link*-nya dibagikan oleh masing-masing guru melalui WAG kelas. Di dalam google form itu juga di-*link*-kan ke berbagai sumber belajar. Selain untuk menilai hasil belajar, google form juga digunakan untuk survey tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.”⁵

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, ditemukan bahwa terdapat beberapa multimedia yang dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda, diantaranya berupa: Video Pembelajaran, Power Point Interaktif berbasis *Hyperlink*, dan Google Form.

Pada pemanfaatan video pembelajaran, guru kelas IV, V dan VI mengembangkannya secara mandiri menyesuaikan dengan materi yang diajarkan serta kearifan lokal dan kondisi lingkungan sekitar. Video tersebut

³ Observasi, Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda, 20 Mei 2021

⁴ Syamsul Hadi, *wawancara*, 24 Mei 2021

⁵ M. Yasin Aminul M, *wawancara*, 24 Mei 2021

diedit dengan dua cara, yakni ada yang menggunakan aplikasi Kinemaster di android masing-masing guru. Hasil video yang telah final tersebut digunakan melalui pembelajaran Luring dan Daring, sehingga Video Pembelajaran tersebut dapat digunakan secara *Blanded Learning* (gabungan). Ketika pembelajaran Daring, guru membagikan video pembelajaran yang telah dikembangkan melalui WAG kelas disesuaikan dengan jenis materi yang dipelajari. Sedangkan, ketika pembelajaran Luring guru memanfaatkan fasilitas berupa proyektor yang tersedia di sekolah, untuk menampilkan video pembelajaran yang telah didesain sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.⁶

Pada pemanfaatan power point interaktif, guru kelas V dan VI memaksimalkan fitur *hyperlink* yang telah disediakan pada menu power point. Sehingga teks pada slide yang ditampilkan pada saat pembelajaran bisa dihubungkan / disinkronkan dengan berbagai sumber belajar lain seperti youtube, website, gambar, kuis, animasi dan sebagainya. Sehingga, pemanfaatan ini dapat digunakan untuk penyampaian materi sekaligus sebagai evaluasi pembelajaran. Serta mendukung pembelajaran pada kurikulum 2013 yang merangsang peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif karena disajikan dengan menarik sesuai dengan karakter dan gaya belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan optimal.⁷

⁶ Observasi di MI Miftahul Huda Mlokorejo Puger, 20 Mei 2021

⁷ Observasi di MI Miftahul Huda Mlokorejo Puger, 20 Mei 2021

Pada pemanfaatan multimedia google form, semua guru yang menggunakannya sebagai wadah untuk mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi yang telah disampaikan oleh guru dengan memberikan beberapa post tes untuk diselesaikan dirumah masing-masing melalui google form, guru juga memanfaatkan google form sebagai survei untuk mengetahui motivasi dan minat peserta didik terkait pembelajaran yang telah dipelajari, juga sebagai media untuk menyampaikan kritik dan saran terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan antara guru dan peserta didik. Dengan pemanfaatan ini, para peserta didik lebih senang dan termotivasi untuk belajar, dan guru dapat memberikan umpan balik secara langsung melalui menu komentar.⁸

Dari paparan tersebut tampak bahwa pemilihan multimedia dalam pembelajaran Tematik perlu diperhatikan secara koheren dan komprehensif dan tidak bertentangan dengan kaidah-kaidah yang berlaku dalam masyarakat sekitar. Pemilihan media pembelajaran Tematik tersebut setidaknya disesuaikan dengan tujuan pendidikan itu sendiri, bahan materi yang akan disampaikan, ketersediaan alat, pribadi pendidik, minat dan kemampuan peserta didik dan situasi pendidikan yang akan berlangsung. Namun pada kenyatannya tidak semua lembaga pendidikan dapat menggunakan media dalam menyampaikan informasi pendidikan.⁹

Di samping mampu menggunakan media yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

⁸ Observasi di MI Miftahul Huda Mlokorejo Puger, 20 Mei 2021

⁹ Asnawir & Usman, *Media Pembelajaran*, 126

Untuk itu, Hamalik menganjurkan guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi: (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (3) Seluk-beluk proses belajar; (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; (5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran; (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan; (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan; (8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran; dan (9) Usaha pemanfaatan dalam media pendidikan.¹⁰

Secara *empirik*, banyak temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara multimedia pembelajaran dengan motivasi belajar peserta didik. Sudjana dan Rivai mengungkapkan bahwa multimedia dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.¹¹ Akbar mengemukakan bahwa manfaat multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.¹² Asnawir, juga mengatakan fungsi multimedia pembelajaran diantaranya adalah dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar.¹³

Begitu juga dengan Putri, dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Tematik sangat praktis

¹⁰ Omar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 6

¹¹ Nana Sudjana & Rivai, A. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar Baru, 2010), 2

¹² Akbar, Qurrotul'ayun, Satriyani, Widodo, Paranimmita & Ferisa, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya 2016), 148

¹³ Asnawir & Usman, *Media Pembelajaran*, 20

dilaksanakan oleh guru dan peserta didik, sangat menarik dilaksanakan dalam pembelajaran dan sangat efektif untuk mengembangkan motivasi belajar peserta didik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia yang memiliki kualifikasi layak untuk digunakan setelah melalui proses validasi oleh beberapa ahli. Motivasi belajar peserta didik begitu tinggi ketika menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran karena peserta didik bisa belajar langsung dengan cara yang menarik dengan berbagai macam media yang tersedia berupa audio, video, maupun quizz.¹⁴

Manfaat yang bisa dirasakan oleh guru dan peserta didik dalam menggunakan multimedia sangat erat kaitannya dengan karakteristik media yang digunakan pada masing-masing proses kegiatan belajar.¹⁵ Tetapi biasanya sekolah sangat jauh mempercayakan kepada guru, buku pelajaran, dan bahan-bahan cetak tambahan untuk menghadirkan materi pembelajaran.¹⁶ McCann menjelaskan ada berbagai macam jenis media yang dapat dijadikan sebagai bahan belajar bagi peserta didik. Jenis-jenis media yang dia tawarkan diantaranya adalah bahan cetak, video, tape recorder, multimedia, dan lainnya.¹⁷ Masing-masing media tersebut memiliki karakteristik tersendiri.

¹⁴ M Putri, *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Subtema Keberagaman Hewan dan Tumbuhan Kelas IV SD*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs UM, 2015)

¹⁵ J. W. Brown, et.al. *AV Instruction: Technology, Media and Methods*. 6th edition. (New York: McGraw-Hill Book Company, 1983), 64

¹⁶ D.F. Salisbury, *Five Technologies for Educational Change*. (New Jersey: Educational Technology Publication, 1996), 220

¹⁷ A. McCann, "Designing Accessible Learning Materials for Learners With Disabilities and Learning Difficulties." *Australian Journal of Educational Technology*, 12(2), 1996, p. 109-120. www.ascilite.org.au/ajet/ajet12/mccann.html. Diakses pada 20 September 2021

Richard E. Mayer secara eksplisit menegaskan bahwa penerapan prinsip-prinsip multimedia dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sekaligus dapat meningkatkan kualitas tampilan multimedia itu sendiri. Multimedia pembelajaran dapat menjadi efektif apabila sajian terdiri atas unsur kata-kata, gambar, dan suara, bukan hanya kata-kata saja.¹⁸

Secara spesifik, beberapa pakar juga telah mengungkap hubungan antara multimedia berdasarkan jenis-jenisnya terhadap motivasi belajar. Ucu Sumardi Sastramiharja, Lukas Nathanael, Reinada Witri Permata Sari, Fhida Kusriani, menemukan bahwa pembelajaran melalui media video dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menyebutkan bahwa penggunaan media video memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam menyesuaikan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda.¹⁹ Novianna Miska Risky, Nadziroh, Alfiyah menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa motivasi belajar tematik peserta didik meningkat dibandingkan sebelum menggunakan media power point interaktif.²⁰ Sedangkan, Septian Kurnianto mengungkapkan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan ketika menggunakan *google form*

¹⁸ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, (New York: Cambridge University, 2009), 197

¹⁹ Ucu Sumardi Sastramiharja, Lukas Nathanael, Reinada Witri Permata Sari, Fhida Kusriani, "Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik, *Edutech Journal*, Vol 20, No 1 (2021); DOI: <https://doi.org/10.17509/e.v20i1.30997>

²⁰ Miska Risky, N., Nadziroh, & Alfiyah, A. (2022). "Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas III SD Negeri Corongan". *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(2), 1331–1338. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i2.11820>

dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyarankan bahwa guru dapat menggunakan *google form* dalam kegiatan pembelajaran online untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.²¹

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan kondisi sehingga mampu memberikan manfaat yang besar bagi peserta didik. Ely mengemukakan beberapa alasan digunakannya multimedia dalam pembelajaran harus memperhatikan tujuan dan isi, karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu, sumber serta prosedur penilaian.²² Dick dan Carey mengungkapkan bahwa untuk memilih media pembelajaran perlu memperhatikan tujuan dari perilaku belajar. Berkaitan dengan karakter peserta didik dan perilaku belajar peserta didik penggunaan multimedia interaktif sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik multimedia itu sendiri yang mampu menjadi jembatan untuk mengkonkretkan yang abstrak.²³

Selain itu, multimedia interaktif juga dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik sehingga mampu memberikan manfaat yang besar, yakni dapat digunakan secara acak, bersifat konstruktivisme, dan interaktivitas yang tinggi, respon yang cepat dan berulang-ulang serta dapat mengontrol

²¹ Septian Kurnianto, Penggunaan Media Google Form untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 2 Logede, *Scholastica Journal*, Vol. 4, No. 1, pp. 14-20, Maret 2021; doi: <https://doi.org/10.31851/sj.v4i1.5837>

²² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 85

²³ W. Dick, and L. Carrey, *The Systematic Design Instruction*. (Glenview. Illinois: Scott., Foreman and Company, 1985), 45

kecepatan belajar peserta didik itu sendiri.²⁴ Guru sebagai unsur penting dalam dunia pendidikan berkewajiban menciptakan pembelajaran yang menarik.

Secara *religius*, dasar penggunaan media pembelajaran dapat kita temukan dalam al-Quran. Firman Allah dalam surah al-Nahl ayat 44,

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

“keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu al-Quran, agar kamu **menerangkan** pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”²⁵

al-Maraghi menjelaskan tafsir ayat tersebut bahwa, dan Kami turunkan al-Quran kepadamu sebagai peringatan bagi manusia, agar kamu memberitahu kepada mereka, berupa hukum, syari’at, dan ihwal umat-umat yang dibinasakan dengan berbagai adzab, sebagai balasan atas penentangan mereka terhadap para Nabi, dan agar kamu menjelaskan hukum-hukum yang terasa sulit oleh mereka, serta menguraikan apa yang diturunkan secara garis besar, sesuai dengan tingkat kesiapan dan pemahaman mereka.”²⁶

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, guru harus memerhatikan perkembangan jiwa keberagaman peserta didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memerhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir peserta didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang

²⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 86

²⁵ Al-Quran Surah al-Nahl ayat 44

²⁶ Ahmad Mustafa al-Maraghi, *Tafsir al-Maraghi, Juz 13*, (Semarang: Toha Putra, 1992), 160

disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dianalisis pada surah An-Naml ayat 28-30 berikut ini.

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِيهِ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ
 قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ
 بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“(28) Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan” (29) Berkata ia (Balqis): “Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. (30) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan sesungguhnya (isi)nya: “Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.”²⁷

Dalam Tafsir Jalalain dipaparkan sebagai berikut, “pergilah membawa suratku ini, lalu jatuhkan (kepada mereka) kepada ratu Balqis dan kaumnya (kemudian berpalinglah) pergilah (dari mereka) dengan tidak terlalu jauh dari mereka (lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan” sebagai jawaban atau reaksi apakah yang bakal mereka lakukan. Kemudian burung hud-hud membawa surat itu lalu mendatangi Ratu Balqis yang pada waktu itu berada di tengah-tengah bala tentaranya. Kemudian burung hud-hud menjatuhkan surat Nabi Sulaiman itu ke pangkuannya. Ketika Ratu Balqis membaca surat

²⁷ Alquran Surah An-Naml ayat 28-30

tersebut, tubuhnya gemetar dan lemas karena takut, kemudian ia memikirkan isi surat tersebut.²⁸

Hubungannya dengan pembelajaran yang juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berada di wilayah pendidikan. Penggunaan media burung hud-hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan efisien. Berdasarkan potongan ayat tersebut memberikan gambaran tentang teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, yaitu Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima sampai pada tujuan yang dikehendaki.

Berdasarkan pemahaman di atas, secara historis al-Quran telah memperkenalkan jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang pendidik dalam pembelajaran. Islam dengan segala kelebihanannya mampu menunjukkan begitu kompleks serta komprehensif dalam memberikan contoh kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Secara *yuridis*, dalam pasal 12 Peraturan Pemerintah (PP) No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan dan PP No. 4 Tahun 2022 tentang Perubahan No. 57 Tahun 2021, dijelaskan,

“Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang: (a) interaktif; (b) inspiratif; (c) menyenangkan; (d) menantang; (e) memotivasi Peserta didik untuk berpartisipasi aktif; dan (f)

²⁸ Asy-Syuyuthi, Jalaluddin & Jalaluddin Muhammad Ibn Ahmad Al-Mahalliy, Terj. *Tafsir Jalalain*, (Tasikmalaya: Pustaka Al-Hidayah, 2009), 240

memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.”²⁹

Dalam kebijakan tersebut ditegaskan bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, diperlukan inovasi media dalam pembelajaran yang dilakukan, karena pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik belajar yang tinggi bagi peserta didik guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas. Untuk mencapai keberhasilan proses belajar, faktor motivasi merupakan kunci utama. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat menjadi innovator pembelajaran, terutama dalam memanfaatkan multimedia.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji dan mengamati **“Pemanfaatan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.”**

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana pemanfaatan multimedia Video untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?

²⁹ Peraturan Pemerintah (PP) No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan dan PP No. 4 Tahun 2022 tentang Perubahan No. 57 Tahun 2021, Pasal 12

2. Bagaimana pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
3. Bagaimana pemanfaatan multimedia Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis pemanfaatan multimedia Video untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.
2. Menganalisis pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.
3. Menganalisis pemanfaatan multimedia Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta didik dalam Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger, hasil penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas dan menumbuhkan motivasi dalam proses pembelajaran Tematik.
2. Bagi lembaga MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk

meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru yang lain khususnya dalam pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Tematik;

3. Bagi guru MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bacaan untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Tematik;
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

E. Definisi Istilah

1. Pemanfaatan Multimedia

Multimedia adalah penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, grafik, animasi, dan video yang disampaikan secara terintegrasi. Multimedia merupakan sebuah media penyalur pesan dengan menggunakan perangkat teknologi, seperti komputer diharapkan dapat membantu dan mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar. Pada era yang berkembang, dalam hal proses belajar mengajar bukan lagi menjadi suatu hal yang membosankan, karena berkat perkembangan teknologi dan informasi yang pesat, materi pembelajaran dapat disajikan dengan animasi, suara, gambar, tidak membosankan dan padat akan informasi.

Jadi, yang dimaksud pemanfaatan multimedia dalam penelitian ini adalah suatu upaya untuk menciptakan suasana belajar kreatif dan inovatif tanpa mengurangi tujuan belajar yang sesungguhnya yaitu adanya

perubahan tingkah laku peserta didik yang dapat diukur dan diamati. Adapun jenis multimedia pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini diantaranya berupa Video Pembelajaran, Power Point Interaktif, dan Google Form.

2. **Motivasi belajar peserta didik**

Motivasi belajar peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik ini adalah dorongan yang timbul dari luar diri peserta didik, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Adapun indikator motivasi belajar peserta didik ini meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

3. **Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran pada dasarnya suatu kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Pembelajaran yang dimaksud meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran Tematik yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang dikenal dengan

mengintegrasikan beberapa aspek baik dalam satu mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dalam pembelajaran Tematik, tema merupakan tali penghubung antar materi dan tidak ada pemisah yang jelas antar mata pelajaran. Mata pelajaran yang diintegrasikan dalam pembelajaran Tematik adalah Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, SBdP, dan PJOK untuk kelas I, II, dan III. Sedangkan untuk kelas IV, V, dan VI mata pelajaran yang diintegrasikan adalah Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan SBdP. Tujuan dari pemaduan tersebut adalah agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan judul pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember, adalah pemanfaatan multimedia dalam bentuk teks, gambar, audio, animasi, dan video yang terintegrasi, yang berupa Video Pembelajaran, Power Point Interaktif, dan Google Form. Pemanfaatan multimedia ini difokuskan dalam pembelajaran Tematik yang mengintegrasikan beberapa aspek baik dalam satu mata pelajaran maupun antar mata pelajaran, dalam rangka meningkatkan motivasi belajar. Motivasi yang dimaksud adalah motivasi ekstrinsik yakni dorongan yang timbul dari luar diri peserta didik, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Beberapa studi dan penelitian tentang multimedia pembelajaran sering dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa tema penelitian ini memiliki pengaruh cukup kuat sehingga banyak peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan pemanfaatan multimedia, namun setiap studi dan penelitian yang dilakukan memiliki ciri khas dan penekanan masing-masing terhadap fokus kajian yang akan dibahas. Beberapa penelitian terdahulu yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Dwi Yuniasih Saputri, Rukayah, dan Mintasih Indriayu, (2018), dengan judul *Transformasi Pembelajaran melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game: Persepsi Guru di Sekolah Dasar*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di empat sekolah dasar di Kota Surakarta yaitu: SD Warga, SD AlAzhar Syifa Budi, SD Muhammadiyah 1 Surakarta, dan SD Al-Abidin. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) guru memberikan penerimaan yang baik terhadap multimedia interaktif berbasis game karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan berpusat kepada peserta didik; (2) multimedia interaktif berbasis game sederhana sehingga mudah digunakan untuk membantu peserta didik belajar; dan (3) guru mempunyai penilaian yang

baik terhadap multimedia interaktif berbasis game sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendamping baik di sekolah ataupun di rumah.¹

Kedua, penelitian yang ditulis oleh Syamsul Ma'arif Al-Fatah, Jupriyanto, Andarini Permata Cahyaningtyas, (2019), dengan judul *Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Lokasi penelitian di SD IT Az-Zahro Batusari dan SDN Genuksari 01. Hasil penelitian ini yaitu faktor utama penghambat kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru ketika pembelajaran bisa terpecahkan dengan adanya penggunaan media multimedia interaktif sebagai sarana belajar peserta didik di sekolah dasar. Media multimedia interaktif yang digunakan di kedua lokasi tersebut sudah sesuai dan tepat dengan karakter peserta didik, media ini didukung dengan animasi serta tampilan media yang membuat media ini menjadi lebih mudah dipahami peserta didik. Saat pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan multimedia interaktif peserta didik menjadi aktif dan semangat belajarnya terlihat tinggi, dari kegiatan pembelajaran hal ini terlihat yang bisa menjadikan peserta didik lebih antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam mengekspresikan keinginannya dalam belajar peserta didik diberi ruang lebih.²

¹ Dwi Yuniasih Saputri, Rukayah, dan Mintasih Indriayu, (2018), "Transformasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game: Persepsi Guru di Sekolah Dasar" *Jurnal PANCAR*, Vol. 2, No. 1, April 2018, 27-31

² Syamsul Ma'arif Al-Fatah, Jupriyanto, Andarini Permata Cahyaningtyas, (2019), "Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar." *Jurnal Pesona Dasar*, Vol.7 No.2, Oktober 2019, 18-25

Ketiga, penelitian yang ditulis oleh Ni Luh Putu Jayanti Dewi dan I Wayan Sujana, (2020), dengan judul *Learning Multimedia Based on RPG Maker MV Material for Circumference and Area of Flat Shapes for Elementary School Students*. Penelitian dilakukan menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pelaksanaan pembelajaran selama pandemi Covid-19 menyebabkan peserta didik menjadi cepat jenuh serta bosan dan belum tersedia multimedia pembelajaran Daring. Sehingga SD Negeri 3 Sesetan mengembangkan multimedia pembelajaran yang layak untuk mengatasi hal tersebut. Kemudian menghasilkan rancangan bangun multimedia pembelajaran berbasis RPG Maker MV materi keliling dan luas bangun datar pada peserta didik SD. Multimedia pembelajaran tersebut cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Daring.³

Keempat, Tesis yang ditulis oleh Muhammad Habib Ridwan, (2019), *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung*. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash ini didasarkan pada observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti yang menemukan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia di MI/SD. Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah (1) bagaimana desain media

³ Ni Luh Putu Jayanti Dewi dan I Wayan Sujana, (2020), "Learning Multimedia Based on RPG Maker MV Material for Circumference and Area of Flat Shapes for Elementary School Students." *Journal of Education Technology*, Vol. 5, No. 3, 2021, 365-374

pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung?, (2) bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung?, dan (3) bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung?. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah Research and Development (R&D). Prosedur penelitian yang digunakan adalah model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu; (1) Analysis (analisis), (2) Design (desain), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementasi) dan (5) Evaluation (evaluasi). Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut; (1) Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash yang didesain menggunakan software Adobe Flash CS 3 Professional, Corel Draw dan Photoshop berdasarkan rancangan storyboard yang telah dibuat. (2) Hasil analisis data validasi produk oleh ahli media memperoleh persentase mencapai 87% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil analisis data validasi produk oleh ahli materi memperoleh persentase mencapai 88% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash layak atau valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA. (3) Hasil analisis data respon peserta didik memperoleh persentase mencapai 95% dengan kriteria sangat positif. Sedangkan hasil

belajar peserta didik menunjukkan persentase ketuntasan belajar pada saat pre test hanya sebesar 21% dan mengalami peningkatan pada saat post test menjadi 87%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung.⁴

Kelima, Tesis yang ditulis oleh Matovani Ainur Rahman (2019) dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Ciri- Ciri Mahluk Hidup Untuk Peserta didik Kelas III MI MI Mambaul Hikmah Malang*. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE. Model ini memiliki 5 langkah, tahap pertama menganalisis bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, menentukan masalah dan solusi yang akurat, yang kedua adalah desain menentukan kompetensi khusus produk multimedia interaktif, ketiga pengembangan menghasilkan multimedia interaktif untuk digunakan dalam penelitian, keempat implementasi melaksanakan kajian dan penerapan multimedia interaktif, kelima evaluasi multimedia interaktif dan evaluasi pembelajaran. Sumber data penelitian ini adalah validator media, validator materi, untuk menentukan validitas, guru dan 13 peserta didik kelas 3 MI Mambaul Hikmah Malang untuk menguji kepraktisan. Hasil penelitian ini bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran tematik ciri-ciri makhluk hidup menunjukkan persentase yang sangat baik, hal ini dilihat dari persentase validator materi dan validator media mendapatkan

⁴ Muhammad Habib Ridwan, (2019), *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung*, (Tesis: UIN SATU Tulungagung, 2019); <http://repo.uinsatu.ac.id/19063/>

skor <80% dengan kriteria valid. Sedangkan persentase dari respon peserta didik dan respon guru mendapatkan skor <90% dengan kriteria sangat praktis. Hasil penelitian diharapkan multimedia interaktif sebagai media praktikum yang valid untuk diterapkan pada peserta didik kelas 3 MI Mambaul Hikmah Malang penelitian diharapkan multimedia interaktif sebagai media praktikum yang valid untuk diterapkan pada peserta didik kelas 3 MI Mambaul Hikmah Malang.⁵

Keenam, Tesis yang ditulis oleh Tri Maulid Dyah (2020), *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas 5 SD/MI*. Multimedia dalam konteks komputer adalah penggunaan komputer untuk membuat dan menggunakan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sesuai dengan analisis kebutuhan di lingkungan sekolah. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik tema 1 organ gerak hewan dan manusia subtema 3 lingkungan dan manfaatnya di kelas 5 SD/MI. Berdasarkan observasi dan wawancara informan mengatakan sarana dan prasarana di sekolah sudah cukup mendukung adanya pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga penggunaan media seperti multimedia interaktif juga dapat lebih efektif dan memungkinkan untuk menarik minat dan perhatian

⁵ Matovani Ainur Rahman, (2019), *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Ciri- Ciri Mahluk Hidup Untuk Peserta didik Kelas III MI MI Mambaul Hikmah Malang*, (Tesis: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019); <https://eprints.umm.ac.id/55913/>

peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode ceramah klasikal tanpa media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan Lee and Owens dengan lima tahapan diantaranya, (1) penilaian/analisis yang meliputi penilaian kebutuhan dan analisis awal dan akhir, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Alasan pemilihan model ini karena merupakan model yang dikhususkan untuk pengembangan multimedia dan sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk pengembangan produk. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini termasuk dalam kualifikasi sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi materi dan media yang mencapai persentase 84% dan 98%, hasil respon peserta didik juga mencapai persentase 87%, sehingga menunjukkan kualifikasi sangat baik dan dapat dikategorikan sangat valid. atau produk yang sangat layak. Produk Multimedia Interaktif ini merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang hanya dapat dioperasikan menggunakan komputer sehingga tidak dapat dioperasikan menggunakan ponsel. Oleh karena itu, diharapkan dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut agar produk Multimedia Interaktif ini dapat dioperasikan dengan semua jenis perangkat berbasis teknologi untuk memberikan hasil yang optimal.⁶

Ketujuh, Tesis yang ditulis oleh Siti Ainun Nazhiroh (2021) dengan judul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Komik Digital 'Bisa Basa Jawa' untuk*

⁶ Tri Maulid Dyah, (2020), *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas 5 SD/MI*, (Tesis: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020); <https://eprints.umm.ac.id/61705/>

Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung.” Penelitian dalam tesis ini dilatar belakangi oleh beberapa peserta didik yang kesulitan memahami isi materi unggah-ungguh basa dikarenakan bahasa Jawa adalah pelajaran yang sulit dan kurangnya pemanfaatan media IT dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran dalam bentuk IT yang dapat membantu peserta didik memahami materi lebih nyata sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Tesis ini bertujuan untuk (1) Untuk Mengetahui Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Komik Digital (Bisa basa Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung; (2) Untuk Mengetahui Kelayakan Penggunaan Multimedia Interaktif Komik Digital (Bisa basa Jawa) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung; (3) Untuk Megetahui Penggunaan Multimedia Interaktif Komik Digital (Bisa basa Jawa) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D), dengan model pengembangan Borg and Gall modifikasi Sugiyono, yang berhenti pada tahap ke 7. Subyek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 4 ahli yaitu 2 ahli materi, 2 ahli Media, sasaran uji coba produk yaitu seluruh peserta didik kelas IIIA MI Baitur Rohman Bantengan yang berjumlah 17 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) produk berupa multimedia yang dikembangkan layak digunakan di MI Baitur Rohman

Bantengan Bandung; (2) Hasil uji efektifitas dengan menggunakan Uji t (Independent Sample T test) thitung 3,634 lebih besar dari ttabel 2.021 dan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Sehingga, dapat dikatakan bahwa Multimedia Interaktif Komik Digital (Bisa basa Jawa) dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik; (3) Hasil validasi produk oleh ahli media sebesar 91,00% dari ahli media pertama dan 84,38% dari ahli media kedua. Hasil analisis validasi materi oleh ahli materi sebesar 85,00% dan uji lapangan terhadap guru pengampu sebesar 100%. Sementara hasil belajar peserta didik pada pre test memperoleh rata-rata sebesar 57,35 dan pada pelaksanaan post test memperoleh rata-rata sebesar 80,58, adapun perolehan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 95. Hasil dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa produk pengembangan multimedia interaktif komik digital (Bisa basa Jawa) ini memang valid dan efektif serta layak untuk digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar. Bagi sekolah yang memiliki permasalahan dalam mengenalkan unggah-ungguh basa, dapat menerapkan multimedia interaktif komik digital (Bisa basa Jawa) bagi peserta didik kelas III SD/MI.⁷

Kedelapan, Tesis yang ditulis oleh Luluk Dewi Suryani, (2021), Pengembangan Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV DI MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Tesis ini didasarkan pada temuan bahwa penyajian media pembelajaran yang belum bervariasi dan dianggap kurang

⁷ Siti Ainun Nadhiroh, (2021), *Pengembangan Multimedia Interaktif Komik Digital 'Bisa Basa Jawa' untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung*, (Tesis: UIN SATU Tulungagung, 2020); <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/21656/>

menarik dalam mengenalkan sandhangan Aksara Jawa. Maka diperlukannya inovasi baru dalam penyajian media pembelajaran yang menarik dan dapat mengenalkan sandhangan Aksara Jawa serta mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa peserta didik sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik di lapangan. Tesis ini bertujuan untuk (1) Memaparkan proses pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar (2) Memaparkan efektivitas penggunaan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar (3) Memaparkan hasil belajar bahasa Jawa kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar dalam menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa). Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), prosedur penelitian yang digunakan adalah adaptasi dari model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 7 tahapan diantaranya adalah (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) validasi produk, (5) revisi awal produk, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk akhir. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan (1) Temuan permasalahan tentang kebutuhan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar pengenalan sandhangan Aksara Jawa yang mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang mana bertujuan untuk supaya peserta didik dapat belajar sambil bermain. Hal

ini diharapkan bahwa peserta didik selain dapat bermain namun juga dapat belajar memahami materi sandhangan Aksara Jawa, mengungkap tampilan yang menggabungkan teks, gambar, audio, musik, video juga permainan dalam kesatuan yang saling mendukung. Media ini pembelajaran ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik agar termotivasi untuk belajar sandhangan Aksara Jawa sehingga hasil belajar juga meningkat. (2) Hasil kelayakan produk hasil uji validasi media memperoleh skor rata-rata 87,75%. Hasil analisis validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 89% dan uji lapangan terhadap guru sebesar 85%. Sementara hasil belajar peserta didik pada pre test memperoleh rata-rata 68,25 dan pelaksanaan post test memperoleh rata-rata sebesar 89,25. Adapun perolehan nilai terendah pada saat post test adalah 78 dan tertinggi adalah 100. (3) Hasil analisis data menggunakan uji t (Independent sample t-test) diperoleh nilai thitung 4.322 lebih besar dari ttabel 2.021. Data di atas menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar kelas IV MI Miftahul Ulum Kademangan Blitar. Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa produk pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) ini layak, efektif untuk digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar. Bagi sekolah yang mempunyai permasalahan dalam mengenalkan sandhangan

Aksara Jawa, dapat menerapkan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) bagi peserta didik kelas IV SD/MI.⁸

Kesembilan, penelitian yang ditulis oleh Eka Yulia Indah Sari, (2021), dengan judul *Pengembangan Pocket Book Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran pocket book berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash CS6 pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan prosedur 4D (Four D Model). Data yang diambil dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, respon pendidik, dan respon peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SDIT Fitrah Insani Kedamaian Bandar Lampung dan MI Al-Hikmah Bandar Lampung. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni berupa angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Adapun angket respon pendidik serta angket respon peserta didik untuk melihat kemenarikan produk yang telah dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran pocket book berbasis multimedia layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan validasi ahli materi sebesar 79,3%, ahli media sebesar 84,7%, tanggapan pendidik sebesar 88,9%, dan tanggapan peserta didik sebesar 93,15%. Berdasarkan hasil perolehan tersebut

⁸ Luluk Dewi Suryani, (2021), *Pengembangan Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV DI MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar*, (Tesis: UIN SATU Tulungagung, 2021); <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/21652/>

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pocket Book berbasis multimedia layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik kelas V SD/MI.⁹

Ada beberapa hal yang membuat penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang dikemukakan di atas. Hal itu dapat dilihat pada fokus penelitian yang berbeda misalnya: (1) Multimedia interaktif penelitian terdahulu masih terfokus pada game interaktif, aplikasi Adobe Flash dan Aplikasi Digital, sedangkan penelitian ini multimedia interaktif berbasis power point dengan *hyperlink*; (2) Penelitian terdahulu belum ada yang membahas pemanfaatan video pada pembelajaran Tematik, (3) Penelitian terdahulu masih belum ada yang mengkaji tentang multimedia *Google Form*; (4) Penelitian terdahulu masih belum ada yang memfokuskan pada pemanfaatan multimedia yang berbasis pada kearifan lokal daerah setempat terutama pada pembelajaran Tematik di MI. Secara keseluruhan hal ini berbeda dengan penelitian dalam tesis ini, yakni penelitian ini akan menyempurnakan penelitian terdahulu yang memfokuskan pada pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.

⁹ Eka Yulia Indah Sari, (2021), *Pengembangan Pocket Book Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI*, (Tesis: UIN Raden Intan Lampung, 2021); <http://repository.radenintan.ac.id/15573/>

B. Kajian Teori

1. Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah adalah tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa Arab *Media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan dari pengirim pesan.¹⁰ Sedangkan dalam kepustakaan asing yang ada sementara para ahli menggunakan istilah *Audio Visual Aids (AVA)*, untuk pengertian yang sama. Banyak pula para ahli menggunakan istilah *Teaching Material* yang artinya identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “raga” artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamani melalui panca indera kita.¹¹

Dari beberapa definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut. Bahwa materi yang ingin di sampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar. Apabila dalam satu dan hal lain media tidak dapat menjalankan sebagaimana fungsinya sebagai penyalur pesan yang diharapkan, maka media tersebut tidak efektif dalam arti tidak mampu mengkomunikasikan

¹⁰ Azhar Arsad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Press, 2005), 3

¹¹ Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, 11

isi pesan yang diinginkan dan disampaikan oleh sumber kepada sasaran yang ingin dicapai.

Grand teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Richard E. Mayer dalam buku *Multimedia Learning*, serta didukung dengan beberapa teori lain. Mayer mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar.¹² Jadi menurut Mayer, multimedia merujuk pada dua unsur saluran pesan seperti kata-kata dan gambar jika dilihat dari mode penyajian atau auditori dan visual jika dilihat dari mode indrawi yang menangkap pesan.

Multimedia menurut Balasubramanian dan Saminathan, “*multimedia (without a hyphen) is now defined as organized elements of symbols (text-words and numbers), aural (sound effects, music, and speech) and visual (still images, video and animation) integrated in a single presentation system controlled by a computer.*”¹³ Menurut Barker and Tucker, multimedia diartikan kumpulan/gabungan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Vaughan mendefinisikan Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital.¹⁴ Mayer juga mendefinisikan, multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-

¹² Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, (New York: Cambridge University, 2009), 2

¹³ Balasubramanian & Saminathan, B. “Use of Multimedia As a Tool for Effective Learning”. *International Journal of Scientific Reseach*, 5 (12), 2015, 18-19, (<http://worldwidejournals.in/ojs/index.php/ijsr/article/view/3089>)

¹⁴ Tay Vaughan. *Multimedia: Making It Work*. Edisi VI. (McGraw-Hill Companies, Inc, 2004), 34

gambar.¹⁵ Sedangkan menurut Zainiyati multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk media secara bersamaan seperti teks, gambar, video, dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Dari beberapa definisi multimedia menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa “multimedia adalah gabungan dari berbagai media yang mengkombinasikan teks, suara, animasi video dan lain sebagainya untuk mencapai tujuan pembelajaran¹⁶.”

Multimedia dalam dunia pendidikan khususnya ketika digunakan dalam pembelajaran, dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi dan pesan mengenai materi pembelajaran serta dapat pula dikatakan sebagai salah satu penunjang untuk meningkatkan tahap pencapaian dalam pembelajaran. Adapun manfaat multimedia menurut Sudjana dan Rivai antara lain:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik;
- 2) Pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami peserta didik dan memungkinkan bagi peserta didik untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik;
- 3) Pembelajaran jadi lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal saja;

¹⁵ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2

¹⁶ Zainiyati, Husniyatus Salamah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), 172s

4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar (*student centered*).¹⁷

Sedangkan Akbar mengemukakan bahwa manfaat multimedia diantaranya: (1) meningkatkan efisiensi; (2) meningkatkan motivasi; (3) memfasilitasi belajar aktif; (4) memudahkan peserta didik untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada peserta didik; dan (5) memandu peserta didik untuk belajar.¹⁸

Selain memiliki manfaat, multimedia dalam pembelajaran memiliki peran tersendiri yang dikemukakan oleh Smaldino, yaitu: (1) apabila pengajaran berpusat kepada guru, maka multimedia yang digunakan berperan menjadi bahan penyajian yang mendukung untuk pengajaran; (2) apabila pembelajaran berpusat kepada peserta didik, maka peserta didik merupakan pengguna utama dari multimedia.¹⁹

Untuk lebih lanjut manfaat dari multimedia yang dikemukakan Philips menyatakan bahwa manfaat multimedia ialah mempunyai potensi mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda dan multimedia pembelajaran memiliki lingkungan multisensory untuk mendukung cara belajar tertentu.²⁰

¹⁷ Nana Sudjana & Rivai, A. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar Baru, 2010), 2

¹⁸ Akbar, Qurrotul'ayun, Satriyani, Widodo, Paranimmita & Ferisa, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya 2016), 148

¹⁹ Smaldino, S.E, Lowther, D.L., & Russell, J.D. *Instructional Technology And Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2011), 14

²⁰ Philips Rob. *The Developer's Handbook to interactive Multimedia; a Practical Guide for Educational Application*, (London: Kogan Page, 1997), 12

Penjabaran mengenai manfaat dan peran dari penggunaan multimedia, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media pembelajaran yang dapat mendukung guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif sebagai salah satu sumber belajar. Penggunaan multimedia juga dapat dimanfaatkan bagi guru dan peserta didik untuk belajar dalam hal penguasaan penggunaan teknologi yang semakin berkembang. Kebermanfaatan multimedia dalam pembelajaran tentunya juga harus diimbangi dengan fasilitas teknologi yang memadai. Sehingga ada beberapa hal yang perlu disediakan atau disiapkan dalam menggunakan multimedia dalam pembelajaran tematik.

Munir menjelaskan bahwa peserta didik akan sangat terbantu dengan adanya multimedia dalam pembelajaran, karena multimedia mempunyai banyak aplikasi untuk menampilkan animasi dan simulasi. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik. Animasi juga dapat membantu proses pembelajaran karena peserta didik dapat melakukan proses kognitif jika dibantu dengan animasi.²¹

Dengan demikian, pemanfaatan multimedia dapat membantu peserta didik untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap suatu materi. Hal positif menunjukkan bahwa unsur-unsur media, seperti video atau gerak grafis dapat memberikan informasi lebih rinci. Menurut para peserta didik, tanpa membaca teks berkali-kali, animasi, gambar, dan suara dalam multimedia membantunya memahami materi dengan lebih baik.

²¹ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2015), 115

b. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton, manfaat multimedia pembelajaran yaitu:

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi pelajaran.
- 2) Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Mengurangi jumlah waktu belajar mengajar
- 5) Meningkatkan kualitas belajar peserta didik.
- 6) Melakukan proses pembelajaran di mana saja dan kapan saja.
- 7) Meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap proses dan bahan belajar.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.²²

Sedangkan, menurut Supriatna, secara umum manfaat multimedia pembelajaran antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti:
 - a) Obyek yang terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, gambar video, atau model
 - b) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film slide, gambar video atau gambar
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan timelapse, highspeed fotografi atau slow motion playback video

²² Kemp, J. E. & Dayton, D. K. *Planning and Producing Instructional Media*, (New York: Harper and Row Publisher, 1988), 3-4

- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, atau foto
 - e) Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, slide, gambar atau video
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
- a) Menimbulkan gairah belajar
 - b) Memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - c) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya
- 4) Dengan sifat yang unik pada peserta didik juga dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang sama untuk setiap peserta didik, masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran dalam kemampuannya:
- a) Memberikan perangsang yang sama
 - b) Menyamakan pengalaman
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama.²³

²³ Dadang Supriatna, *Pengenalan Media Pembelajaran Bahan Ajar Untuk Diklat E-Training PPPPTK SD dan PLB, Mata Tataran: Pengenalan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga kependidikan Taman Kanak kanak dan Pendidikan Luar Biasa, 2009), 15

Santayasa secara rinci menyebutkan fungsi multimedia dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, peserta didik dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
- 2) Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan paket peserta didik dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik, dengan slide dan film peserta didik memperoleh gambaran tentang bakteri, dan sebagainya.
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
- 5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video peserta didik dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.

- 6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video peserta didik dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.
- 7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan peserta didik dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
- 8) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto peserta didik dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
- 9) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dalam beberapa detik.
- 10) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, peserta didik dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
- 11) Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung. Dengan film atau video dapat dengan mudah peserta didik mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak, dan sebagainya.

- 12)Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, peserta didik dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
- 13)Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah peserta didik melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan).
- 14)Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan mahapeserta didik dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang profesor dalam waktu yang sama.
- 15)Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.²⁴

Menurut Asnawir, fungsi multimedia pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah

²⁴ Santyasa, I Wayan. "Landasan Konseptual Media Pembelajaran" (Makalah Workshop, dalam Media Pembelajaran Bagi Guru di Banjar Angkan Klungkung. Bali, 2007), 5-6

dipahami.²⁵ Sedangkan menurut Nana Sudjana, fungsi multimedia dalam pembelajaran adalah:

- 1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat Bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integrasi dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pendidikan merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan pendidik.
- 3) Media dalam proses belajar mengajar penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 5) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian yang diberikan pendidik.²⁶

c. Pemilihan Multimedia Pembelajaran

Terkait dengan kriteria pemilihan multimedia pembelajaran, Arif Sadiman menjelaskan bahwa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan multimedia adalah tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, jenis rangsangan belajar yang diinginkan,

²⁵ Asnawir & Usman, *Media Pembelajaran*, 20

²⁶ Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*. (Bandung: CV. Pustaka Ilmu, 2001), 34

keadaan latar belakang dan lingkungan peserta didik, situasi kondisi setempat dan luas jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam kriteria keputusan pemilihan.²⁷

Dalam hal ini, Dick dan Carey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

- 1) Ketersediaan sumber setempat yaitu apabila media yang bersangkutan tidak terdapat sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat.
- 2) Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya.
- 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya bias digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah di bawa atau dipindahkan.
- 4) Efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang, sebab ada jenis media yang biaya produksinya mahal, tetapi dapat dipakai berulang-ulang dalam jangka waktu yang panjang.

Hakikat dari pemilihan multimedia ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media yang bersangkutan.²⁸ Kriteria pemilihan multimedia pembelajaran adalah:

²⁷ Sadiman, *Media Pendidikan*, 83

²⁸ Sadiman *Media Pendidikan*, 84

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Multimedia yang dipilih berdasarkan tujuan insruksional yang diterapkan secara umum mengacu kepada kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga arah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik seperti menghafal, melakukan kegiatan fisik, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi media yang berbeda, contoh film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber cara lainnya memproduksi, maka tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa.
- 4) Guru terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun jenis media yang digunakan, guru harus mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

- 5) Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Oleh karena itu ada berbagai macam media yang digunakan untuk jenis kelompok besar, kecil, dan perorangan.
- 6) Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Contohnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya yang berupa latar belakang.²⁹

Ahmad Rohani menyatakan bahwa pemilihan dan pemanfaatan multimedia perlu memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Tujuan. Media hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 2) Ketepatangunaan. Tepat dan berguna bagi pemahaman yang dipelajari.
- 3) Keadaan peserta didik. Kemampuan berfikir dan daya tangkapa peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu dipertimbangkan.
- 4) Ketersediaan. Pemilihan perlu memperlihatkan ada atau tidak media tersedia di perpustakaan atau di sekolah serta mudah-sulinya diperoleh.
- 5) Mutu teknis. Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.

²⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 72-74

- 6) Biaya. Hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai.³⁰

d. Tahapan dan Prinsip Pemanfaatan Multimedia

Richard E. Mayer menawarkan langkah penting dalam desain multimedia untuk pembelajaran. Mayer menyatakan pesan multimedia yang dirancang dengan tata cara otak manusia bekerja akan lebih mungkin pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan dengan pesan multimedia yang tidak dirancang dengan mengikuti cara kerja otak manusia. Oleh karena itu, Mayer menawarkan lima tahapan dalam merancang pesan multimedia yaitu:

- 1) Memilih kata-kata yang relevan dari teks dan narasi yang tersaji,
- 2) Memilih gambar-gambar yang relevan dari ilustrasi yang tersaji,
- 3) Mengatur kata-kata yang terpilih kedalam representasi verbal yang koheren,
- 4) Mengatur gambar-gambar yang tersaji kedalam representasi visual yang koheren,
- 5) Memadukan representasi verbal dan representasi visual secara koheren.³¹

Untuk memperoleh multimedia yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan memiliki kualitas tampilan yang baik maka desain pesan multimedia perlu dipadukan dengan prinsip-prinsip desain

³⁰ Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 72-74

³¹ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 79

multimedia. Mayer menyebutkan tujuh prinsip desain multimedia untuk dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar peserta didik. Prinsip-prinsip tersebut telah dibuktikan melalui penelitian oleh Mayer dengan menggunakan tes retensi (mengingat) dan tes transfer (memahami).³²

Adapun tujuh prinsip Mayer yang dapat digunakan sebagai landasan dalam merancang *multimedia learning*, antara lain:

1) Prinsip multimedia

Prinsip multimedia berbunyi murid bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada dari kata-kata saja. Yang dimaksudkan dengan kata-kata adalah teks tercetak di layar yang dibaca pengguna atau teks ternarasikan yang didengar pengguna melalui speaker atau headset. Yang dimaksudkan dengan gambar adalah ilustrasi statis seperti gambar, diagram, grafik, peta, foto, atau gambar dinamis seperti animasi dan video.³³

Mayer beralasan bahwa saat kata-kata dan gambar-gambar disajikan secara bersamaan, peserta didik punya kesempatan untuk mengkonstruksi model-model mental verbal dan piktorial dan membangun hubungan di antara keduanya. Sedangkan jika hanya kata-kata yang disajikan, maka peserta didik hanya mempunyai kesempatan kecil untuk membangun model mental piktorial dan kecil pulalah kemungkinannya untuk membangun hubungan di antara model mental verbal dan piktorial.³⁴

³² Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 79

³³ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 93

³⁴ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 93



Gambar 2.1. Contoh Penerapan Prinsip Multimedia

Peserta didik dapat belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada hanya kata-kata saja. Apabila pengembang multimedia pembelajaran menginginkan peningkatan pemahaman dan meningkatkan mutu desain multimedia maka sajian multimedia hendaknya memadukan dua kata-kata (teks) dan diikuti dengan sajian gambar.

2) Prinsip Kesenambungan Spasial / Ruang

Prinsip kesinambungan spasial atau keterdekatan ruang bahwa peserta didik bisa belajar lebih baik saat kata-kata tercetak dan gambar-gambar yang terkait disajikan saling berdekatan daripada disajikan saling berjauhan. Alasan Mayer berkaitan prinsip keterdekatan ruang adalah saat kata-kata dan gambar terkait saling berdekatan di suatu layar, maka murid tidak harus menggunakan sumber-sumber kognitif untuk secara visual mencari mereka di layar itu. Peserta didik akan lebih bisa menangkap dan menyimpan mereka bersamaan di dalam memori kerja pada waktu yang sama.³⁵

³⁵ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 119



Gambar 2.2. Contoh Penerapan Prinsip Kesenambungan Spasial

Peserta didik dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan secara berdekatan dari pada saat disajikan saling berjauhan dalam halaman atau layar slide. Gambar dan kata-kata yang disajikan haruslah berdekatan dalam on-screen. Gambar dan teks/ kata yang berjauhan akan menyulitkan bagi peserta didik untuk memahaminya.

3) Prinsip Kesenambungan Waktu

Prinsip keterdekatan waktu menyatakan bahwa peserta didik bisa belajar lebih baik jika kata-kata ternarasikan dan gambar-gambar yang terkait (animasi atau video) disajikan pada waktu yang sama (simultan). Mayer beralasan bahwa saat bagian narasi dan bagian animasi terkait disajikan dalam waktu bersamaan, peserta didik lebih mungkin bisa membentuk representasi mental atas keduanya dalam memori kerja pada waktu bersamaan. Hal ini lebih memungkinkan peserta didik untuk membangun hubungan mental antara representasi verbal dan representasi visual.³⁶

³⁶ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 141

Peserta didik dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar terkait disajikan secara simultan (berbarengan) daripada suksesif (bergantian). Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik gambar dan teks/kata sebaiknya disajikan secara berbarengan dalam on-screen bukan bergantian sebab jika disajikan secara bergantian dapat menyebabkan terjadi kesalahan dalam memproses informasi yaitu hubungan mental antara representasi verbal dan representasi visual tidak terjadi.

4) Prinsip Koherensi

Prinsip koherensi menyatakan bahwa peserta didik bisa belajar lebih baik jika hal-hal ekstra disisihkan dari sajian multimedia. Prinsip koherensi terbagi atas tiga versi, yaitu pembelajaran peserta didik terganggu jika gambar-gambar menarik namun tidak relevan ditambahkan, pembelajaran peserta didik terganggu jika suara dan musik menarik namun tidak relevan ditambahkan, dan pembelajaran peserta didik akan meningkat jika kata-kata yang tidak dibutuhkan disisihkan dari presentasi multimedia. Mayer mengemukakan alasan teoretis bahwa materi ekstra selalu bersaing memperebutkan sumber-sumber kognitif dalam memori kerja sehingga bisa mengalihkan perhatian peserta didik dari materi yang penting. Hal-hal ekstra juga bisa mengganggu proses penataan materi dan bisa menggiring peserta didik untuk menata materi di atas landasan tema yang tidak sesuai.³⁷

Peserta didik dapat belajar lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar atau suara-suara ekstra/tambahan dibuang daripada dimasukkan. Unsur-

³⁷ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 167

unsur tambahan yang tidak perlu sebaiknya dihilangkan dalam tampilan on-screen, karena unsure tambahan tersebut akan mengalihkan perhatian peserta didik dari materi yang penting, bisa mengganggu proses penataan materi, dan dapat menggiring peserta didik pada materi yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5) Prinsip Modalitas

Prinsip modalitas menyatakan bahwa peserta didik bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi (kata yang terucapkan) daripada dari animasi dan kata tercetak di layar. Berdasarkan teori kognitif dan bukti riset, Mayer menyarankan untuk menarasikan teks daripada menyajikan teks tercetak di layar saat gambar menjadi fokus kata-kata dan saat keduanya disajikan pada waktu yang bersamaan. Mayer beralasan bahwa jika gambar-gambar dan kata-kata sama-sama disajikan secara visual, maka saluran visual akan menderita kelebihan beban tapi saluran auditori tidak termanfaatkan. Jika kata-kata disajikan secara auditori, mereka bisa diproses dalam saluran auditor, sehingga saluran visual hanya memproses gambar.³⁸



Gambar 2.3. Contoh Penerapan Prinsip Modalitas

³⁸ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 197

Peserta didik dapat belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi dan teks on-screen. Gambar-gambar dan kata-kata sama disajikan secara visual (yakni sebagai animasi dan teks) akan menyebabkan saluran visual/pictorial kelebihan beban sebaliknya saluran auditori/verbal tidak termanfaatkan. Oleh karena itu dalam pengembangan multimedia saluran visual dan auditori digunakan secara seimbang.

6) Prinsip Redundansi

Prinsip redundansi menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih baik dari gambar dan narasi daripada dari gambar, narasi, dan teks tercetak di layar. Implikasi dari hal ini adalah saran dari Mayer untuk tidak menambahkan teks tercetak di layar ke gambar yang sedang dinarasikan. Mayer mengemukakan alasan bahwa peserta didik akan lebih memperhatikan teks tercetak di layar daripada ke gambar yang berkaitan. Saat mata mereka fokus di kata-kata tercetak, peserta didik tidak bisa melihat ke gambar yang sedang dinarasikan. Juga, peserta didik berusaha membandingkan teks tercetak dengan narasi yang diucapkan sehingga membebani proses kognitif. Karena itulah, untuk gambar yang sedang dinarasikan, hendaknya tidak ditambahkan teks tercetak di layar.³⁹

³⁹ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 215



Gambar 2.4. Contoh Penerapan Prinsip Redudansi

Peserta didik dapat belajar lebih baik dari animasi dan narasi (termasuk video) daripada animasi, narasi, dan teks pada layar (redundansi). Jika kata-kata dan gambar-gambar disajikan secara visual yakni animasi dan teks akan menyebabkan saluran visual kelebihan beban sehingga pemrosesan informasi kurang maksimal.

7) Prinsip Perbedaan Individual

Pengaruh desain lebih kuat terhadap peserta didik berpengetahuan rendah daripada peserta didik berpengetahuan tinggi, dan peserta didik berkemampuan spasial tinggi lebih baik daripada peserta didik berspasial rendah. Penggunaan multimedia sebaiknya digunakan pada peserta didik yang belum mempelajari materi bukan untuk mengulang (remidi), sebab peserta didik yang memiliki pengetahuan kurang tertarik pada unsur-unsur multimedia. Begitujuga peserta didik yang kemampuan spasial rendah juga tidak begitu tertarik dengan tampilan multimedia.⁴⁰

Kesimpulan yang disampaikan oleh Mayer, bahwa gunakan multimedia dengan mengombinasikan antara teks, gambar, grafik, audio,

⁴⁰ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 270

narasi, animasi, simulasi, dan video secara efektif untuk mengakomodir perbedaan modalitas belajar peserta didik.

Langkah-langkah desain dan pemanfaatan multimedia serta prinsip-prinsip Mayer tersebut digunakan sebagai pisau analisis dalam penelitian terkait dengan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Tematik. Penerapan prinsip-prinsip desain multimedia dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sekaligus dapat meningkatkan kualitas tampilan multimedia itu sendiri. Multimedia sesungguhnya proses mengintegrasikan unsur-unsur pesan auditori dan visual menjadi informasi yang relevan sehingga menjadi kunci pembelajaran yang penuh makna. Multimedia pembelajaran dapat menjadi efektif apabila sajian terdiri atas unsur gambar dan kata-kata bukan hanya kata-kata saja, bagian yang terkait antara gambar dan teks atau narasi dan animasi disajikan secara bersamaan, tidak ada unsur-unsur ekstra atau tambahan yang tidak perlu ditampilkan dalam sajian multimedia, adanya keberimbangan saluran pesan antara saluran melalui auditori dan visual, serta memperhatikan perbedaan individual.

e. **Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran**

Multimedia pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi.⁴¹ Sedangkan menurut Mayer, *multimedia instruction (or multimedia instructional message or multimedia instructional presentation)*,

⁴¹ C. Kustandi & Sutjipto, B. *Media pembelajaran*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 68

*presentations involving words and pictures that are intended to foster learning.*⁴² Berdasarkan pengertian tersebut, tampak bahwa kategori multimedia banyak sekali. Secara garis besar ada 2 jenis multimedia pembelajaran, yakni: multimedia pembelajaran berbasis online/Daring (Dalam Jaringan) dan offline / Luring (luar jaringan). Keduanya bisa dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual. Namun, dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada tiga jenis multimedia yakni: *Video Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, dan Googleform.*

1) Video Pembelajaran

Media video adalah media yang menunjukkan unsur auditif (pendengaran) maupun visual (penglihatan) jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya. Tujuan penggunaan media ini adalah memberikan penjelasan lebih menarik terkait dengan pengetahuan yang akan diberikan oleh guru kepada peserta didik dan informasi yang ada diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media audiovisual dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dalam pelajaran tematik pada kurikulum 2013.⁴³

Media video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep dengan rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat/memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap. Media video mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

Video merupakan contoh nyata media pembelajaran yang sudah mulai

⁴² Mayer, *Multimedia Learning*, 5

⁴³ Apri Damai Sagita Krissandi, "Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar", *Premiere Educandum*, 8(1) (2018), 69

populer dikalangan pendidikan karena video mampu dinikmati oleh indera penglihatan maupun indera pendengaran. Karakteristik media video yaitu: (a) Bersifat linear; (b) Menyajikan visual yang dinamis; (c) Digunakan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya oleh perancang; (d) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau abstrak; (e) Dikembangkan menurut prinsip kognitif; (f) Berorientasi pada guru.⁴⁴

Media video adalah media modern yang sesuai dengan perkembangan IPTEK, meliputi media yang dapat dilihat dan dapat didengar oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Media video adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis-jenis media video diantaranya:

- a) Media video diam, yaitu media yang menyampaikan pesan melalui benda diam yang dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.
- b) Media video gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur-unsur dan gambar yang bergerak.
- c) Media video murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber

⁴⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), 31

- d) Media video tidak murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari tape recorder.⁴⁵

Pemanfaatan media video pembelajaran dengan beberapa cara yang perlu diperhatikan agar pemakaian media pengajaran berjalan lancar, diantaranya yaitu:

- a) Guru memberikan keterangan singkat akan jalannya pelajaran yang akan dibahas hal tersebut supaya anak didik dapat mempersiapkan diri terlebih dahulu sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
- b) Media berupa video diputarkan dan dipertunjukkan kepada peserta didik. Media berupa video, maka guru tinggal memutarnya.
- c) Setelah peserta didik melihat media, guru mengajukan beberapa pertanyaan yang kemudian dirumuskan secara sederhana namun tetap merangsang anak didik untuk menjawab.
- d) Anak yang pasif dan acuh tak acuh dalam hal ini harus didorong agar menjadi aktif.
- e) Guru mencatat butir-butir pertanyaan peserta didik dan disimpulkan bersama sama antara guru dan peserta didik.⁴⁶

Indikator media video digunakan sebagai acuan untuk pembuatan media yang baik. Beberapa indikator yang patut diperhatikan guna

⁴⁵ Rohani, A, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 97-98

⁴⁶ Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2008), 65

menghasilkan media video yang baik mengacu pada kriteria pembuatan dan pemilihan media diantaranya sebagai berikut:

a) Aspek Tampilan

Aspek tampilan dapat dikatakan sebagai mutu teknis dari media yang meliputi penilaian pada desain media video, ketepatan pemilihan huruf, ketepatan ukuran huruf, ketepatan pemilihan warna, kejelasan dan kejernihan suara, serta kualitas gambar dan ketepatan tata urutan media. Aspek tampilan dalam video didesain harus mampu menyampaikan pesan, mampu menciptakan suasana yang menarik, pemilihan warna tulisan harus mampu memberikan dampak visual.

b) Aspek Isi dan Materi

Aspek isi dan materi harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi meliputi penilaian media video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, penambahan tulisan dan suara mampu membantu peserta didik dalam mengingat materi yang dipelajari, materi yang jelas dan mudah untuk dipahami, urutan materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, serta konten media video yang bervariasi sehingga dapat memperjelas materi yang dipelajari. Aspek isi dan materi dalam video dibuat harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan dalam video harus disampaikan urut dan tertata rapi mulai dari pengenalan materi penyampaian alat dan bahan cara pengerjaan.

c) Aspek Kemanfaatan

Aspek kemanfaatan merupakan salah satu indikator utama dimana media dapat memberikan manfaat pada peserta didik dan guru sebagai tenaga pendidik harus terampil dalam menggunakannya sehingga mempermudah proses pembelajaran. Indikator aspek kemanfaatan diantaranya penggunaan media video mempermudah proses pembelajaran, penggunaan media video membangkitkan motivasi belajar bagi peserta didik, penggunaan media audio visual dapat meningkatkan perhatian peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Aspek kemanfaatan disini media harus mudah untuk dioperasikan, efektif dapat diulang langkah- langkahnya, mampu memberikan info secara detail dan kongkrit, media mampu merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran peserta didik sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar.

d) Aspek Bahasa

Aspek bahasa merupakan mutu teknis dimana bahasa disini digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui media video pembelajaran. Indikator yang dinilai dari aspek bahasa antara lain bahasa yang digunakan tepat, tulisan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan, serta bahasa yang digunakan bersifat komunikatif. Bahasa yang baik digunakan untuk video pembelajaran yaitu yang mudah dimengerti, jelas, menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, tata bahasa yang

digunakan mudah dipahami dengan memperhatikan bahasa baku dan resmi, tidak menimbulkan makna ganda, memperhatikan huruf kapital.⁴⁷

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemanfaatan media video dalam pembelajaran Tematik, yaitu:

- a) Guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media video yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
- b) Guru juga harus mengetahui durasi video, dimana keduanya yang harus disesuaikan dengan jam pelajaran.
- c) Mempersiapkan kelas, yang meliputi persiapan peserta didik dengan memberikan penjelasan global tentang isi video yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran.
- d) Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran video selesai, Guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan peserta didik untuk mengetahui pemahaman peserta didik.⁴⁸

Penggunaan media video pembelajaran harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual seperti halnya video dan multimedia dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari informasi dan pengetahuan tentang suatu proses atau prosedur. Media video pembelajaran yang akan digunakan,

⁴⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 75-76.

⁴⁸ M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, 97-98

apapun bentuknya, harus mampu memotivasi peserta didik untuk mempelajari isi informasi dan pengetahuan yang terdapat di dalamnya. Selain berisi informasi dan pengetahuan yang akurat media video pembelajaran juga harus menarik sehingga mampu membuat peserta didik termotivasi untuk belajar secara insentif. Penggunaan program video dalam pembelajaran harus mampu melibatkan mental peserta didik dalam melibatkan proses belajar. Peserta didik yang terlibat secara intensif dengan media video dan materi pelajaran yang ada di dalamnya akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai kompetensi yang diinginkan.

2) *Powerpoint Interaktif*

Multimedia pembelajaran berbasis komputer sangat cocok dibuat sebagai media pembelajaran yang fleksibel. Salah satu multimedia komputer adalah *powerpoint interaktif*. Menurut Rosyid, “Microsoft powerpoint adalah program computer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantor mereka, yaitu: Microsoft office, Microsoft word, Microsoft excel, access dan beberapa program lainnya”.⁴⁹ Powerpoint Interaktif ini merupakan sebuah media yang dikembangkan dengan menggunakan program Microsoft Powerpoint dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam program Microsoft Powerpoint tersebut. Media pembelajaran powerpoint interaktif dapat

⁴⁹ Arina Aulia Niswatul Muniroh, Trisniawati, Retno Utaminingsih, “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif pada Pembelajaran Tematik Peserta didik Kelas V”, *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan* - Vol. 35 No. 2 2021), 132

digunakan dalam pembelajaran Daring dan juga dapat digunakan pada pembelajaran Luring.

Powerpoint interaktif ini berbeda dengan powerpoint biasa, pada powerpoint interaktif ini peserta didik langsung bisa berinteraksi langsung dengan media yang ada. Media Powerpoint interaktif ini juga hanya bisa dijalankan menggunakan tombol-tombol yang telah dibuat. Tidak seperti powerpoint yang bisa dijalankan dengan menggunakan tombol di keyboard. Proses pembuatannya juga berbeda powerpoint interaktif ini dibuat dengan menggunakan fitur yang ada di Microsoft powerpoint yaitu slide master. Pada saat pembelajaran Daring powerpoint interaktif dikirimkan melalui Whatsapp Group kelas. Setelah peserta didik menerima media tersebut dilakukan sebuah evaluasi mengenai materi yang ada dalam media tersebut dan juga peserta didik diminta mengerjakan evaluasi pembelajaran yang ada dalam fitur media tersebut yaitu: kuis anak ceria dan latihan soal anak cerdas. Hal tersebut untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif ini, selain untuk mengukur juga dapat melihat bahwa peserta didik benar-benar membuka media tersebut. Cara pemanfaatan media sudah dijelaskan dalam media tersebut.

Pada saat pembelajaran Luring powerpoint interaktif dapat ditampilkan menggunakan LCD. Jadi media pembelajaran powerpoint interaktif termasuk media pembelajaran yang inovatif dan fleksibel. Inovatif yang artinya belum banyak yang memanfaatkan fitur yang ada di Microsoft

powerpoint untuk dijadikan sebuah media yang interaktif. Sehingga penulis memberikan sebuah inovasi dengan memanfaatkan fitur yang tersedia untuk dijadikan sebuah media pembelajaran yang menarik. Fleksibel artinya media powerpoint interaktif ini dapat digunakan saat pembelajaran daring dan juga dapat digunakan saat pembelajaran Luring.

Keunggulan multimedia powerpoint interaktif adalah: (1) Memudahkan pengguna yaitu guru dalam membuat slide presentasi; (2) Dilengkapi beragam tools seperti: *Text Art, Image Import, Animation Import, Video Import, Hyperlink, Slide Master*, dan lain sebagainya. Text art dapat digunakan untuk menuliskan penjelasan pada materi yang akan dipelajari, sehingga peserta didik dengan mudah membaca penjelasan yang sudah dituliskan. Image import digunakan untuk menambahkan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang ada sehingga mampu memberikan contoh konkret bagi peserta didik. Animation import fitur ini berguna untuk menambahkan animasi agar peserta didik tidak jenuh saat melihat materi yang disajikan. Video import fitur ini berguna untuk memasukkan video yang terkait dalam pembelajaran, sehingga peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari. Hyperlink fitur ini berguna untuk membuat tombol-tombol yang disediakan bergerak sesuai dengan yang direncanakan oleh pembuat media. Slide master digunakan untuk membuat rancangan awal media yang akan dibuat; (3) Memiliki fitur kolaborasi. Kolaborasi ini terjadi antara peserta didik dan guru. Peserta didik berinteraksi langsung dengan media yang ada dengan arahan yang telah

dijelaskan oleh guru. Peserta didik di sini sebagai pengguna media sedangkan guru sebagai pengguna sekaligus pembuat media tersebut.⁵⁰

Media pembelajaran powerpoint interaktif dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menampilkan materi pembelajaran dan dilengkapi dengan latihan-latihan soal, kuis atau permainan (games) dengan bantuan Microsoft Powerpoint. Selain itu karakteristik dan gaya belajar peserta didik yang berbeda melalui pemanfaatan media pembelajaran powerpoint interaktif dapat menarik peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran powerpoint interaktif yang akan dikembangkan tentunya juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar.

3) Googleform dalam Pembelajaran

Guru sebagai ujung tombak terdepan dalam perubahan sejak masa Covid 19 terus berinovasi dalam pengembangan teknologi dalam memberikan informasi kepada peserta didik.⁵¹ Bentuk pengembangan teknologi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru adalah penugasan peserta didik melalui pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi google form.⁵² Aplikasi ini memudahkan guru dalam melakukan pemberian kuis,

⁵⁰ Muniroh, Trisniawati, Utaminingsih, *Pengembangan Media Powerpoint Interaktif*, 133

⁵¹ Zainal Abidin, Rumansyah, dan Kurniawan Arizona, "Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 5, no 1, 2020, 64-70

⁵² Seli Marlina Radja Leba, Dian Mayasari, Ranta Butarbutar., 2020. "Pelatihan Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis *Google Form* Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pengamas*, vol.3, no.2, 2020, 169-173

pemeriksaan tugas, dan sekaligus melakukan penilaian hasil pekerjaan peserta didik dalam mendukung proses belajar mengajar.

Google form atau yang disebut google formulir adalah alat yang berguna untuk membantu merencanakan acara, mengirim survei, memberikan kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Form juga dapat dihubungkan ke spreadsheet. Jika spreadsheet terkait dengan bentuk, maka tanggapan otomatis akan dikirimkan ke spreadsheet. Jika tidak, pengguna dapat melihat di “Ringkasan Tanggapan”. Halaman tersebut dapat diakses dari menu “Tanggapan”. Google form merupakan bagian dari Google Drive. Dengan demikian, untuk membuat formulir baru, harus terlebih dahulu login ke Gmail atau Google Apps. Spreadsheets akan menunjukkan penggunaan dalam pengajuan berbagai pertanyaan, termasuk di mana pengguna akan merespon dengan jawaban teks sederhana atau respon teks lebih lanjut. Pertanyaan bisa berupa pilihan ganda, daftar pertanyaan, maupun pertanyaan skala. Formulir bisa diatur dengan tampilan dan tema yang menarik serta akses yang mudah.

Penerapan google form ini dapat menjadi salah satu software yang direkomendasikan untuk membuat alat penilaian online. Tetapi saat ini, dengan diterapkannya google form dalam pembelajaran daring sebagai solusi pembelajaran selama pandemi Covid-19. Sehingga peneliti tertarik

meneliti terkait penerapan google form yang digunakan dalam pembelajaran daring.⁵³

Google Form dinilai guru mampu dijadikan sebagai alternatif pembuatan evaluasi. Hal ini dibuktikan dengan hasil bahwa 100% guru sebagai peserta memiliki ketertarikan untuk pembuatan evaluasi melalui Google Form. Alasan ketertarikan tersebut memiliki 4 acuan yaitu, kemudahan sebesar 33%, kecepatan 44%, kepraktisan 66%, dan keefisienan 66%. Dengan demikian google form dapat dijadikan alternative dalam pembuatan soal berbasis online. Rizal Fauzi mengungkapkan bahwa penggunaan Google Form sebagai alat evaluasi pembelajaran dimulai dari tahap perencanaan, kesiapan sarana dan prasarana, pengembangan Google Form, sampai kepada tahap implementasi penggunaan Google Form dalam kegiatan evaluasi pembelajaran memberikan dampak dan manfaat baik dari aspek efektif, efesiensi, daya tarik dan desain tampilan.⁵⁴

Beberapa fungsi *google form* untuk dunia pendidikan adalah sebagai berikut: (1) Memberikan tugas latihan/ulangan online melalui laman website; (2) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman website; (3) Mengumpulkan berbagai data peserta didik/guru melalui halaman website; (4) Membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah; (5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online.⁵⁵

⁵³ Hamdan Husein Batubara, "Penggunaan Google Form sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI UNISKA Muhammad Arsyad Al-Banjari", *Al-Bidayah*, 8, no. 1 (2016), 49

⁵⁴ Tria Mardiana and Wiyat Arif Purnanto, "Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi," *University Research Colloquium*, 2017, 183–88

⁵⁵ Batubara, *Penggunaan Google Form*, 42

Keunggulan pembuatan penilaian pada proses pembelajaran menggunakan *google form* adalah:

- a) Tampilan form yang menarik. Aplikasi ini menyediakan fasilitas kepada penggunanya untuk memasukkan dan menggunakan foto atau logonya sendiri di dalam survey tersebut. Aplikasi ini juga memiliki banyak template yang membuat kuis dan kuesioner online tersebut semakin menarik dan berwarna.
- b) Memiliki berbagai jenis tes yang bebas dipilih. Aplikasi ini menyediakan fasilitas pilihan tes yang bebas digunakan sesuai dengan keperluan pengguna. Misalnya pilihan jawaban pilihan ganda, ceklis, tarikturun, skala linier, dan lain sebagainya. Serta dapat menambahkan gambar dan video youtube ke dalam google form.
- c) Responden dapat memberikan tanggapan dengan segera di mana pun. Aplikasi ini dapat digunakan setiap orang secara gratis untuk membuat kuis online dan kuis online menggunakan laptop atau handphone yang terhubung dengan internet lalu membagikan alamat link formnya kepada para responden sasaran atau menempelkannya di sebuah halaman website. Para respondennya dapat memberikan tanggapannya dimanapun dan kapanpun dengan mengklik alamat web atau link yang dibagikan pembuat kuis tersebut menggunakan komputer atau handphone yang terhubung ke internet. Semua tanggapan dan jawaban orang lain akan secara otomatis ditampung, disusun, dianalisa dan disimpan oleh aplikasi google form dengan cepat dan aman.

- d) Formulirnya responsive. Berbagai jenis kuis dan kuesioner dapat dibuat dengan mudah, lancer, dan hasilnya tampak profesional dan menarik.
- e) Hasilnya langsung tersusun dianalisis secara otomatis. Tanggapan survei anda dikumpulkan dalam formulir dengan rapi dan secara otomatis, disertai info tanggapan waktu nyata dan grafik hasil tanggapan. Pengguna juga dapat melangkah lebih jauh bersama hasil data dengan melihat semuanya di spreadsheet, yakni aplikasi semacam Microsoft Office Excel.
- f) Dapat dikerjakan bersama orang lain. Kuesioner dan quiz menggunakan aplikasi ini dapat dikerjakan bersama orang lain atau siapa saja yang diinginkan oleh pengguna.⁵⁶

2. Motivasi Belajar Peserta Didik

a. Pengertian Motivasi Belajar Peserta Didik

Kata motif berasal dari kata latin “*moveers*”, yang berarti menggerakkan. Kata motif lalu diartikan dengan istilah dorongan. Motivasi sendiri diartikan sebagai suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.⁵⁷

⁵⁶ Batubara, *Penggunaan Google Form*, 43

⁵⁷ Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2002), 114

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu. Sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Motivasi belajar menurut Sardiman adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek pelajar itu dapat tercapai. Peserta didik yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi dalam kegiatan belajar.⁵⁸

Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dalam diri individu berupa gairah, kesenangan, maupun semangat untuk melakukan sesuatu dalam hal ini belajar guna mencapai tujuan tertentu. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan dalam rangka proses belajar.

b. Indikator dan Cara Mengukur Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar dapat dibagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu:

- 1) Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsinya tanpa harus dirangsang dari luar karena didalam seseorang individu sudah ada dorongan untuk melaksanakan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik maka secara sadar akan melakukan kegiatan dalam belajar dan selalu ingin maju sehingga tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

⁵⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2007), 75

Hal ini dilatarbelakangi keinginan positif, bahwa yang akan dipelajari akan berguna di masa yang akan datang.

- 2) Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar. Motivasi dikatakan ekstrinsik bila peserta didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar peserta didik termotivasi untuk belajar.⁵⁹

Tabel 2.1. Dimensi dan Indikator Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik⁶⁰

| Dimensi | Indikator |
|---------------------|---|
| Motivasi Intrinsik | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tanggung jawab dalam melaksanakan tugas ✓ Melaksanakan tugas dengan target yang jelas ✓ Memiliki tujuan yang jelas dan menantang ✓ Ada umpan balik atas hasil yang dilaksanakan ✓ Memiliki perasaan senang dalam melaksanakan tugas ✓ Selalu berusaha untuk berkompetisi ✓ Mengutamakan prestasi dari apa yang dilaksanakan |
| Motivasi Ekstrinsik | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan tugasnya ✓ Senang memperoleh pujian dari apa yang dikerjakan ✓ Melaksanakan tugas dengan harapan ingin memperoleh hadiah / intensif ✓ Melaksanakan tugas dengan harapan ingin memperoleh perhatian |

⁵⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 81

⁶⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), 73

Indikator untuk mengukur motivasi belajar, sebagaimana pendapat Sardiman antara lain: (1) Tekun menghadapi tugas; (2) Ulet menghadapi kesulitan; (3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; (4) Lebih senang bekerja mandiri; (5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin; (6) Dapat mempertahankan pendapatnya; (7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya; dan (8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.⁶¹

Menurut Schwitzgebel dan Kalb, bahwa seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut: (1) Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan, nasib, atau kebetulan; (2) Memilih tujuan yang realistis, tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar risikonya; (3) Mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaannya; (4) Senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain; (5) Mampu menanggukkan pemuasan keinginannya demi masa depan yang lebih baik; dan (6) Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status, atau keuntungan lainnya, ia akan mencarinya apabila hal-hal tersebut merupakan lambang prestasi atau suatu ukuran keberhasilan.⁶²

Lebih rinci lagi, Hamzah B. Uno mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Adanya hasrat dan

⁶¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 75

⁶² Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 109

keinginan berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.⁶³

Pengembangan motivasi belajar itu sendiri mengandung nilai-nilai sebagai berikut:

- 1) Motivasi akan menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar peserta didik. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil.
- 2) Pembelajaran yang bermotivasi adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan motif dan minat pada peserta didik. Pembelajaran ini sesuai dengan tuntutan demokrasi dalam pendidikan.
- 3) Pembelajaran yang bermotivasi menuntut kreatifitas dan imajinasi guru untuk bersungguh-sungguh mencari cara-cara yang sesuai guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar peserta didik. Guru harus berusaha agar peserta didik memiliki *self motivation* yang baik.
- 4) Berhasil atau tidaknya dalam membangkitkan motivasi dalam pembelajaran erat hubungannya dengan pengaturan disiplin dalam kelas. Jika gagal akan berdampak timbulnya masalah disiplin di dalam kelas.
- 5) Asas motivasi menjadi salah satu bagian yang integral daripada asas dalam pembelajaran, penggunaan motivasi dalam mengajar bukan saja melengkapi prosedur mengajar tetapi akan menjadi faktor yang menentukan

⁶³ Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, 23

pembelajaran yang lebih efektif, asas motivasi sangat esensial dalam proses belajar mengajar.⁶⁴

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan motivasi belajar mengandung nilai-nilai yaitu motivasi menentukan tingkat keberhasilan, pembelajaran bermotivasi adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, pembelajaran bermotivasi harus kreatif dan imajinatif, kegagalan motivasi berdampak timbulnya masalah disiplin, dan asas motivasi menjadi salah satu bagian yang integral.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang dikenal dengan mengintegrasikan beberapa aspek baik dalam satu mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dalam pembelajaran tematik, tema merupakan tali penghubung antar materi dan tidak ada pemisah yang jelas antar mata pelajaran. Tujuan dari pemaduan tersebut peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, artinya peserta didik belajar berbagai konsep dan menghubungkannya dengan konsep lain melalui pengalaman langsung, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Hal ini senada dengan landasan filsafat progresivisme, konstruktivisme, dan humanism. Aliran progresivisme memandang pentingnya pembentukan

⁶⁴ Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, 108

keaktivitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang natural, dan dan pengalaman peserta didik dalam pembelajaran. Aliran konstruktivisme memandang bahwa kunci dalam pembelajaran adalah pengalaman peserta didik (*direct experience*), peserta didik mengonstruksi sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungannya. Sementara itu aliran humanism melihat setiap peserta didik sebagai individu yang unik/khas, memiliki potensi, dan motivasi masing-masing.⁶⁵

Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 menjelaskan bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 pada tingkat sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah dilakukan pembelajaran melalui pendekatan tematik terpadu dari kelas I sampai dengan kelas VI. Maksud dari pendekatan tematik terpadu, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi ke dalam tema.

Trianto berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pembelajaran.⁶⁶ Pembelajaran tematik merupakan sebuah model pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dan memiliki karakteristik, adapun karakteristik model pembelajaran tematik ialah (1) berpusat kepada peserta didik, karena peserta didik merupakan subjek belajar utama; (2) memberikan pengalaman langsung; (3) pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas; (4) berbagai muatan disajikan dalam satu konsep;

⁶⁵ Su'udiah, F, Degeng, I.N.S, & Kuswandi, D. "Pengembangan Buku Teks Berbasis Kontekstual." *Jurnal Pendidikan: Penelitian dan Pengembangan*, Vol. 1 No. 1, 2016

⁶⁶ Trianto Al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan anak Kelas Awal SD*. (Jakarta: Prenadamedia, 2015), 154

(5) bersifat fleksibel; dan (6) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.⁶⁷

Secara luas, Prastowo mengembangkan karakteristik pembelajaran tematik menjadi 18 karakteristik, yakni (1) adanya efisiensi; (2) bersifat kontekstual; (3) berpusat kepada peserta didik; (4) memberikan pengalaman langsung; (5) pemisahan matapelajaran yang kabur; (6) bersifat holistik; (7) bersifat fleksibel; (8) hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik; (9) kegiatan belajar sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik SD/MI; (10) kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik; (11) kegiatan belajar akan lebih bermakna; (12) mengembangkan keterampilan berpikir; (13) menyajikan kegiatan belajar pragmatis yang sesuai dengan permasalahan; (14) mengembangkan keterampilan sosial peserta didik; (15) bersifat aktif; (16) menggunakan prinsip belajar sambil bermain; (17) mengembangkan komunikasi peserta didik; (18) lebih menekankan pada proses.⁶⁸

Berdasarkan paparan mengenai pembelajaran tematik dan karakteristik dari pembelajaran tematik, maka perlu adanya pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Tematik dapat dikatakan sebagai media yang efektif jika digunakan untuk menunjang belajar peserta didik dan memenuhi karakteristik pembelajaran tematik.

⁶⁷ Akbar, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, 20

⁶⁸ Prastowo, A. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), 67

Dalam proses pembelajaran terdapat pesan yang ingin disampaikan guru kepada peserta didik. Pesan-pesan tersebut merupakan isi atau materi pelajaran. Guru dapat menggunakan banyak cara dalam menyampaikan pesan tersebut, salah satunya ialah dengan menggunakan multimedia. Multimedia memiliki peranan sebagai tali penghubung bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga multimedia dirancang sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik agar mutu dan kualitas belajarnya semakin maju dan semakin aktif untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hasilnya nanti dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

Kurniawan menjelaskan bahwa multimedia berfungsi sebagai alat bantu guru (*teaching aids*) dalam menyalurkan konten pembelajaran kepada peserta didik, kombinasi kata dan gambar dalam mempersentasikan data dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman konkret, merangsang motivasi belajar, serta dapat mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.⁶⁹

Munir menjelaskan bahwa peserta didik akan sangat terbantu dengan adanya multimedia dalam pembelajaran, karena multimedia mempunyai banyak aplikasi untuk menampilkan animasi dan simulasi. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik. Animasi juga dapat

⁶⁹ Kurniawan, A, Degeng I.N.S, & Irawan, E.B. *Penerapan Problem Posing Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengubah Bentuk Pecahan (Studi Peserta didik Kelas V SDN Pandanwangi 5 Blimbing Kota Malang)*. Tesis tidak diterbitkan. Malang : PPs UM, 2015)

membantu proses pembelajaran karena peserta didik dapat melakukan proses kognitif jika dibantu dengan animasi.⁷⁰

Dalam menerapkan pembelajaran tematik, dibutuhkan sebuah solusi atau cara untuk dapat menarik minat peserta didik di dalam belajar agar pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat tercapai, karena menurut Utari bahwa kemunculan pembelajaran tematik didasarkan akan kebutuhan terhadap kebermaknaan dan pengalaman langsung peserta didik dalam pembelajaran sehingga eksistensi pembelajaran yang merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan tema-tema yang erat dengan kehidupan peserta didik diharapkan mampu menjadi sebuah alternatif dalam perbaikan pembelajaran Tematik.⁷¹

b. Dampak Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar

Pada dasarnya telah banyak temuan-temuan penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara multimedia pembelajaran dengan motivasi peserta didik. Misalnya, Sudjana dan Rivai mengungkapkan bahwa multimedia dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.⁷² Akbar mengemukakan bahwa manfaat multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁷³ Asnawir, juga mengatakan fungsi multimedia pembelajaran diantaranya adalah

⁷⁰ Munir, *Multimedia*, 115

⁷¹ Utari, U, Degeng, I.N.S, & Akbar, S. *Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Bugis Makasar Untuk Peserta didik Sekolah Dasar*. Tesis tidak diterbitkan. Malang : PPS UM, 2016)

⁷² Nana Sudjana & Rivai, A. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar Baru, 2010), 2

⁷³ Akbar, Qurrotul'ayun, Satriyani, Widodo, Paranimmita & Ferisa, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya 2016), 148

dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar.⁷⁴

Putri dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran tematik sangat praktis dilaksanakan oleh guru dan peserta didik, sangat menarik dilaksanakan dalam pembelajaran dan sangat efektif untuk mengembangkan motivasi peserta didik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia yang memiliki kualifikasi layak untuk digunakan setelah melalui proses validasi oleh beberapa ahli. Motivasi peserta didik begitu tinggi ketika menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran karena peserta didik bisa belajar langsung dengan cara yang menarik dengan berbagai macam media yang tersedia berupa audio, video, maupun quis yang berbentuk game.⁷⁵ Selain itu, Hayumuti juga melakukan sebuah penelitian pengembangan multimedia pada pembelajaran tematik, hasil dari penelitian tersebut bahwa multimedia dapat ditanggapi dan diterima dengan baik oleh peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Syamsul Ma'arif Al-Fatah, Jupriyanto, Andarini Permata Cahyaningtyas, dalam penelitiannya menemukan faktor utama penghambat kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru ketika pembelajaran bisa terpecahkan dengan adanya penggunaan media multimedia interaktif sebagai sarana belajar peserta didik di sekolah dasar. Menurutnya, saat pembelajaran dengan

⁷⁴ Asnawir & Usman, *Media Pembelajaran*, 20

⁷⁵ M Putri, *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Subtema Keberagaman Hewan dan Tumbuhan Kelas IV SD*. Tesis tidak diterbitkan. Malang : PPs UM, 2015)

memanfaatkan penggunaan multimedia interaktif peserta didik menjadi aktif dan semangat belajarnya terlihat tinggi, dari kegiatan pembelajaran hal ini terlihat yang bisa menjadikan peserta didik lebih antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam mengekspresikan keinginannya dalam belajar peserta didik diberi ruang lebih.⁷⁶

Violeta Nirmala mengungkapkan bahwa dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran, penggunaan multimedia motivasi belajar sangat besar peranya terhadap prestasi belajar peserta didik. Karena dengan motivasi belajar yang tinggi pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar yang tinggi juga terhadap prestasi belajar peserta didik.⁷⁷ Ritza Nurindah, Andi Nurochmah, dan Ibnu Hurri juga mengatakan penggunaan multimedia berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitiannya menemukan terdapat perbedaan hasil akhir dari peserta didik yang belajar dengan menggunakan multimedia dan peserta didik yang belajar dengan tidak menggunakan media atau pembelajaran konvensional. Peserta didik yang belajar dengan menggunakan multimedia memiliki hasil yang lebih tinggi sehingga multimedia dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik.⁷⁸

⁷⁶ Al-Fatah, Jupriyanto, Cahyaningtyas, *Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar*, 18-25

⁷⁷ Violeta Nirmala, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran dan Motivasi terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris di SMA 10 Palembang" *Integritas Jurnal Manajemen Profesional (IJMPro)*, Vol. 1 No. 2 Juli 2020, 181-192

⁷⁸ Ritza Nurindah, Andi Nurochmah, dan Ibnu Hurri, "Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Sekolah Dasar," *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 3 No. 1, 2018; doi: <https://doi.org/10.26740/jdmp.v3n1.p43-48>

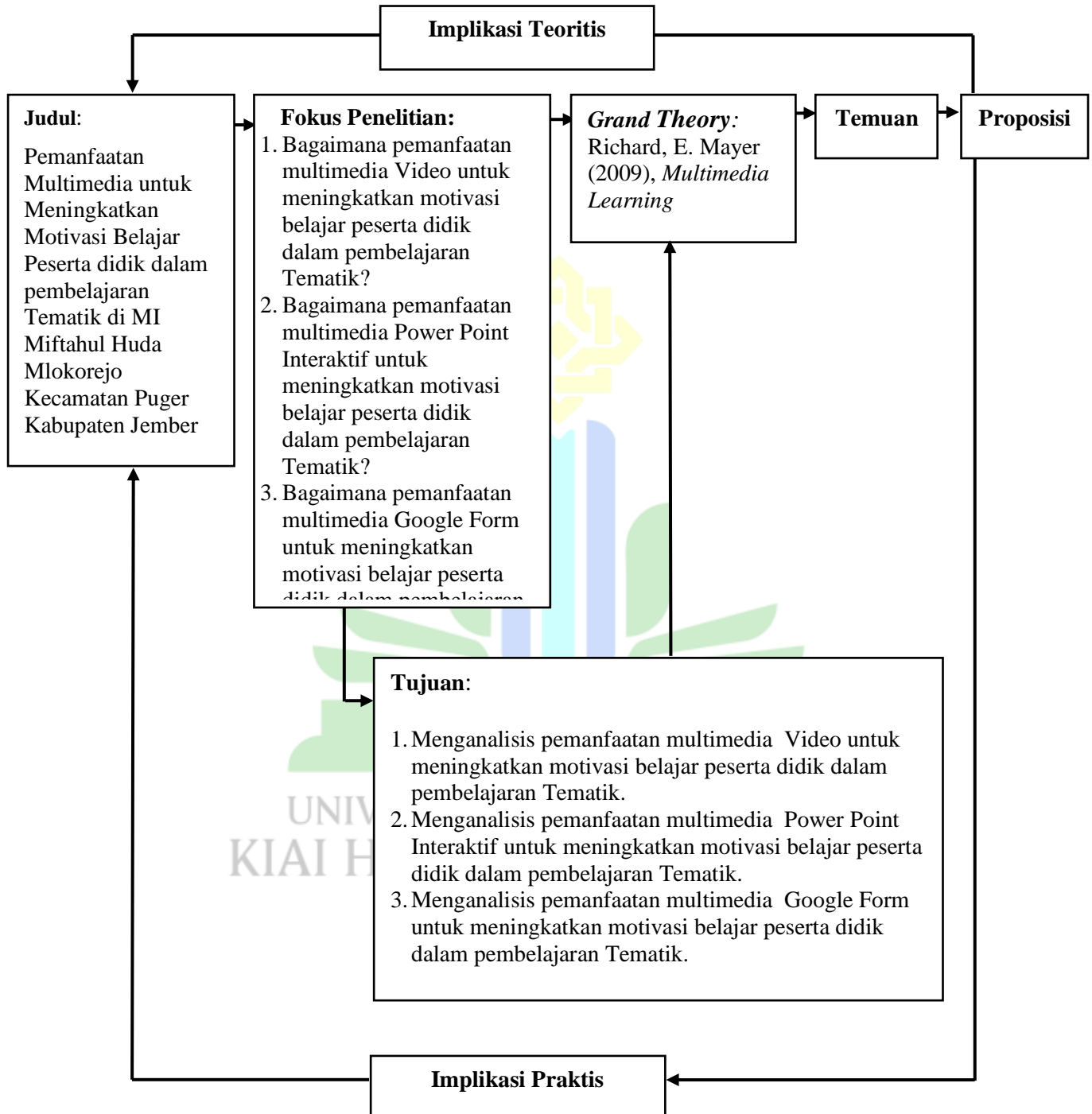
Richard E. Mayer secara eksplisit menegaskan bahwa penerapan prinsip-prinsip multimedia dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sekaligus dapat meningkatkan kualitas tampilan multimedia itu sendiri. Multimedia pembelajaran dapat menjadi efektif apabila sajian terdiri atas unsur kata-kata, gambar, dan suara, bukan hanya kata-kata saja.⁷⁹

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat diketahui bahwa multimedia dalam pembelajaran Tematik merupakan sebuah komponen atau bagian integral dalam pembelajaran. Pentingnya multimedia dalam memfasilitasi peserta didik belajar, penyajian materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Multimedia sebagai salah satu media penghubung yang baik dan bisa digunakan oleh guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan menerima isi atau materi pembelajaran. Selain itu kedudukan multimedia dapat difungsikan sebagai sumber bahan belajar mandiri bagi peserta didik, sehingga motivasi peserta didik dapat berkembang dengan baik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁷⁹ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, (New York: Cambridge University, 2009), 197

C. Kerangka Konseptual



Gambar 2.5. Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Sesuai dengan sifat dan karakter permasalahan yang menjadi fokus dalam tulisan ini, penelitian ini dirancang dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan untuk memahami fenomena hingga makna yang terjadi pada subjek penelitian. Fenomena itu dapat berupa perilaku, tindakan, persepsi atau pandangan, motivasi, dan lain sebagainya. Secara umum penelitian kualitatif mencoba mengeksploratif secara alamiah tentang fenomena dengan konteks khusus dengan menggunakan berbagai macam metode alamiah. Oleh karena itu, penelitian kualitatif cenderung menggunakan analisis dengan paradigma induktif serta mengedepankan makna dalam perspektif subyek penelitian.¹ Penelitian ini termasuk penelitian lapangan dengan latar alamiah,² peneliti sendiri yang mencari makna,³ dan lebih menekankan pada proses dari pada produk,⁴ maka penelitian ini lebih cocok diteliti secara kualitatif.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 9

² S. Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, (Bandung: Tarsito, 2003), 18

³ Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1993), 8

⁴ Robert C. Bogdan & Sari Knopp Biklen, *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*, (London: Allyn and Bacon Inc, 1998), 29-32

Ciri khusus penelitian kualitatif yaitu: (1) mengeksplorasi permasalahan dan mengembangkan pemahaman terperinci tentang fenomena sentral, (2) menjadikan tinjauan kepustakaan memainkan peran kecil tetapi menjustifikasi permasalahannya, (3) menyebutkan maksud dan pertanyaan penelitian dalam bentuk *open-ended* (terbuka) untuk mengungkap pengalaman informan, (4) mengumpulkan data yang didasarkan pada kata-kata atau dari gambar dari sejumlah kecil individu sedemikian rupa, (5) menganalisis data untuk deskripsi dan tema dengan menggunakan analisis teks dan menginterpretasikan makna yang lebih dari temuannya, dan (6) menulis laporan dengan menggunakan struktur yang fleksibel dan kriteria evaluatif serta memasukkan reflektivitas dan bias subyektif peneliti.⁵

Sedangkan jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, karena mengkaji secara rinci tentang pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Tematik. Dengan metode kualitatif deskriptif, analisis data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar atau perilaku), dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan dengan memberikan paparan atau penggambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif.⁶ Tujuan dari penelitian kualitatif deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.⁷

⁵ John Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*, (USA: Pearson Merrill, 2008), 31

⁶ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 39

⁷ Moh. Nazir, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003), 54

Di sini peneliti melakukan penelitian dengan terjun langsung ke lapangan, mendeskripsikan, dan mengkonstruksi realitas yang ada serta melakukan pendekatan terhadap sumber informasi, sehingga diharapkan data yang didapatkan akan lebih maksimal. Dengan demikian, peneliti akan berhubungan langsung dengan sumber data penelitian dan memerlukan komunikasi yang lebih mendalam dengan sumber data agar semua pertanyaan penelitian dapat dieksplorasi dengan sempurna. Penelitian ini memfokuskan pada pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Tematik.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi merupakan tempat dilaksanakannya penelitian. Dalam hal ini peneliti menentukan lokasi di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember. Lokasi tersebut dipilih dengan beberapa pertimbangan diantaranya yaitu MI Miftahul Huda Mlokorejo dianggap cukup memperhatikan dan memberikan kontribusi dalam pencapaian tujuan pendidikan, khususnya terkait dengan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Tematik. Selain itu, meskipun lokasi penelitian ini di pedesaan namun terdapat pemanfaatan-pemanfaatan yang dilakukan oleh para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik peserta didik, dan kondisi lingkungan sekitar.

C. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini teknik penentuan subyek penelitian yang digunakan dengan teknik *purposive*. *Purposive* merupakan teknik pengambilan subyek

penelitian (informan) dengan pertimbangan tertentu.⁸ Pertimbangan tersebut yaitu subyek penelitian yang memahami dan terlibat langsung terkait dengan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Tematik. Hal ini dimaksudkan untuk memilih subyek penelitian yang benar-benar relevan dan kompeten dengan masalah penelitian sehingga data yang diperoleh benar-benar valid dan dapat digunakan untuk membangun teori.

Infoman yang dipilih dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.1. Daftar Informan

| No. | Nama Informan | Jabatan / Status |
|-----|-----------------------------------|--|
| 1 | Syamsul Hadi, S.Pd.I | Kepala Madrasah |
| 2 | Ida Suhartini Sinta Dewi, S.Pd. | Waka. Bidang Kurikulum Guru Kelas 4 |
| 3 | Lailatul Masfufah, S.Pd.I | Guru Kelas 5 |
| 4 | M. Yasin Aminul M., S.Pd.I | Guru Kelas 6 |
| 5 | Ana Nanik Aminatus Shoimah, S.Pd. | Guru Mata Pelajaran |
| 6 | Kadir, S.Pd. | Guru Mata Pelajaran |
| 7 | Frisa Dewi Mardarani | Siswa Kelas 4 |
| 8 | Lidia Sansas Sabila | Siswa Kelas 5 |
| 9 | Siti Fadhilah | Siswa Kelas 6 |
| 10 | Muhammad Faiz | Siswa Kelas 6 |
| 11 | Rohman | Siswa Kelas 6 |

D. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini. Teknik tersebut diantaranya:

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, 218

1. Wawancara Mendalam

Secara umum dalam penelitian ini akan menggunakan wawancara secara mendalam. Wawancara merupakan cara pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan didasarkan pada tujuan penelitian. Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal atau semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara lebih mendalam dari suatu masalah dengan jumlah responden yang sedikit. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan metode campuran (semi struktur), yaitu mula-mula pewawancara menanyakan serentetan pertanyaan yang terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dengan mengorek keterangan lebih lanjut.

Tahapan wawancara ini dilakukan dengan: (1) mempersiapkan wawancara; (2) melakukan wawancara yang produktif; (3) mengakhiri dengan rangkuman hasil wawancara. Pelaksanaan wawancara ini merujuk pada rancangan terstruktur yang berupa pedoman wawancara. Hasil wawancara dirangkum secara langsung dari catatan-catatan yang dibuat di tempat penelitian, diringkas dan diberi kode-kode yang mudah dimengerti oleh peneliti.

Data yang diperoleh dari wawancara meliputi:

- a. Cara mendesain multimedia Video, Power Point Interaktif, dan Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik.

- b. Komponen-komponen multimedia Video, Power Point Interaktif, dan Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik.
- c. Persiapan dalam pemanfaatan multimedia Video, Power Point Interaktif, dan Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik.
- d. Langkah-langkah pemanfaatan multimedia Video, Power Point Interaktif, dan Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik.
- e. Kendala dalam pemanfaatan multimedia Video, Power Point Interaktif, dan Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik.
- f. Dampak dari pemanfaatan multimedia Video, Power Point Interaktif, dan Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik.

2. Observasi

Tahapan observasi terdiri dari: pengamatan deskriptif, pengamatan terfokus, dan pengamatan terseleksi. Pengamatan deskriptif dilakukan pada tahap eksplorasi secara umum, memperhatikan sebanyak mungkin aspek elemen situasi sosial yang diamati sehingga diperoleh gambaran secara umum. Pengamatan terfokus merupakan kelanjutan dari pengamatan deskripsi yang lebih fokus terhadap detail suatu ranah yang diteliti. Pengamatan terseleksi

merupakan pengamatan yang mengamati komponen tertentu untuk mendapat data yang diperlukan dalam analisis setiap perspektif.⁹

Pelaksanaan observasi dirancang secara sistematis, penyesuaian dengan tujuan penelitian, pencatatan dalam bentuk pencatatan lapangan, dan pengendalian terhadap hasil penelitian. Data yang digali melalui teknik observasi ini meliputi:

- a. Kondisi lingkungan, kondisi peserta didik, dan kondisi guru di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.
- b. Kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran Tematik yang memanfaatkan multimedia Video, Power Point Interaktif, dan Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Kegiatan inti dalam pembelajaran Tematik yang memanfaatkan multimedia Video, Power Point Interaktif, dan Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- d. Kegiatan penutup dalam pembelajaran Tematik yang memanfaatkan multimedia Video, Power Point Interaktif, dan Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- e. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik yang memanfaatkan multimedia Video, Power Point Interaktif, dan Google Form.

⁹ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 98

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.¹⁰ Dokumentasi digunakan untuk mempelajari berbagai sumber dokumentasi, terutama yang berada di lokasi penelitian terkait dengan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo.

Dokumen yang dijadikan bahan kajian antara lain: dokumen tentang profil dan keadaan madrasah, data-data guru dan peserta didik, perencanaan pembelajaran, jurnal mengajar, serta dokumen laporan prestasi belajar, baik bersifat akademis maupun non akademis, dan dokumen lain yang relevan. Studi dokumen ini bertujuan untuk mengungkapkan aktifitas dan tindakan-tindakan yang dapat menambah pemahaman peneliti terhadap masalah-masalah yang diteliti. Studi dokumen ini memungkinkan ditemukannya perbedaan atau pertentangan antara hasil wawancara dan observasi dengan hasil yang terdapat dalam dokumen. Bila hal ini terjadi dapat mengkonfirmasikannya dengan bentuk wawancara kembali dengan nara sumber yang terdahulu. Studi dokumen ini merupakan kegiatan pengumpulan data yang dapat berupa foto, buku-buku, modul, jurnal, piagam, dan sebagainya yang diperoleh.

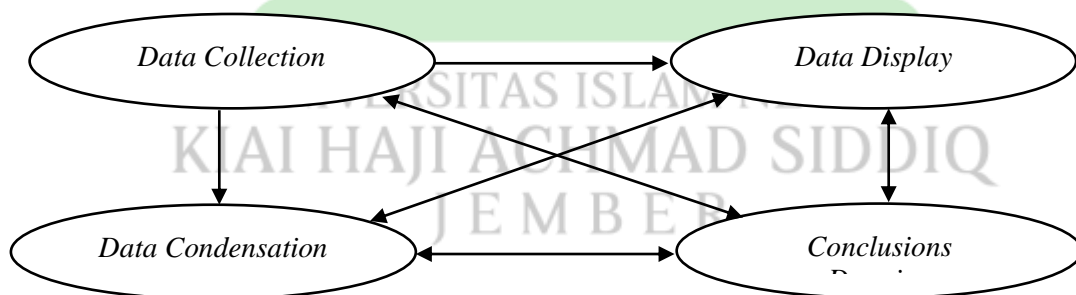
¹⁰ Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), 73

Data-data yang digali melalui teknik dokumentasi meliputi:

- a. Profil MI Miftahul Huda Mlokorejo, yang terdiri dari: sejarah madrasah, visi misi, struktur madrasah, data guru, data peserta didik, dan data sarana prasarana.
- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terkait dengan pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran Tematik.
- c. Foto-foto terkait dengan pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran Tematik.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan *Model Interaktif* menurut Miles, Huberman, dan Saldana yang terdapat tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Aktivitas dalam analisis data yaitu: *Data Condensation*, *Data Display*, dan *Conclusion Drawing/Verifications*.



Gambar 3.1. Prosedur Analisis Data¹¹

¹¹ Miles, Matthew B, A. Michael Huberman and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, (Sage Publications, Inc., 2014), 18-30

1. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Sebelumnya, dalam analisis data kualitatif kita sering mendengar istilah Reduksi Data. Analisis data jenis reduksi inilah yang kemudian dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana menjadi Kondensasi (pengembunan) data. Penting untuk tetap meng-*upgrade* teori yang digunakan dalam penulisan terutama dalam hal penelitian, apalagi analisis data sebelumnya yaitu reduksi data berasal dari sumber yang sama, yakni Miles, Huberman, dan Saldana, atau mungkin dari buku-buku terdahulu yang membahas tentang analisis data dalam penelitian kualitatif.

Kondensasi data adalah proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mengubah catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen, dan materi (temuan) empirik lainnya. Kondensasi (pengembunan) data berarti mengubah data yang sebelumnya menguap menjadi lebih padat. Letak perbedaan antara Reduksi dengan Kondensasi terletak pada cara penyederhanaan data. Reduksi cenderung memilah kemudian memilih, sedangkan kondensasi menyesuaikan seluruh data yang dijamin tanpa harus memilah (mengurangi) data.

Secara lebih rinci, kondensasi data meliputi langkah berikut:

a. Pemilihan (*Selecting*)

Menurut Miles, Huberman, dan Saldana peneliti harus bertindak selektif, yaitu menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-

hubungan mana yang mungkin lebih bermakna, dan sebagai konsekuensinya, informasi apa yang dapat dikumpulkan dan dianalisis.¹²

Pada tahap *selecting* ini, pertama-tama peneliti memberikan kode angka pada setiap data pada transkrip wawancara. Selanjutnya peneliti melakukan pemilihan data-data yang berhasil dikumpulkan melalui dua tahap wawancara. Pemilihan data dilakukan dengan memberikan garis bawah pada setiap data yang ditemukan terkait pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik. Setiap data yang berhubungan tema itu terus dipertahankan dan digunakan untuk mendukung hasil penelitian. Setelah proses seleksi data selesai dilakukan, peneliti melanjutkan ke tahap *focusing*.

b. Pengerucutan (*Focusing*)

Miles, Huberman, dan Saldana menyatakan bahwa memfokuskan data merupakan bentuk pra-analisis. Pada tahap ini, peneliti memfokuskan data yang berhubungan dengan fokus penelitian. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap seleksi data. Peneliti hanya membatasi data yang berdasarkan dari fokus penelitian.¹³

Dalam tahap ini peneliti memilah setiap data berdasarkan fokus data pada masing-masing fokus penelitian ini. Peneliti menandai setiap data yang terkait pada masing-masing fokus dengan menggunakan tanda warna yang berbeda. Peneliti menggunakan warna merah untuk menandai fokus penelitian

¹² Miles, Huberman and Saldana, *Qualitative Data Analysis*, 18

¹³ Miles, Huberman and Saldana, *Qualitative Data Analysis*, 18

pertama yaitu pemanfaatan multimedia Video untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik. Dalam fokus penelitian kedua, yaitu pemanfaatan multimedia Powerpoint Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik peneliti menggunakan warna biru. Dalam fokus penelitian ketiga, yaitu pemanfaatan multimedia Google Form untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik digunakan warna kuning. Setelah selesai memilah data dalam tahap focusing dengan memberikan tanda warna pada setiap data yang bermakna bagi penelitian, peneliti melanjutkan tahap analisis data ke tahap *abstracting*.

c. Peringkasan (*Abstracting*)

Tahap membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada didalamnya. Pada tahap ini, data yang telah terkumpul dievaluasi khususnya yang berkaitan dengan kualitas dan cakupan data.¹⁴

Jika data yang menunjukkan pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik sudah dirasakan baik dan jumlah data sudah cukup, maka data tersebut digunakan untuk menjawab fokus penelitian yang diteliti. Peneliti mengulangi proses abstraksi ini hingga tiga kali untuk memastikan bahwa tidak ada data yang tercecer atau yang keliru dalam pemberian tanda warna sesuai focus masalah. Peneliti baru melanjutkan ke tahap berikutnya setelah peneliti merasa

¹⁴ Miles, Huberman and Saldana, *Qualitative Data Analysis*, 19

yakin bahwa tahap ini sudah selesai dan tidak ada data yang tercecer atau tertukar tanda warna. Setelah itu, peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap *simplifying* dan *transforming*

d. Penyederhanaan dan Transformasi (*Simplifying* dan *Transforming*)

Data dalam penelitian ini selanjutnya disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara yakni melalui seleksi yang ketat melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.¹⁵

Pada tahap ini peneliti mencermati setiap data yang sudah diberi kode nomor dan warna. Selanjutnya peneliti menggunting setiap data berkode nomor dan warna tersebut dan mengelompokkan masing masing data berdasarkan tanda warna yang ada. Selanjutnya peneliti memilah lagi semua data yang sudah dikelompokkan berdasarkan warna tersebut menjadi delapan berdasarkan partisipan yang memberikan jawaban. Setelah itu peneliti menyatukan data tiap partisipan dengan dirangkum menjadi kalimat yang berkelanjutan untuk mempermudah mengamati setiap temuan dan pembahasan dalam melakukan analisa data. Hasil ini dilakukan secara hati-hati dan cermat pada setiap data yang berhasil dikumpulkan dari setiap partisipan. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam melakukan kondensasi data. Selanjutnya peneliti melangkah ke tahap selanjutnya yaitu penyajian data.

¹⁵ Miles, Huberman and Saldana, *Qualitative Data Analysis*, 19

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data adalah sebuah kegiatan pengorganisasian data yang dilakukan dengan cara menyatukan segala informasi yang diarahkan pada upaya menghasilkan kesimpulan dan aksi. Penyajian data ini penting dalam rangka memahami apa yang sedang terjadi di lapangan penelitian, termasuk untuk menganalisis secara lebih mendalam terhadap fakta maupun masalah penelitian. Dalam tahap ini, setelah melakukan kondensasi data, peneliti melakukan penyajian data secara deskriptif dengan mengkait-kaitkan serta menghubungkan antar data yang diperoleh lewat wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Pada tahap ini peneliti menyajikan data melalui uraian singkat masing-masing partisipan secara terpisah berdasarkan fokus penelitian untuk menyampaikan informasi yang diperoleh sebagai gambaran analisis pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik. Seluruh identitas informan ditampilkan dengan menggunakan inisial yang kemudian diubah menjadi kode untuk menjaga kerahasiaan identitas informan. Penyajian data yang menunjukkan pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tematik untuk menggabungkan informasi yang tersusun sehingga mudah dipahami.

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusions Drawing*)

Kegiatan terakhir dalam proses penelitian sebelum penulisan laporan penelitian adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Sejak awal penelitian peneliti melaksanakan proses pengumpulan data, mencari dan memahami fakta

dan makna, mencatat pemahamannya terkait keteraturan penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposisi. Bisa jadi seorang peneliti tidak sampai pada penarikan kesimpulan hingga pengumpulan data berakhir, hal ini tergantung pada banyak tidaknya hasil catatan lapangan, pengkodeannya, penyimpanan, dan metode pencarian ulang yang digunakan, termasuk juga kompetensi peneliti, waktu serta hambatan lapangan.

Dalam penelitian ini, penarikan kesimpulan mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks dilakukan secara simultan sepanjang proses penelitian berlangsung. Hal ini dimulai sejak awal memasuki lapangan penelitian dan memulai proses pengumpulan data, peneliti berusaha menganalisis sedetail mungkin data, mencari makna-makna pola-pola, tema-tema, fakta yang sering muncul, dan sebagainya untuk memperoleh kesimpulan sementara yang bersifat *tentative* hingga pada akhirnya dengan bertambahnya data dan verifikasi dapat diperoleh kesimpulan umum yang bersifat *grounded*. Dengan kata lain, setiap kesimpulan senantiasa terus dilakukan verifikasi selama penelitian berlangsung yang melibatkan interpretasi peneliti. Dalam penelitian ini, berdasarkan data-data yang telah diorganisasikan, maka peneliti melakukan penarikan kesimpulan pada setiap sub fokus penelitian.

F. Keabsahan Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik Triangulasi untuk memeriksa keabsahan data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori triangulasi yang ditawarkan oleh Sugiyono. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan

keabsahan data yang memanfaatkan suatu yang lain, di luar itu untuk keperluan pengecekan atau suatu pembandingan terhadap data itu.¹⁶ Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber adalah teknik untuk menguji kredibilitas data, teknik ini dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari berbagai sumber.¹⁷ Dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

- a. Membandingkan data yang hasil pengamatan yang sama dengan sumber yang berbeda.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan informan di depan umum dengan yang dikatakan secara pribadi.
- c. Membandingkan apa yang informan katakan pada saat diteliti dengan apa yang dikatakan pada situasi lain.
- d. Membandingkan keadaan dengan perspektif informan dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain seperti: orang biasa, akademisi, praktisi, ulama, dan pemerintah.

2. Triangulasi metode

Triangulasi metode adalah teknik untuk menguji keabsahan data yang dilakukan dengan cara mengecek pada sumber yang sama tetapi dengan metode yang berbeda.¹⁸ Dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan cara:

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 272

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 274

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian*, 274

- a. Pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, misalnya: membandingkan data yang diperoleh melalui metode wawancara dengan metode observasi atau dokumentasi.
- b. Pengecekan beberapa sumber data dengan metode yang sama, misalnya: membandingkan antara pemanfaatan multimedia di kelas 4 dengan kelas 5 melalui metode observasi.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, atau teknik lain dalam waktu dan situasi yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya. Penerapan triangulasi waktu dalam penelitian ini misal peneliti membandingkan data hasil wawancara ketika pagi, siang, dan sore.

G. Tahap-tahap Penelitian

Penelitian ini adalah suatu kegiatan yang bersifat *komprehensif*, dimana komponen yang satu berkaitan dengan komponen yang lain, sehingga dalam pelaksanaannya dilaksanakan dengan metode yang sistematis. Sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu menghasilkan gambaran tentang pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo.

Langkah awal dalam kegiatan ini dilakukan melalui penelitian kepustakaan maupun penelitian lapangan tentang kondisi obyektif lokasi penelitian. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengkaji teori, konsep dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk mendukung studi

pendahuluan di lapangan. Studi lapangan dilakukan dengan teknik wawancara mendalam, pengamatan (observasi) dan dokumentasi, yang selanjutnya dianalisis secara kualitatif sebagai bahan pertimbangan dalam mendeskripsikan temuan-temuan di lokasi penelitian. Berdasarkan hasil temuan-temuan di lapangan tersebut kemudian dilakukan pengecekan ulang menggunakan triangulasi untuk melihat keabsahan atau kebenaran data yang telah didapatkan.



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MI Miftahul Huda

MI Miftahul Huda Mlokorejo berdiri pada tanggal 05 April 1963, madrasah ini berdiri dilatar belakangi karena mengingat belum ada Lembaga Pendidikan Islam ala Nahdlatul Ulama (NU). Selanjutnya, dalam sidang pengurus pertama, memutuskan dan menetapkan antara lain: Bapak Nur Wahid sebagai Kepala Madrasah dan Bapak Zubaidi sebagai Wakil Kepala Madrasah.

Jumlah tenaga pendidik saat itu sebanyak empat orang, yaitu: Bapak Ngatman, Bapak Sucipto, Bapak Suhud, dan Bapak Zaenal Abidin. Dengan peserta didik sebanyak 51 peserta didik, yang terdiri dari 28 laki-laki dan 23 perempuan. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada sore hari dalam satu kelas di rumah Bapak Kusnan selama satu tahun, kemudian berpindah di rumah Bapak Turmidzi selama dua tahun.

Pada tahun 1965, para pengurus dibantu oleh masyarakat dapat mendirikan gedung, yang terdiri dari satu ruang kantor dan tiga ruang kelas. Semakin lama jumlah peserta didik MI Miftahul Huda semakin banyak, sehingga pada tahun 1966 sampai 1970 kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada pagi dan sore hari secara bergantian kelas. Pada tahun

1970 madrasah mengikut sertakan peserta didiknya untuk ujian-ujian, baik negara maupun swasta.

Perlu diketahui, bahwa sebelum diberi nama MI Miftahul Huda, lembaga ini bernama Yayasan Daruttarbiyah Watta'lim, lalu diganti dengan MINU, dan pada tahun 1971, madrasah ini bernama MI Miftahul Huda.

Pada tahun 1971 hingga 1974, madrasah mengalami kemunduran sebagaimana air laut yang terkadang pasang terkadang juga surut. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor, antara lain: *pertama*, pada pihak pengurus yayasan tidak ada atau kurang ada kekompakan satu dengan yang lain, dikarenakan pra pemilu tahun 1971 hingga berlaut sampai tahun 1974. Dan *kedua*, pada tahun 1974 tanaman petani terutama padi terserang hama *wereng*, sehingga para pengurus hendak membubarkan diri. Tetapi berkat pertolongan Allah, pada tanggal 09 Januari 1974, MI Miftahul Huda mendapat bantuan, pembinaan, dan menjadi anggota Lembaga Pendidikan Ma'arif Cabang Kencong, dengan Surat Penetapan Nomor Regrestrasi 203/SP/A.G/I/74.¹

Pada tahun 1983, pemerintah memberikan bantuan rehab ringan, namun dalam hal ini karena pelaksanaannya kurang konsekuen, maka keadaan bangunan mengkhawatirkan, disebabkan banyak kekurangan bahan bangunan. Akhirnya, pada tahun 1985 pengurus yayasan dapat membangun satu gedung baru yang berada disebelah selatan madrasah.

¹ Dokumentasi, "Profil MI Miftahul Huda Mlokorejo", 4 April 2022

Pada tahun 1986, pemerintah memberi bantuan rehab satu lokal gedung yang berada disebelah barat madrasah. Selanjutnya, pada tahun 1988 mendapat bantuan lagi berupa BOFP sejumlah Rp. 400.000,- (empat ratus ribu rupiah), kemudian uang bantuan tersebut digunakan sebagai penyempurnaan gedung dan data-data madrasah. Dan pada tahun 1989, madrasah mendapat bantuan BOFP yang kedua kalinya sebesar Rp. 600.000,- (enam ratus ribu rupiah), bantuan uang ini dipergunakan melengkapi dan perawatan sarana prasarana, seperti meja kursi guru, almari, buku-buku, dan alat-alat olah raga.²

Dari tahun ke tahun MI Miftahul Huda sering mendapat kucuran bantuan dari pemerintah, baik berupa uang maupun fasilitas lain. Sehingga pada tahun 2001, Departemen Agama Jember menerbitkan Piagam Jenjang Akreditasi Madrasah Ibtidaiyah Nomor MM.23/PP.032/0192/2001.

Pada tahun 2007, madrasah mendapatkan bantuan DAK dari pemerintah senilai Rp. 250. 000. 000,- (dua ratus lima puluh juta rupiah). Bantuan tersebut digunakan untuk merehab gedung madrasah dan menambah beberapa ruang, seperti kamar mandi, perpustakaan, ruang UKS, gudang, dan sarana prasarana lainnya. Selain itu, bantuan tersebut juga berupa fasilitas belajar mengajar seperti buku-buku, alat peraga (KIT), CD pembelajaran, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, madrasah hingga

² Dokumentasi, "Profil MI Miftahul Huda Mlokorejo", 4 April 2022

sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat pesat dan banyak menerima peserta didik baru.³

2. Visi dan Misi

a. Visi MI Miftahul Huda

“Menjadi Generasi Qur’ani yang Unggul.”

Dengan indikator: *Ad-din* (Religius), *Al-Aql* (Intelektual), *Al-Haya’* (Integritas), dan *Al-Amalus Sholih* (Prestasi).

b. Misi MI Miftahul Huda

- 1) Mengaplikasikan nilai-nilai akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Membiasakan membaca dan menghafal surat-surat dalam al-Qur`an.
- 3) Meningkatkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab, baik di lingkungan madrasah, keluarga maupun masyarakat.
- 4) Menerapkan manajemen berbasis madrasah.⁴

3. Tujuan dan Sasaran

a. Tujuan MI Miftahul Huda

- 1) Pada tahun 2022/2023, lulusan MI Miftahul Huda ditargetkan 90% masuk SMP/MTs favorit.
- 2) Pada tahun 2022/2023, 100% peserta didik MI Miftahul Huda lulus dengan nilai di atas KKM.

³ Dokumentasi, “Profil MI Miftahul Huda Mlokorejo”, 4 April 2022

⁴ Dokumentasi, “Profil MI Miftahul Huda Mlokorejo”, 4 April 2022

- 3) Pada tahun 2022/2023, 100% peserta didik lulus yang mampu membaca dan menulis al-Qur'an dengan baik dan benar (lulus tashih).
- 4) Pada tahun 2022/2023, 80% peserta didik lulus yang mampu menghafal juz Amma (surat-surat pendek juz ke 30).

b. Sasaran MI Miftahul Huda

- 1) Unggul dalam aktivitas keagamaan
- 2) Unggul dalam tingkah laku
- 3) Unggul dalam akademik
- 4) Unggul dalam kedisiplinan.⁵

4. Struktur Organisasi

Madrasah Ibtidaiyah merupakan lembaga pendidikan berciri khas Islam yang tumbuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat secara demokratis. Sehingga madrasah ini sebagai lembaga pendidikan diharapkan mampu mengemban amanah masyarakat. Setiap lembaga atau suatu organisasi pasti di dalamnya terdapat struktur organisasi yang berguna memperjelas hubungan antar pimpinan dan anggota yang dipimpinnya. Struktur MI Miftahul Huda Mlokorejo dapat dilihat pada lampiran.

5. Keadaan Guru

Guru adalah suatu komponen utama dalam sistem pendidikan yang secara bersama-sama dengan komponen lainnya mencapai tujuan pendidikan. Guru merupakan unsur penting dalam meningkatkan mutu

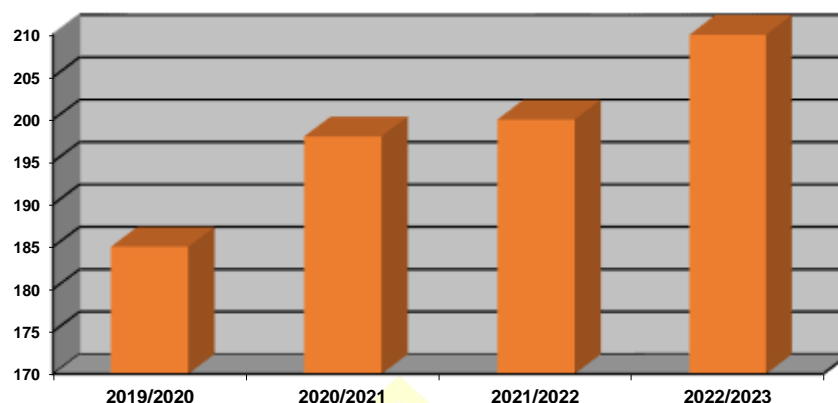
⁵ Dokumentasi, "Profil MI Miftahul Huda Mlokorejo", 4 April 2022

pelajaran. Oleh karena itu ketersediaan guru harus sesuai dengan kondisi peserta didik. Disamping itu, semua guru diharapkan memiliki kualifikasi yang baik, karena guru memiliki peran yang besar dalam rangka memberikan layanan bimbingan dan pembelajaran kepada peserta didik.

Guru di MI Miftahul Huda Mlokorejo sebanyak 14 orang, terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan. Dalam pembagian tugas mengajar, disesuaikan dengan kualifikasi dan kompetensi yang dimiliki masing-masing guru. Adapun data guru di MI Miftahul Huda Mlokorejo tahun pelajaran 2022/2023 dapat dilihat pada Lampiran.

6. Keadaan Peserta didik

Keadaan peserta didik keseluruhan pada tahun pelajaran 2022/2023, berjumlah 210 peserta didik, terdiri dari 110 laki-laki dan 100 perempuan. Kelas I sebanyak 41 peserta didik, kelas II sebanyak 38 peserta didik, kelas III sebanyak 29 peserta didik, kelas IV sebanyak 37 peserta didik, kelas V sebanyak 30 peserta didik, dan kelas VI sebanyak 35 peserta didik. Jika dilihat perkembangan kuantitas, peserta didik di MI Miftahul Huda selalu meningkat dari tahun ke tahun sebagaimana bagan di bawah ini, dan data peserta didik lebih detail dapat dilihat pada Lampiran.



Gambar 4.1. Perkembangan Jumlah Peserta didik MI Miftahul Huda Mlokorejo dalam Empat Tahun Terakhir⁶

7. Keadaan Sarana Prasarana

Unsur penunjang yang membantu terlaksananya kelancaran proses pembelajaran di MI Miftahul Huda Mlokorejo adalah tersedianya sarana dan prasarana yang cukup memadai, hal itu disesuaikan dengan Standar Saranap Prasarana, yang meliputi: Ruang Kepala Madrasah, Ruang Guru, Aula, Ruang Tamu, Ruang UKS, Ruang Media dan PBM, Ruang Penjaga Madrasah, Ruang Kelas, Perpustakaan, Koperasi, Masjid, Gudang, Kamar mandi putera, Kamar mandi puteri, serta berbagai fasilitas sebagai pendukung pembelajaran. Adapun data sarana dan prasarana di MI Miftahul Huda Mlokorejo dapat dilihat di Lampiran.

B. Penyajian Data dan Analisis

Secara umum, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Tematik perlu diperhatikan secara koheren dan komprehensif agar tidak bertentangan dengan kaidah-kaidah yang berlaku dalam masyarakat sekitar. Pemanfaatan

⁶ Dokumentasi, “Profil MI Miftahul Huda Mlokorejo”, 4 April 2022

multimedia pembelajaran Tematik tersebut setidaknya disesuaikan dengan tujuan pendidikan itu sendiri, bahan materi yang akan disampaikan, ketersediaan alat, pribadi pendidik, minat dan kemampuan peserta didik dan situasi pendidikan yang akan berlangsung.

Multimedia interaktif mampu memberikan manfaat yang besar bagi peserta didik, yakni dapat digunakan secara acak, bersifat konstruktivistik, dan interaktivitas yang tinggi, respon yang cepat dan berulang-ulang serta dapat mengontrol kecepatan belajar peserta didik itu sendiri. Guru sebagai unsur penting dalam pembelajaran berkewajiban menciptakan pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, dalam penelitian ini memfokuskan pada 3 (tiga) jenis multimedia yang dimanfaatkan oleh guru di MI Miftahul Huda Mlokorejo, yakni: Video Pembelajaran, Power Point Interaktif, dan *Google form*.

1. Pemanfaatan Multimedia Video untuk Meningkatkan Motivasi Peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember

Peneliti melakukan wawancara kepada Kepala Madrasah, beliau mengatakan sebagai berikut,

“Multimedia yang selama ini digunakan di sini seperti video pembelajaran, power point yang dikembangkan menjadi interaktif, dan ketika Daring kami juga menggunakan *google form*. Baik pembuatan Video dan power point itu saya serahkan kepada masing-masing guru untuk mendesain dengan menyesuaikan jenis materi dan kearifan lokal di daerah sini, baik contoh-contoh maupun gambar yang ada di dalamnya. Sedangkan *google form*-nya itu digunakan untuk ulangan harian di saat Daring, yang *link*-nya dibagikan melalui WA group kelas.”⁷

Keterangan tersebut juga diperkuat oleh guru kelas V berikut,

⁷ Syamsul Hadi, *wawancara*, 24 Mei 2021

“Multimedia di sini diterapkan khususnya untuk kelas atas (IV, V, dan VI) karena mereka (peserta didik) sudah bisa mengoperasikan sendiri ketika pembelajaran Daring. Sedangkan *google form* itu diterapkan untuk semua kelas untuk menilai hasil belajar. Setiap guru menyerahkan isi tes yang akan diujikan secara tertulis di kertas, dan menyerahkannya ke operator untuk dimasukkan ke *google form*, lalu *link*-nya dibagikan oleh masing-masing guru melalui WAG kelas. Di dalam *google form* itu juga di-*link*-kan ke berbagai sumber belajar. Selain untuk menilai hasil belajar, *google form* juga digunakan untuk survey tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.⁸

Dari hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwa terdapat beberapa multimedia yang dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda, diantaranya berupa: Video Pembelajaran, Power Point Interaktif berbasis *Hyperlink*, dan *Google form*.

a. Desain Multimedia Video Pembelajaran

Terdapat beberapa pilihan yang dapat diterapkan oleh guru mengenai asal media video pembelajaran yang digunakan, diantaranya guru dapat membuat sendiri media video pembelajaran, mengambil video pembelajaran dari YouTube, mengambil video pembelajaran dari website, mendapatkan media video pembelajaran dari teman, maupun dari sumber lainnya. Dalam hal ini, temuan di MI Miftahul Huda guru kelas IV, V, dan VI telah mengembangkan video pembelajaran secara mandiri menyesuaikan dengan materi yang diajarkan serta kearifan lokal dan kondisi lingkungan sekitar.

Hal itu sebagaimana yang diungkap oleh Kepala Madrasah,

“yang menggunakan video pembelajaran disini tidak semua kelas. Guru yang memanfaatkan video pembelajaran dalam proses belajar mengajarnya itu guru kelas IV, V, dan VI masing-masing membuat

⁸ Lailatul Masfufah, *wawancara*, 24 Mei 2021

sendiri video pembelajarannya yang tentunya sudah disesuaikan dengan materi dan lingkungan sekitar peserta didik. Sehingga para peserta didik dapat belajar dengan lebih menyenangkan serta lebih mudah mengenal berbagai budaya dan segala hal tentang negaranya namun mereka tetap mengenal dan tidak melupakan kearifan lokal yang ada di daerahnya sendiri.”⁹

Pernyataan Kepala Madrasah tersebut juga dikuatkan oleh guru kelas

IV berikut ini,

“Saya medesain sendiri video pembelajaran di kelas IV. Tujuan saya memanfaatkan video dalam pembelajaran adalah agar pembelajaran menjadi lebih menarik, karna setiap anak itu kan punya gaya belajar yang berbeda. Jadi dengan adanya video pembelajaran yang saya desain, saya harap dapat mewakili berbagai gaya belajar anak di kelas saya, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi dan mempermudah mereka untuk memahami materi dalam pembelajaran yang saya sampaikan tersebut”.¹⁰

Langkah-langkah dalam pembuatan video pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembuatan video tersebut dan jenis materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Terdapat beberapa cara dalam membuat video pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk peserta didik, sebagai berikut:

1) Mempersiapkan materi dan bahan pendukungnya

Persiapan materi serta bahan-bahan pendukung materi sangat penting saat membuat video pembelajaran. Materi yang disiapkan oleh guru berasal dari berbagai sumber, baik dari buku paket, internet, media massa, dan sebagainya. Sedangkan, bahan pendukungnya yaitu gambar-gambar yang terkait untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut,

⁹ Syamsul Hadi, *wawancara*, 4 April 2022

¹⁰ Ida Suhartini Sinta Dewi, *wawancara*, 22 April 2022

serta untuk menjadikan video lebih menarik. Hal ini disampaikan oleh guru kelas VI berikut,

“dalam mempersiapkan bahan yang akan diramu dalam mendesain video pembelajaran. Tentunya saya sesuaikan dulu dengan materi, kompetensi dasar, dan indikator-indikator tertentu yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut. Kemudian saya mengambil materinya bisa dari buku paket, dan tambahan lain bisa saya ambil dari internet, saya tambahkan cuplikan video, musik atau lagu yang sesuai dengan materi serta foto atau gambar untuk mendukung agar video yang saya buat menjadi menarik namun tetap dapat menyampaikan inti dari materi tersebut.”¹¹

2) Persiapkan alat dan aplikasi untuk membuat video pembelajaran

Membuat video penjelasan dengan video pembelajaran tentunya harus menyiapkan kamera handphone atau kamera webcam kemudian tripod untuk menstabilkan gerakan resolusi kamera agar tampak dengan jelas untuk merekam video pembelajaran. Sebagaimana hasil wawancara dengan guru kelas VI berikut,

“ketika bahan yang saya butuhkan untuk membuat video tersebut sudah lengkap, barulah saya mulai menuangkan itu semua dengan menggunakan kamera handphone kadang-kadang juga menggunakan kamera webcam yang ada di laptop. Saya juga menggunakan tripod ketika saya merekam diri dengan handphone saya agar kamera tetap pada posisinya dan hasilnya menjadi lebih jelas.”¹²

Para guru di MI Miftahul Huda menggunakan aplikasi Kinemaster di Handphone untuk mengedit hasil rekaman yang telah mereka buat. Sebagaimana diungkap oleh guru kelas V berikut ini,

“Saya menggunakan aplikasi dalam melakukan pengeditan video. Yang saya menggunakan aplikasi Kinemaster saat saya mengedit video tersebut di handphone”.¹³

¹¹ M. Yasin Aminul Makin, *wawancara*, 22 April 2022

¹² M. Yasin Aminul Makin, *wawancara*, 22 April 2022

¹³ Lailatul Masfufah, *wawancara*, 10 Mei 2022

3) Mempersiapkan Green Screen atau layar hijau

Sebagai background agar nantinya tidak sulit untuk menghilangkan background gambar latar belakang yang sesuai dengan materi yang menjadi tema video. Dalam mengedit video pembelajaran pada aplikasi Kinemaster telah disediakan beragam fitur, misalnya: fitur “pengunci kroma” atau mengganti green screen lalu mengganti background untuk video pembelajaran yang cocok, menambah backsound video pembelajaran yang tepat, dan menggunakan template video pembelajaran.

Hal itu sesuai dengan keterangan dari salah guru berikut,

“saat membuat video saya dan rekan guru lainnya memanfaatkan green schreen untuk mempermudah merubah background yang sesuai dengan tema dan materi yang akan kami ajarkan, saya juga memanfaatkan template video pembelajaran dan saya tambahkan juga backsound video agar lebih menarik tampilannya”¹⁴

Penggunaan Aplikasi Kinemaster versi Handphone:

a) Buka app KineMaster, maka akan muncul tampilan depan KineMaster.

Lalu, klik tanda (+).



Gambar 4.2. Tampilan Awal KineMaster

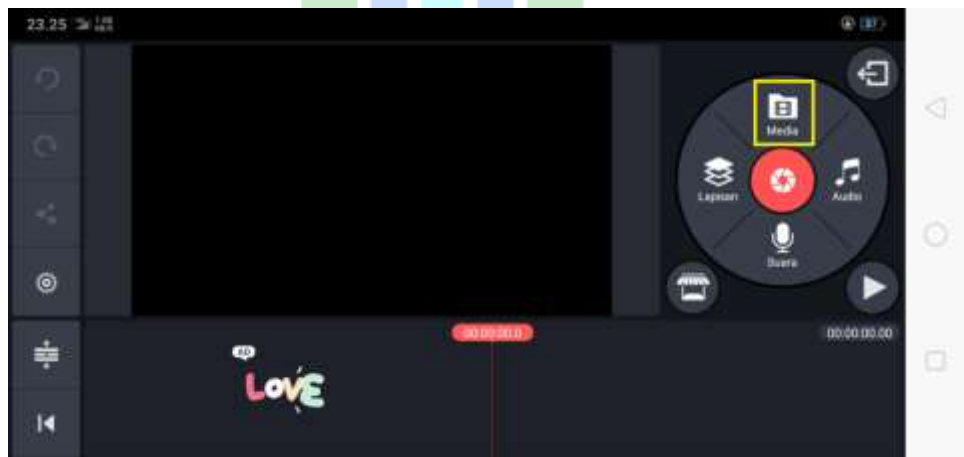
¹⁴ Ida Suhartini Sinta Dewi, *wawancara*, 22 April 2022

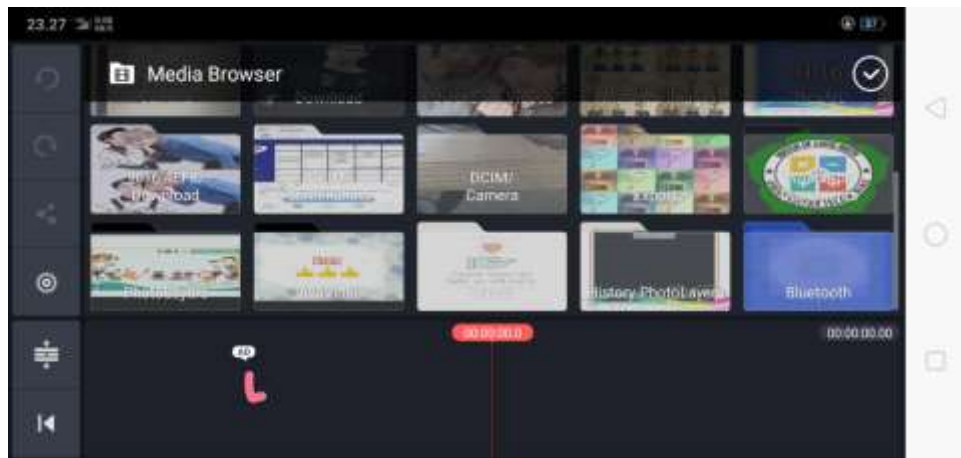
- b) Kemudian, akan muncul tampilan untuk memilih rasio video. Misalnya video nanti ingin diupload di youtube bisa memilih rasio 16:9



Gambar 4.3. Pemilihan Rasio Video di KineMaster

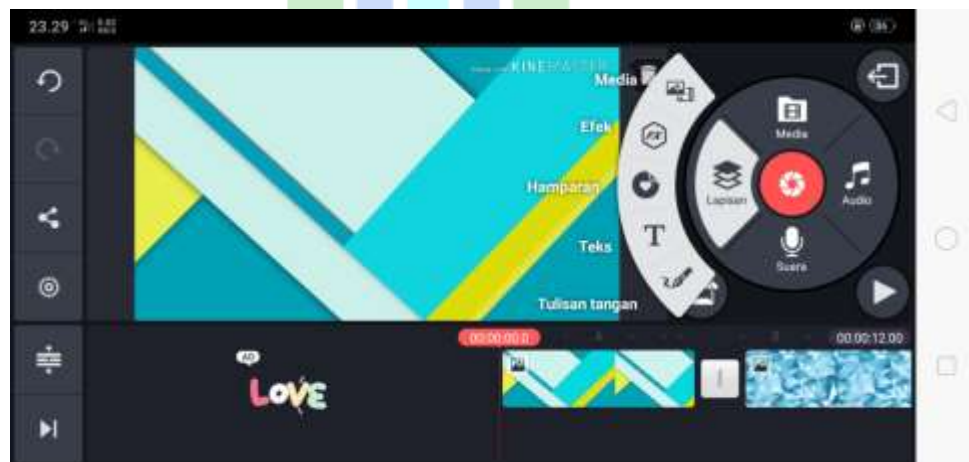
- c) Klik “media” untuk menambahkan beberapa foto atau video yang merupakan bahan untuk diedit.





Gambar 4.4. Memasukkan Video atau Foto di KineMaster

- d) Dapat juga menambahkan tulisan tangan, hamparan, efek, media (foto tambahan), ataupun text, bisa mempause bagian yang ingin ditambahkan lalu klik “Lapisan” maka kalian bisa memilih apa yang akan ditambahkan.



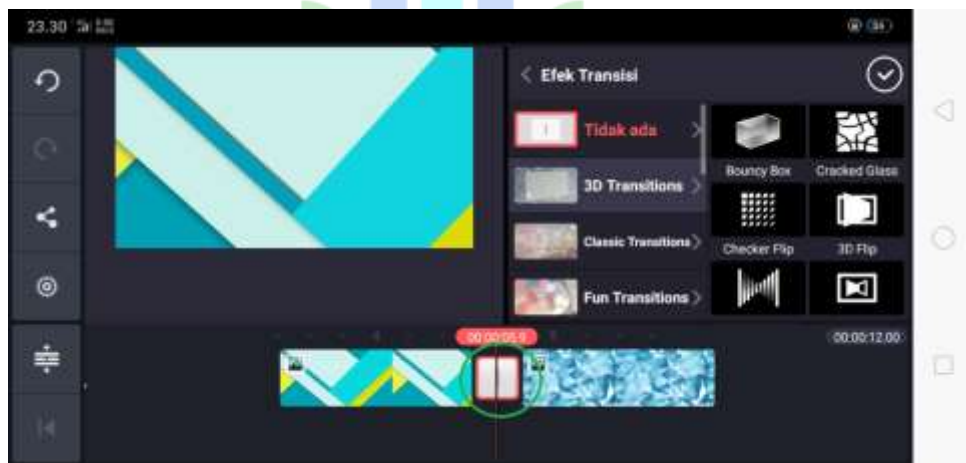
Gambar 4.5. Menambah Lampiran Foto atau Teks di KineMaster

- e) Jika ingin menambahkan text, maka akan muncul tampilan seperti ini. Bisa juga memilih style font nya dan mengatur letaknya.



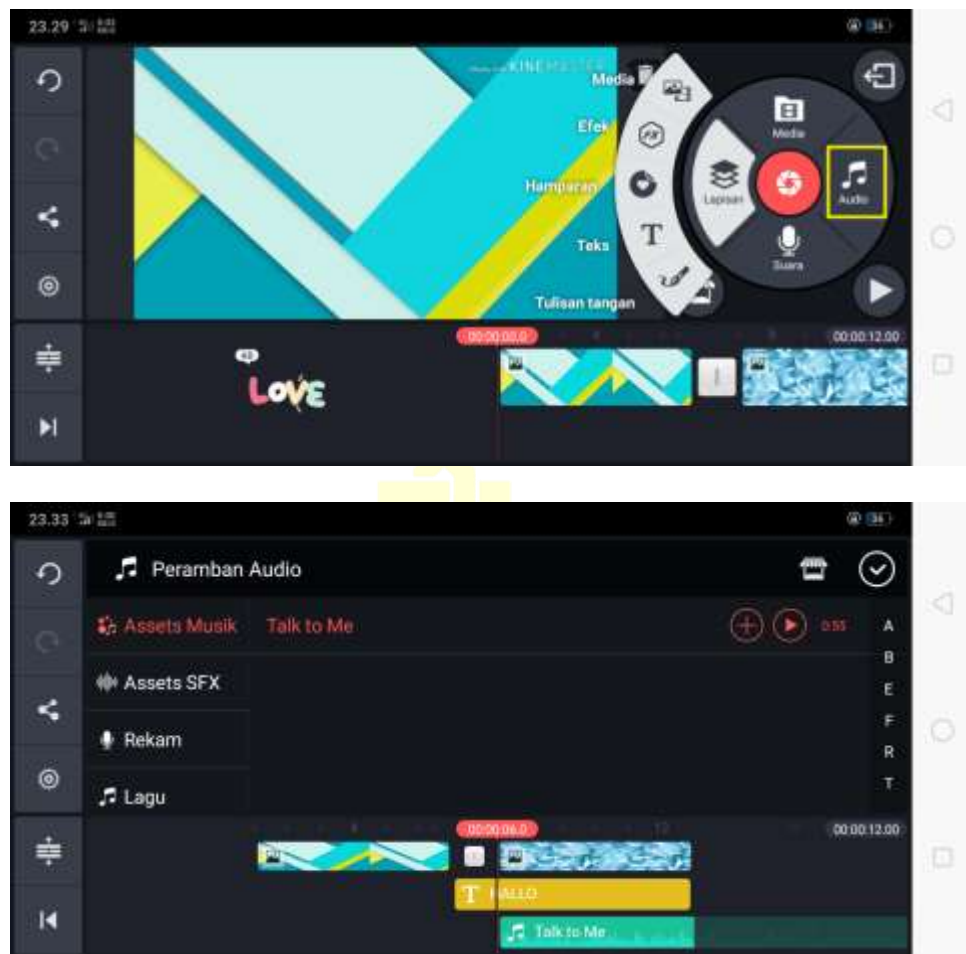
Gambar 4.6. Edit Teks di KineMaster

- f) Dapat juga memasukkan beberapa gambar atau video maka antara satu gambar dengan gambar lain maupun video akan terdapat tanda jeda. Bisa memilih efek yang diterapkan di menu “Efek Transisi”



Gambar 4.7. Efek Transisi di KineMaster

- g) Untuk menambahkan musik pada video, bisa klik “Audio” lalu akan muncul tampilan seperti ini, bisa memilih musik sesuai keinginan kalian. Lalu klik “(+)” untuk menambahkan musik. Lalu klik tanda “centang” di pojok kanan atas.

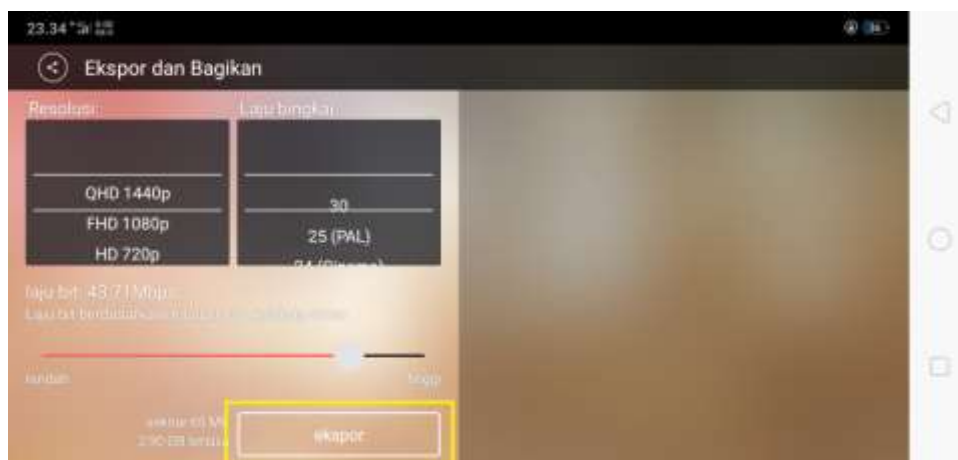


Gambar 4.8. Menambah Audio di KineMaster

h) Jika sudah selesai membuat video, maka klik tanda “berbagi”.

Selanjutnya tinggal klik “Ekspor”.





Gambar 4.9. Export Video di KineMaster

i) Setelah proses penyimpanan video selesai, video siap untuk di upload.

Dengan demikian, dari paparan data tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dibuat oleh para guru di MI Miftahul Huda telah disesuaikan dengan tujuan, jenis materi yang diajarkan, dan kondisi kearifan lokal di sekitar. Video pembelajaran tersebut direkam secara mandiri menggunakan kamera Handphone maupun Webcam Laptop, lalu diedit menggunakan aplikasi Kinemaster di Handphone.

b. Pemanfaatan Multimedia Video Pembelajaran

Hasil video yang telah final diedit oleh para guru di MI Miftahul Huda dimanfaatkan melalui pembelajaran *Luring* dan *Daring*, sehingga Video Pembelajaran tersebut dapat digunakan secara *Blanded Learning* (gabungan). Hal itu sesuai pernyataan Kepala Madrasah berikut,

“sejak pandemi pembelajaran di madrasah mengalami perubahan, yaitu dilakukan secara *Daring*, kemudian selang beberapa lama setelah situasi pandemi dinyatakan membaik, *alhamdulillah* pembelajaran dilakukan secara *blanded learning* jadi dalam 1 minggu dibagi menjadi dua, tiga hari mereka belajar secara *Daring* dari rumah masing-masing. Tiga hari kemudian mereka belajar secara *Luring* dimadrasah. Nah dengan adanya desain video pembelajaran yang sudah dibuat oleh para guru, tentunya sangat bermanfaat baik pada saat *daring* maupun

luring. Jadi pembelajaran tetap dapat tersampaikan dengan baik pada situasi Daring maupun Luring tentunya. Apalagi sekarang pembelajaran sudah bisa normal kembali seperti semula jadi guru dan peserta didik dapat melakukan proses belajar mengajar dengan lebih optimal tentunya dengan terus melakukan perbaikan terutama dalam memanfaatkan multimedia.”¹⁵

Hal tersebut juga dibenarkan oleh salah satu peserta didik kelas VI,

“Pada saat daring, Faiz belajar dari rumah. Belajarnya dari penjelasan video yang dikirimkan Pak Guru lewat WA. Pertama saya menyimak videonya sampai selesai. Kemudian saya membaca buku sebentar. Setelah itu mengerjakan soal yang dikirim Pak Yasin di *google form*. Ya rasanya sih lebih mudah paham kalau ada videonya, dari pada cuma baca buku sendiri. Kalau dimadrasah lebih senang lagi karena videonya sama pak guru diputar dilayar yang besar jadi lebih jelas dan bisa bertanya kalau ada yang kurang dipahami”.¹⁶

Peneliti melihat pada saat pembelajaran di kelas IV, guru menampilkan video pembelajaran melalui proyektor tentang keberagaman. Guru meminta peserta didik menyimak video tersebut, kemudian guru memberikan penjelasan terkait video tersebut, dan diakhir pembelajaran guru juga memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk didiskusikan bersama terkait analisis terhadap video yang telah disimak.¹⁷

Hasil observasi tersebut, tampak bahwa ketika pembelajaran *Luring*, guru memanfaatkan fasilitas berupa proyektor yang tersedia di madrasah, untuk menampilkan video pembelajaran yang telah didesain sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh, memang telah disediakan 3 (tiga) proyektor untuk

¹⁵ Syamsul Hadi, *wawancara*, 4 April 2022

¹⁶ Muhammad Faiz, *wawancara*, 18 April 2022

¹⁷ Observasi di MI Miftahul Huda Mlokorejo Puger, 18 April 2022

digunakan oleh guru dalam menampilkan video pembelajaran di dalam kelas.



Gambar 4.10. Contoh Pemanfaatan Video Pembelajaran di Kelas IV

Hal tersebut sesuai yang diungkapkan oleh guru kelas IV berikut,

“saya menampilkan video pembelajaran yang sudah saya desain melalui proyektor yang sudah tersedia dimadrasah. *Alhamdulillah* proyektor di madrasah ada tiga. Jadi saat bersamaan guru kelas yang lain membutuhkan proyektor kami masih bisa menggunakannya secara bersamaan tanpa harus menunggu gantian.”¹⁸

Sedangkan dalam pembelajaran *Daring*, video pembelajaran yang telah dibuat oleh guru hanya sebagai pendukung materi yang telah dipelajari di saat pembelajaran *Luring*. Video pembelajaran yang telah dibuat dan diupload ke Youtube oleh guru, dibagikan melalui WhatsApp Group (WAG) kelas disesuaikan dengan jenis materi yang dipelajari.

¹⁸ Lailatul Masfufah, *wawancara*, 10 Mei 2022



Gambar 4.11. Contoh Video Pembelajaran yang Telah Diupload di Youtube

(Sumber: <https://www.youtube.com/@mimiftahulhuda63>)

Hal itu senada dengan hasil observasi, peneliti juga menyimak video pembelajaran di kelas 4 yang disajikan pada saat *Daring* (online), yaitu tentang tema Indahnnya Kebersamaan, sub tema 1 Keberagaman Bangsa. Dalam video pembelajaran tersebut tidak hanya menampilkan tarian dari berbagai provinsi yang ada di Indonesia, namun juga ditampilkan tarian daerah dari Kabupaten Jember. Selain itu, juga ditampilkan berbagai corak kain tradisional dari berbagai daerah khususnya diperkenalkan juga batik yang berasal dari Kabupaten Jember sendiri.¹⁹

Dengan demikian, dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil video pembelajaran di MI Miftahul Huda dimanfaatkan melalui

¹⁹ Observasi, Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda, 18 April 2022

pembelajaran *Luring* dan *Daring*, sehingga Video Pembelajaran tersebut dapat digunakan secara *Blanded Learning* (gabungan). Ketika pembelajaran *Luring*, guru membagikan video pembelajaran yang telah dikembangkan melalui *WhatsApp Group* (WAG) kelas disesuaikan dengan jenis materi yang dipelajari. Sedangkan, ketika pembelajaran *Luring* guru memanfaatkan fasilitas berupa proyektor yang tersedia di madrasah, untuk menampilkan video pembelajaran yang telah didesain sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Dan saat pembelajaran sudah sepenuhnya *Luring* video pembelajaran dijadikan sumber pendukung untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik baik saat di madrasah maupun di rumah.

c. Dampak Multimedia Video terhadap Motivasi Belajar

Adapun dampak video pembelajaran terhadap motivasi belajar, kepala madrasah menegaskan sebagai berikut,

“Media video pembelajaran yang dibuat dan digunakan di sini sangat disukai oleh peserta didik. Media video dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar baik di madrasah maupun di rumah.”²⁰

Hal itu juga dikuatkan oleh guru kelas IV berikut ini,

“Video pembelajaran yang saya gunakan dalam mengajar terbukti dapat merangsang umpan balik atau respon dari peserta didik, interaksi peserta didik terhadap materi yang saya ajarkan, baik secara kognitif, psikomotorik, atau afektif.”²¹

²⁰ Syamsul Hadi, *wawancara*, 4 April 2022

²¹ Lailatul Masfufah, *wawancara*, 10 Mei 2022

Bahkan, dari salah satu peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan video pembelajaran juga menyatakan sebagai berikut,

“Saya dan teman-teman senang sekali kalau Bu Guru menampilkan video waktu pembelajaran, kadang sebelum mulai pelajaran, kadang ditengah pelajaran, kadang di akhir pelajaran. Tidak ada yang ramai atau gurau kalau sudah diputarkan video itu.”²²

Data wawancara tersebut juga dikuatkan dengan hasil observasi yang peneliti lakukan tentang perbandingan kondisi pembelajaran sebelum menggunakan video dan setelah menggunakan video.

Peneliti melihat pada saat pembelajaran Tematik sebelum menggunakan multimedia video, guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan media media papan tulis saja. Pada saat guru menjelaskan materinya, beberapa peserta didik terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran, hal itu terlihat dari adanya peserta didik yang berbicara sendiri, ada yang menggambar, ada yang berpindah-pindah tempat duduk, ada juga yang mengantuk.²³

Dalam kesempatan lain ketika pembelajaran Tematik menggunakan multimedia video, peneliti melihat setelah apersepsi, saat guru menyampaikan akan memutar video tentang Keberagaman, peserta didik tampak senang dan antusias sekali untuk mengikuti pembelajaran. Ketika video diputar melalui proyektor, mereka terlihat menyimak seluruh isi video hingga akhir dengan fokus. Setelah pemutaran video berakhir, guru meminta peserta didik untuk berpendapat terkait dengan isi video tersebut,

²² Frisa Dewi Mardarani, *wawancara*, 18 April 2022

²³ Observasi Pembelajaran Tematik di kelas 4 sebelum menggunakan video, 4 April 2022

tampak peserta didik berebut menyampaikan argumen mereka. Bahkan setelah pembelajaran berakhir, terdapat beberapa peserta didik yang meminta kepada guru untuk memutar video pada pertemuan-pertemuan berikutnya.²⁴

Dari hasil wawancara dan observasi tersebut dapat dipahami bahwa video pembelajaran yang digunakan oleh guru di MI Miftahul Huda dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu juga merangsang terjadinya umpan balik atau respon peserta didik terhadap materi yang diajarkan, baik secara kognitif, psikomotorik, atau afektif. Rangsangan ini dapat menjadi pendukung terhadap kesan pembelajaran yang diharapkan.

d. Kendala Pemanfaatan Multimedia Video

Kendala dalam pemanfaatan multimedia video diantaranya video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya, serta pihak madrasah harus mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk membeli proyektor sebagai alat proyeksi video pembelajaran. Oleh karena itu, madrasah harus mengeluarkan biaya yang tidak sedikit untuk menyediakan fasilitas pendukung seperti proyektor.

Hal itu sesuai dengan ungkapan Kepala Madrasah berikut ini,

“Memang idealnya setiap kelas terdapat sebuah Proyektor, namun saat ini kami hanya memiliki 3 buah proyektor, hal itu karena memang biaya untuk menambah jumlah proyektor masih belum tersedia, sehingga proyektor yang ada itu digunakan secara bergantian dan bongkar pasang, tidak terpasang di kelas secara permanen.”²⁵

²⁴ Observasi Pembelajaran Tematik di kelas 4 setelah menggunakan video, 20 Mei 2022

²⁵ Syamsul Hadi, *wawancara*, 4 April 2022

Kendala lain yang dihadapi pendidik dalam pemanfaatan media video pembelajaran adalah kuota internet yang terbatas dan jaringan internet yang seringkali terganggu ketika dibutuhkan untuk mengumpulkan bahan-bahan yang dibuat untuk video.

“Terkadang saat paketan internet habis, saya terpaksa harus kembali ke madrasah agar bisa mendapatkan sambungan WIFI untuk mengumpulkan materi yang saya butuhkan saat akan membuat videonya, karena saya membutuhkan materi tidak hanya dari buku paket saja, tapi saya juga butuh referensi lain yang lebih menarik agar videonya benar-benar memuaskan dan mempermudah anak-anak dalam memahami materi yang saya sampaikan.”²⁶

Selain itu, terkadang Handphone yang digunakan untuk megedit video pembelajaran belum sepenuhnya dapat men-*support* aplikasi Kinemaster, sehingga guru yang bersangkutan harus meminjam Handphone lain untuk mengeditnya. Hal itu disampaikan oleh guru kelas VI berikut ini,

“Saya seringkali membuat video pembelajaran dari HP melalui aplikasi Kinemaster, namun HP saya sering *ngelag* dan mati sendiri karena ternyata HP saya masih kurang *support* terhadap aplikasi itu, jadi saya sering pinjam HP lain agar saya bisa membuat video yang sudah saya rancang, sedangkan untuk membeli HP lagi dana nya masih belum ada, dan madrasah juga sudah punya program untuk membelikan HP para guru tapi belum terealisasi”²⁷

Jadi, berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam pemanfaatan multimedia video pembelajaran MI Miftahul Huda di antaranya: (1) video pembelajaran membutuhkan alat proyeksi dan pihak madrasah harus mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk membeli proyektor sebagai alat proyeksi video

²⁶ Ida Suhartini Sinta Dewi, *wawancara*, 22 April 2022

²⁷ M. Yasin Aminul Makin, *wawancara*, 22 April 2022

pembelajaran; (2) kuota internet yang terbatas dan jaringan internet yang seringkali terganggu ketika dibutuhkan untuk mengumpulkan bahan-bahan yang dibuat untuk video; dan (3) Handphone yang digunakan untuk megedit video pembelajaran belum sepenuhnya dapat men-support aplikasi Kinemaster, sehingga guru yang bersangkutan harus meminjam Handphone lain untuk mengeditnya.

Berdasarkan temuan dari data wawancara, observasi, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember, guru kelas IV, V dan VI mengembangkannya secara mandiri menyesuaikan dengan materi yang diajarkan serta kearifan lokal dan kondisi lingkungan sekitar. Video tersebut diedit dengan cara menggunakan aplikasi Kinemaster di android masing-masing guru. Hasil video yang telah final tersebut digunakan melalui pembelajaran Luring dan Daring, sehingga Video Pembelajaran tersebut dapat digunakan secara *Blanded Learning* (gabungan). Ketika pembelajaran *Luring*, guru membagikan video pembelajaran yang telah dikembangkan melalui WAG kelas disesuaikan dengan jenis materi yang dipelajari. Sedangkan, ketika pembelajaran *Luring* guru memanfaatkan fasilitas berupa proyektor yang tersedia di madrasah, untuk menampilkan video pembelajaran yang telah didesain sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

2. Pemanfaatan Multimedia Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember

a. Desain Multimedia Power Point Interaktif

Desain multimedia power point interaktif dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda diserahkan kepada guru masing-masing yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan serta contoh-contoh yang berbasis kearifan lokal. Ketika peneliti melakukan wawancara kepala Kepala Madrasah, beliau mengatakan,

“Seperti yang sudah saya sampaikan sebelumnya, baik itu video maupun power point interaktif, semuanya saya serahkan kepada guru masing-masing untuk mendesain dengan semuanya, tentunya disesuaikan dengan jenis materi dan kearifan lokal daerah sini, baik itu contoh-contoh maupun gambar yang ada di dalamnya.”²⁸

Dari hasil wawancara tersebut dapat dipahami bahwa multimedia power point interaktif di MI Miftahul Huda dikembangkan oleh masing-masing guru. Dalam penyusunannya disesuaikan dengan jenis materi yang akan diajarkan, serta contoh-contoh materi disesuaikan dengan kearifan lokal di sekitar, di dalam setiap slide yang didesain.

Adapun tahap-tahap yang digunakan oleh guru dalam membuat multimedia power point interaktif sebagai berikut:

- 1) Membuat tampilan awal sebagai pembuka dan membuat judul media interaktif. Seperti pada gambar berikut:

²⁸ Syamsul Hadi, *wawancara*, 24 Mei 2021



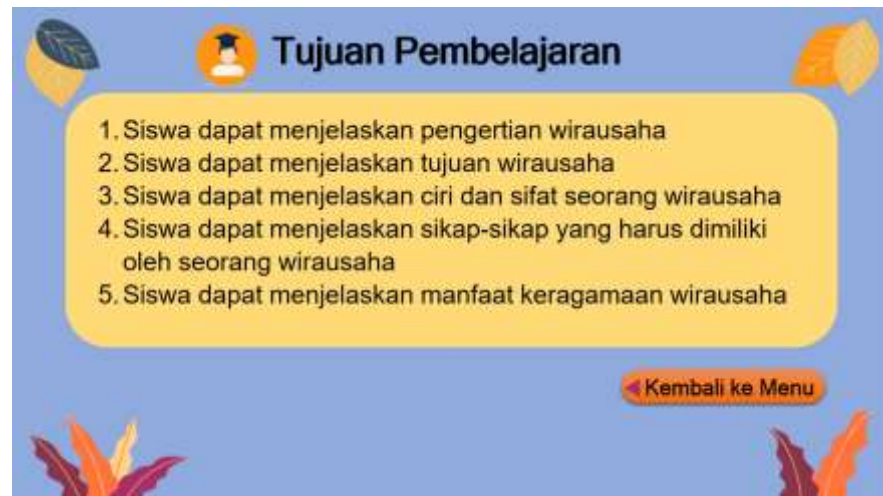
Gambar 4.12. Tampilan Awal Power Point Interaktif

- 2) Membuat menu utama media. Seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.13. Menu Utama Power Point Interaktif

- 3) Membuat menu tujuan pembelajaran. Seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.14. Tujuan Pembelajaran di Power Point Interaktif

4) Membuat tampilan materi pembelajaran. Seperti pada gambar berikut:



Manfaat Berwirausaha Sejak Kecil

1. Melatih jiwa wirausaha sejak kecil.
2. Mengembangkan kreativitas yang dimiliki.
3. Melatih diri untuk menghemat uang yang diperoleh.
4. Memanfaatkan barang bekas menjadi barang yang layak untuk dijual kembali.
5. Mengasah potensi yang dimiliki.
6. Meningkatkan persatuan dengan keluarga.

Materi 2

◀ Kembali ke Menu

Gambar 4.15. Materi Pembelajaran di Power Point Interaktif

5) Membuat tampilan video. Seperti pada gambar berikut:

Video Pembelajaran

APA YANG AKAN KAMU PELAJARI HARI INI ?

WIRAUSAHA

- PENGERTIAN
- TUJUAN, CIRI-CIRI DAN SIKAP
- MANFAAT BERUSAHA SEJAK KECIL
- KEBERAGAMAN WIRAUSAHA

HARI INI
KAMU
AKAN
MEMPELAJARI
TENTANG...

◀ Kembali ke Menu

Gambar 4.16. Video Pembelajaran di Power Point Interaktif

6) Membuat tampilan latihan soal / Quiz. Seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.17. Quiz di Power Point Interaktif

Selain itu, para guru juga menggunakan fitur tambahan atau website lain untuk mencari bahan-bahan gambar atau icon-icon untuk membuat variasi di power point supaya lebih menarik dan interaktif, sebagai berikut:

- 1) Cari gambar variasi di: <http://pixabay.com/>
- 2) Cari gambar icon materi di: <http://icon-icons.com/>
- 3) Cara matikan klik selain tombol yang diberikan *hyperlink: slide show – setup slide show – browsed at a kiosk*
- 4) Cara mengisi membuat Quiz (Koreksi Benar Salah Otomatis), caranya:
 - ✓ Aktifkan *Animation Pane* dan *Selection Pane*
 - ✓ *Add Animation (in zoom) - Trigger* (sesuai obyek) - (out: *start after previous*)
 - ✓ Tambah suara masing-masing emoji (misalnya: *applause* untuk benar, *boom* untuk salah)
- 5) Jika sudah 1 slide quiz selesai – tinggal klik *duplicate*, lalu diedit soal dan kunci jawabannya.

6) Publish – Save As – *Power Point Show*

Hal senada juga disampaikan oleh guru kelas VI dalam proses pembuatan power point interaktif,

“Dalam membuat power point interaktif saya awalnya belum cukup menguasai tapi saya banyak menonton tutorial yang ada di youtube, *Alhamdulillah*, sekarang itu menjadi hal yang tidak sulit bagi saya. Saya memanfaatkan fitur *hyperlink* yang tersedia di aplikasi, dari situ saya dapat menghubungkan menghubungkan berbagai sumber pembelajaran, sehingga power point yang saya desain bisa lebih menarik Karena sudah ada gambar, video dan lengkap dengan kuisnya.”²⁹

Jadi, pada proses pembuatan power point interaktif ini, guru kelas V dan VI memaksimalkan fitur *hyperlink* yang telah disediakan pada menu power point. Sehingga teks pada slide yang ditampilkan pada saat pembelajaran bisa dihubungkan atau disinkronkan dengan berbagai sumber belajar lain seperti: video, youtube, website, gambar, kuis, animasi, dan sebagainya. Sehingga fitur dan tampilan yang disampaikan kepada peserta didik menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

b. Pemanfaatan Multimedia Power Point Interaktif

Pemanfaatan power point interaktif di MI Miftahul Huda ini digunakan untuk penyampaian materi sekaligus sebagai evaluasi pembelajaran. Karena aplikasi power point interaktif dilengkapi dengan fitur-fitur yang lengkap dan menarik, sehingga dalam satu pembelajaran dapat menyampaikan serangkain materi yang harus dipahami oleh peserta didik dan sudah lengkap dengan evaluasinya. Pemanfaatan power point

²⁹ M. Yasin Aminul Makin, *wawancara*, 22 April 2022

interaktif menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena dapat menyajikan permainan dalam pembelajaran. Selain itu power point interaktif juga dapat dijadikan latihan soal dan drilling karena materinya dapat diputar berulang-ulang. Dan evaluasinya juga dapat disajikan dalam bentuk yang lebih menarik, yaitu dalam bentuk kuis.

Pada saat peneliti melakukan observasi, bertepatan dengan pembelajaran Tematik tentang tema 5 Wirausaha, sub tema 2 Usaha Disekitarku, saat itu tampak guru dan peserta didik kelas VI belajar di aula karena sang guru hendak menampilkan Power Point Interaktif melalui proyektor yang sudah tersedia di ruang aula. Guru mulai menampilkan Power Point Interaktif di layar yang di dalamnya ada beberapa tampilan menu yang dapat di klik, diantaranya: kompetensi, materi, video, permainan dan latihan soal. Slide pertama berisi kompetensi yang harus dicapai oleh para peserta didik terkait pembelajaran saat itu. Slide kedua berisi materi yang menampilkan teks dan animasi yang dilengkapi audio terkait dengan materi macam-macam wirausaha yang ada di Indonesia dan khususnya di lingkungan sekitar peserta didik, terutama wirausaha yang menjadi ciri khas di Desa Mlokorejo. Selanjut guru memutar video tentang contoh kegiatan berbagai wirausaha tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan permainan dan diakhiri dengan latihan soal.³⁰

³⁰ Observasi, Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda, 20 Mei 2021

Hal itu juga sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas VI berikut ini,

“Pelajaran hari ini Tematik tema 5 Wirausaha, sub tema 2 Usaha Disekitarku. Saya sudah membuat power point interaktif terkait materi wirausaha yang ada di Indonesia, dan saya sisipkan juga wirausaha yang ada dilingkungan sekitar agar anak-anak mengenal berbagai wirausaha yang ada di Indonesia, namun tetap tidak melupakan ciri khas yang ada di lingkungannya sendiri. Karena itu saya mendesainnya dalam bentuk Powerpoint Interaktif agar anak-anak lebih mudah memahaminya dan lebih mengena karena ada gambar dan videonya jadi anak-anak tidak hanya membayangkan saja.”³¹



Gambar 4.18. Contoh Pemanfaatan Power Point Interaktif di Kelas VI MI Miftahul Huda

Dari wawancara dan observasi tersebut tampak bahwa guru membuat sendiri power point interaktif dengan menyisipkan kearifan lokal berupa jenis-jenis wirausaha yang ada dilingkungan sekitar, supaya peserta didik lebih mengenal berbagai wirausaha yang ada di Indonesia dan di lingkungan sekitar mereka. Karena itu guru mendesainnya sedemikian dengan menggabungkan antara variasi gambar, teks, video, dan quiz yang dapat

³¹ M. Yasin Aminul Makin, *wawancara*, 22 April 2022

interaktif. Jadi, peserta didik lebih mudah memahaminya dan lebih konkret karena tidak hanya membayangkan saja.

c. Dampak Pemanfaatan Multimedia Power Point Interaktif terhadap Motivasi Belajar

Adapun dampak power point interaktif terhadap motivasi belajar peserta sebagaimana diungkap oleh guru kelas VI sebagai berikut,

“Dengan menggunakan multimedia power point interaktif bisa menjadikan pembelajaran variatif. Jadi, hasilnya dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik, anak-anak lebih bersemangat dan senang dalam belajar, terjadi interaksi yang lebih langsung antara anak-anak dengan power point secara interaktif karena bisa diklik sendiri, dan anak-anak juga bisa belajar sendiri.”³²

Salah satu peserta didik kelas VI juga mengatakan,

“Saya senang sekali kalau pak guru pakai power point yang di dalamnya ada animasi, video, dan kuis-kuis. Karena pak guru sering meminta saya dan teman-teman untuk maju nge-*klik* pilihan jawaban kuis, di situ muncul kunci jawaban dan suara-suara lucu.”³³

Informasi dari kedua wawancara tersebut juga dikuatkan dengan hasil observasi yang peneliti lakukan tentang perbandingan kondisi pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan Power Point Interaktif.

Ketika observasi pembelajaran Tematik di kelas VI sebelum menggunakan multimedia Power Point Interaktif, peneliti melihat guru menyampaikan materinya menggunakan metode diskusi. Pada saat guru menjelaskan aturan diskusinya beberapa peserta didik terlihat ramai sehingga peserta didik yang lain juga terganggu. Pada saat diskusi

³² M. Yasin Aminul Makin, *wawancara*, 22 April 2022

³³ Siti Fadhilah, *wawancara*, 22 April 2022

berlangsung, beberapa kelompok tampak bermain sendiri, bergurau dengan teman lain, bahkan suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif.³⁴

Sedangkan ketika peneliti mengamati pembelajaran Tematik di kelas VI dengan menggunakan Power Point Interaktif, saat itu guru menampilkan Power Point Interaktif melalui proyektor tentang materi Wirausaha. Pada menu utama tampil beberapa komponen yang terdiri dari tujuan, materi, video, dan Quiz. Tampak peserta didik sangat antusias ketika guru memulai menampilkan media tersebut, terlebih di bagian akhir pembelajaran disajikan Quiz yang telah di-*setting* kunci jawaban secara otomatis, beberapa peserta didik berebut maju ke depan kelas untuk meng-*klik* memilih jawaban yang benar.³⁵

Dari hasil wawancara dan observasi tersebut dapat dipahami bahwa multimedia power point interaktif di MI Miftahul Huda telah didesain semenarik mungkin sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Untuk menarik motivasi belajar peserta didik tersebut media perlu mempunyai tampilan yang artistik. Selain itu, power point interaktif ini memberikan fasilitas belajar yang lengkap bagi peserta didik, karena dapat menampilkan teks, gambar, animasi, suara, video, juga quiz yang membuat peserta didik lebih tertarik mengamatinya, serta dapat dimanfaatkan berulang kali.

³⁴ Observasi Pembelajaran di kelas 6 sebelum menggunakan Power Point Interaktif, 22 April 2022

³⁵ Observasi Pembelajaran di kelas 6 setelah menggunakan Power Point Interaktif, 20 Mei 2022

d. Kendala Pemanfaatan Multimedia Power Point Interaktif

Pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif di MI Miftahul Huda tidak lepas juga dari kendala atau hambatan yang dihadapi, sebagaimana hasil wawancara berikut ini,

“Kendala atau kelemahan menurut saya bahwa di dalam power point interaktif ini tidak semua materi dapat disampaikan sekaligus dengan media ini, karena tampilan di power point ini hanya poin-poin inti saja, sedangkan penjelasan yang sangat banyak tidak bisa dimasukkan semuanya.”³⁶

Kendala lain juga disampaikan oleh Kepala Madrasah yang mengetahui juga terkait proses dalam mendesain multimedia power point interaktif ini, beliau mengungkapkan,

“Kendalanya itu diperlukan keterampilan khusus untuk merancang desain powerpoint interaktif yang dapat menarik motivasi peserta didik. Memang tidak semua guru dapat mendesain powerpoint interaktif ini, jadi beberapa guru yang ahli di bidang ini saya suruh untuk membimbing guru-guru yang lain, supaya sama-sama bisa.”³⁷

Selain itu, guru lain menambahkan keterangan yang menjelaskan bahwa memang tidak dapat dipungkiri, untuk mengembangkan multimedia power point interaktif ini membutuhkan waktu dan ketelatenan karena untuk menyajikan tampilan yang menarik, menambahkan fitur-fitur *hyperlink*, serta variasi-variasi lain cukup rumit. Beliau mengatakan,

“Menurut saya kendala utama terkait pemanfaatan multimedia power point interaktif ini yaitu membutuhkan lebih banyak waktu dalam mendesain semua fitur-fitur yang digunakan dan persiapan untuk menampilkan animasi-animasi yang bersifat lebih rumit.”³⁸

³⁶ M. Yasin Aminul Makin, *wawancara*, 22 April 2022

³⁷ Syamsul Hadi, *wawancara*, 24 Mei 2021

³⁸ Ida Suhartini Sinta Dewi, *wawancara*, 22 April 2022

Dari beberapa wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa pemanfaatan multimedia PowerPoint interaktif memiliki beberapa kendala atau hambatan yaitu: (1) tidak semua materi dapat disampaikan dengan media ini, (2) dibutuhkan keterampilan khusus untuk merancang desain powerpoint interaktif yang dapat menarik motivasi peserta didik, dan (3) membutuhkan lebih banyak waktu dan persiapan untuk menampilkan animasi-animasi yang bersifat lebih rumit. Oleh karena itu, setiap guru sebaiknya dapat memaksimalkan kelebihan dari media ini dan menyiasati hambatan yang ada sehingga hasil maksimal dapat tercapai.

Dengan demikian, dari paparan data wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan power point interaktif di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember, guru kelas V dan VI memaksimalkan fitur *hyperlink* yang telah disediakan pada menu power point. Sehingga teks pada slide yang ditampilkan pada saat pembelajaran bisa dihubungkan / disinkronkan dengan berbagai sumber belajar lain seperti youtube, website, gambar, kuis, animasi dan sebagainya. Sehingga, pemanfaatan ini dapat digunakan untuk penyampaian materi sekaligus sebagai evaluasi pembelajaran. Serta mendukung pembelajaran pada kurikulum 2013 yang merangsang peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif karena disajikan dengan menarik sesuai dengan karakter dan gaya belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan optimal. Selain itu, power point interaktif di MI Miftahul Huda memang dapat mendukung pembelajaran Tematik yang merangsang peserta didik

untuk lebih aktif dan kreatif karena disajikan dengan menarik sesuai dengan karakter dan gaya belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan optimal. Selain itu, contoh-contoh materi juga disesuaikan dengan kearifan lokal di lingkungan sekitar mereka.

3. Pemanfaatan Multimedia *Google form* untuk Meningkatkan Motivasi Peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember

Problematika selama ini, keberadaan *handphone* saat pembelajaran di kelas baru sebatas pada penggunaan sebagai media guru berselancar di Google untuk mencari berbagai informasi yang dijadikan sumber materi dalam pengajaran kepada peserta didik. Berbagai instruksi maupun pemberitahuan-pemberitahuan singkat kepada peserta didik maupun orangtua peserta didik hanya disampaikan melalui kertas dan Whatsapp. Sedangkan laptop sebagai alat kerja guru difungsikan sebagai tempat untuk mengolah tugas-tugas kinerja guru, nilai peserta didik, baik nilai harian, PR, nilai tengah semester, nilai akhir semester dan laporan hasil belajar yang dikerjakan secara manual untuk kemudian diprint dan diperbanyak. Keseluruhan aktivitas guru tak lepas dari manual dan berbasis kertas. Keberadaan digital pada *handphone* maupun laptop dalam segala aktivitas proses pembelajaran dan kegiatannya jarang bahkan tak tersentuh oleh sebagian guru. Dalam pemberian tugas kepada peserta didik selalu berbasis kertas belum bergerak untuk menuju ke arah yang lebih mendukung terciptanya kondisi ramah lingkungan berupa lembar *google form* yang berfungsi sebagai paper online. Selama mengemban amanah sebagai guru, zona aman dalam tradisi budaya mengajar guru mengakar pada cara dan praktek

yang konvensional atau jauh dari kata digital. Melihat kondisi tersebut, maka pihak madrasah berupaya mengantisipasi yang dapat menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu melalui pemanfaatan *google form*. Hal ini beralasan bahwa *google form* dinilai lebih lebih praktis dan mudah digunakan, serta gratis.

a. Desain Pembuatan Multimedia *Google form*

Desain pembuatan *google form* dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda ada tim guru yang khusus bertugas untuk membantu dalam pembuatan *google form*. Ketika ada evaluasi, survey, atau informasi yang ingin disampaikan pihak madrasah kepada peserta didik disampaikan melalui *google form*. Namun ketika digunakan untuk tes atau evaluasi, biasanya guru menyetorkan bahannya untuk selanjutnya tim yang mendesain *google form*-nya.

Peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Madrasah sebagai berikut,

“Kalau *google form* disini dimanfaatkan untuk ujian, survei, pengumuman, dan terkadang juga untuk menyampaikan materi jika diperlukan. Untuk pembuatannya, karena tidak semua guru dapat membuat sendiri, jadi waktu itu, tepatnya sejak ada pandemi saya bentuk tim yang terdiri dari 3 guru, dari kelas atas untuk menjadi tim pembuatan *google form* saat ada kebutuhan untuk pembagian *google form* baik untuk peserta didik, maupun wali murid.”³⁹

Berdasarkan pernyataan kepala madrasah tersebut, berarti dalam mendesain *google form* di MI Miftahul Huda ada kolaborasi antara guru.

Guru yang dapat membuat dan mendesain *google form* menjadi tim untuk

³⁹ Syamsul Hadi, wawancara, 24 Mei 2021

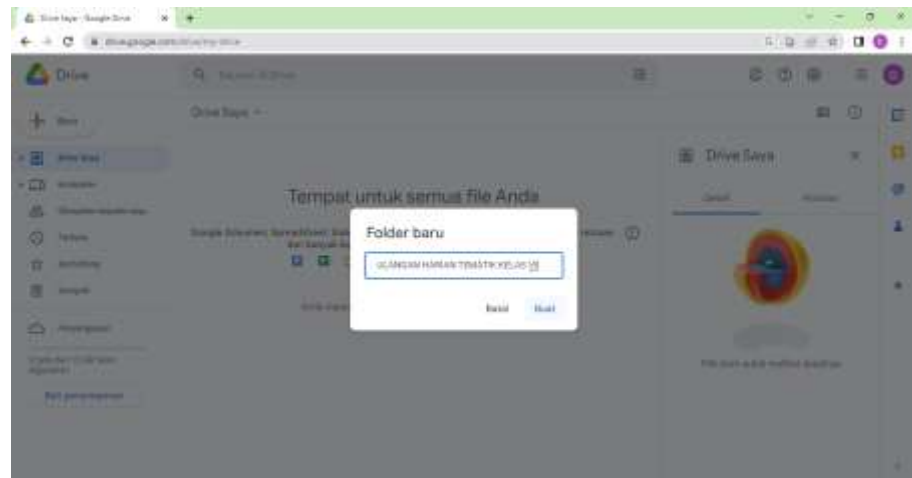
membantu para guru yang masih belum bisa membuatnya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh guru kelas VI berikut ini,

“Khusus untuk *google form* disini memang ada tim yang membantu pembuatannya, jika untuk kepentingan pengumuman atau survei kepada semua murid, kita yang buat untuk seluruh kelas, kalau *google form*-nya untuk keperluan tes atau ujian, biasanya bahannya dari guru yang bersangkutan. Saya yang membuat *google form*-nya. Ya begitulah intinya saling membantu mana yang bisa ya itu yang bergerak.”⁴⁰

Sebagai pendukung pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda, guru menggunakan *google form* dalam hal evaluasi yang diberikan kepada peserta didik. Dalam hal ini guru membuat soal terlebih dahulu, adapun cara membuat soal pada *google form* yang dilakukan sebagai berikut:

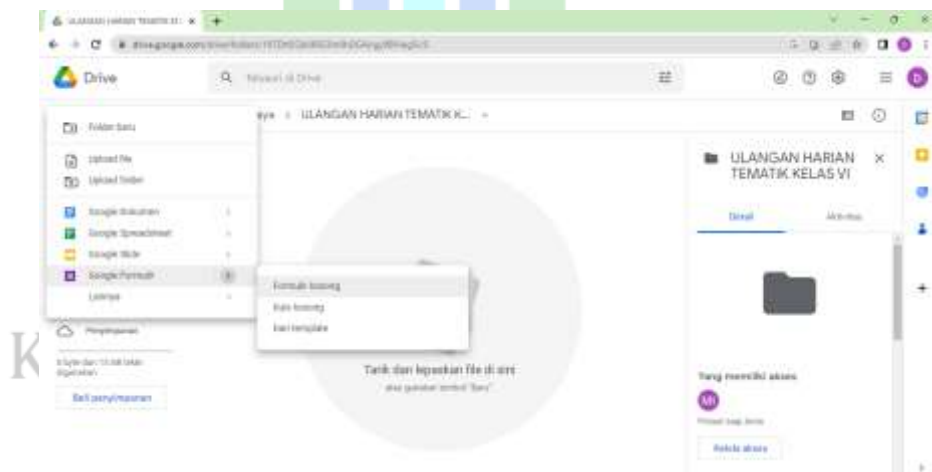
- 1) Membuka *web browser* terlebih dahulu, kemudian akses halaman *google drive*, login dengan email yang digunakan apabila guru.
- 2) Kemudian membuat folder baru agar formulir yang dibuat berada pada folder khusus, dengan mengklik tombol “Baru” pada *google drive* sehingga muncul tampilan berikut, kemudian ketikkan nama folder yang akan digunakan:

⁴⁰ M. Yasin Aminul Makin, *wawancara*, 22 April 2022



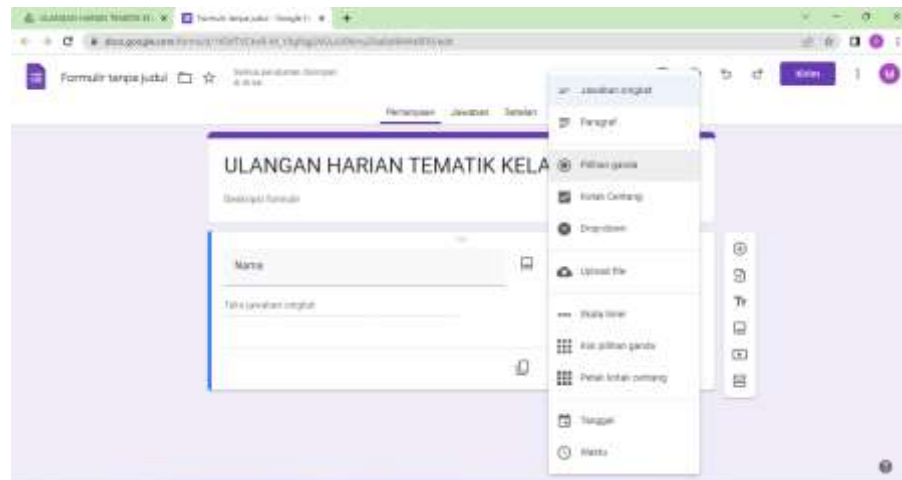
Gambar 4.19. Membuat Folder Baru untuk Google Form

- 3) Membuat *google form*, dengan cara klik dua kali pada folder yang sudah dibuat kemudian klik tombol “Baru”, pilih *google formulir* dan pilih formulir kosong yang nantinya digunakan guru untuk membuat tugas berupa soal-soal:



Gambar 4.20. Memulai Membuka Google Form

- 4) Ketika sudah muncul tampilan *google form*, terdapat menu pembuatan soal yang bermacam-macam, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, paragraph dan lain-lain, apabila ada soal yang bersifat wajib diisi maka guru mengaktifkan opsi “Wajib Diisi” pada menu:



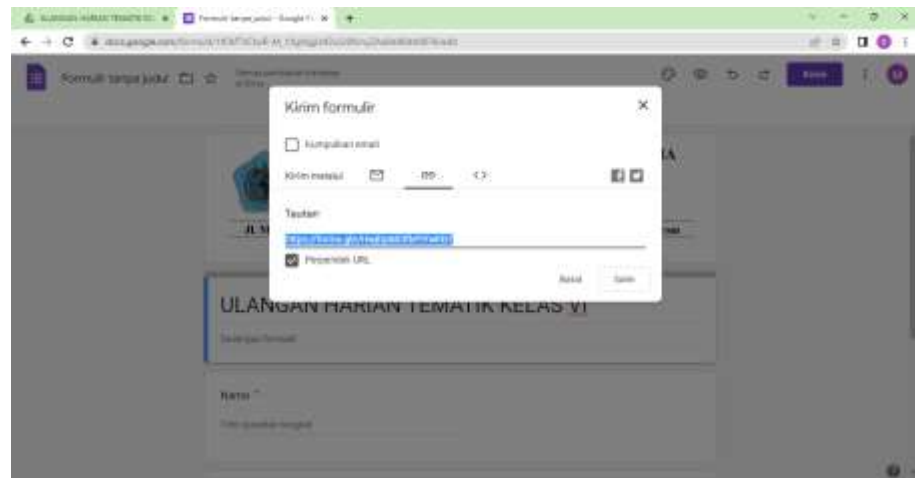
Gambar 4.21. Macam-macam Soal di Google Form

- 5) Setelah pembuatan tugas pada media *google form*, guru melihat bagaimana bentuk soal yang akan diberikan pada peserta didik dengan media *google form* sebagai berikut, jika pembuatan tugas sudah selesai, selanjutnya klik Kirim.



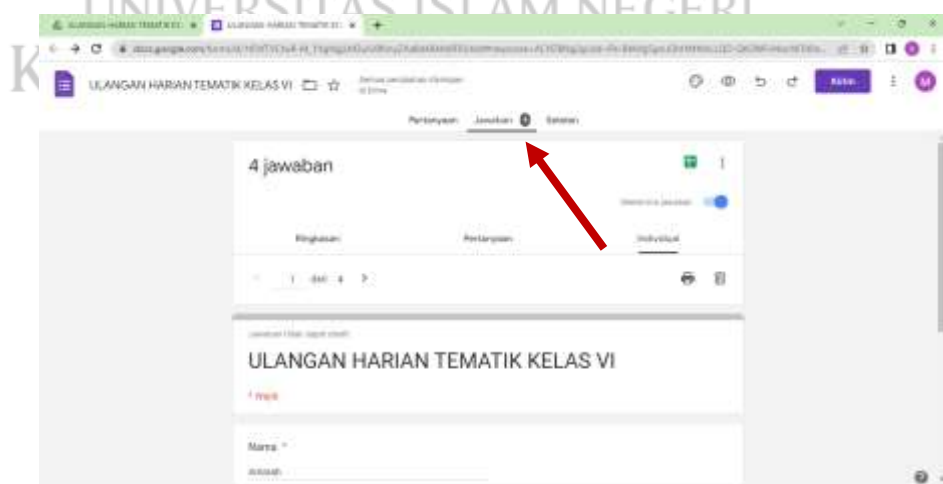
Gambar 4.22. Proses Kirim Soal dari Google Form

- 6) Setelah klik “Kirim” maka akan muncul kotak dialog, jika merasa link *google form* yang akan dikirim kepanjangan maka klik icon *hyperlink* lalu centang opsi “Perpendek URL” sehingga link bisa lebih pendek dari sebelumnya, kemudian klik salin yang ada pada kotak tersebut.



Gambar 4.23. Perpendek *Link* Google Form

- 7) Setelah link *google form* sudah tersalin maka dan sudah siap, maka guru membagikan kepada peserta didik melalui Whatsaap atau media lain.
- 8) Setelah dibagikan kepada peserta didik, untuk mengetahui berapa banyak peserta didik yang sudah menjawab tugas tersebut, dengan cara masuk pada *google drive* yang telah dibuat oleh guru. Kemudian klik folder yang telah dibuat, klik dua kali folder tersebut sehingga muncul tampilan tugas yang ada pada *google form*, kemudian klik “Jawaban atau Respon” yang berada pada kanan opsi “Pertanyaan”



Gambar 4.24. Melihat Jumlah Jawaban di Google Form

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain pembuatan *google form* dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda diserahkan kepada tim khusus bertugas untuk membantu dalam pembuatan *google form*. Namun, untuk pengembangan soal-soal yang hendak dimasukkan pada *google form* tetap dibuat oleh guru masing-masing.

b. Pemanfaatan Multimedia *Google form*

Google Form di MI Miftahul Huda dimanfaatkan pada semua kelas sebagai wadah untuk mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi yang telah disampaikan oleh guru dengan memberikan beberapa post tes untuk diselesaikan di rumah masing-masing melalui *google form*. Hal itu disampaikan oleh salah satu yang membantu membuat *google form*,

“Saya biasanya diminta untuk menginput soal dan kunci jawaban yang telah dibuat oleh guru-guru, lalu link-nya saya kirim ke guru tersebut melalui WA, barulah guru membagikannya kepada anak-anak. Soal-soal yang di *google form*-kan biasanya itu untuk dijadikan PR (Pekerjaan Rumah) anak-anak.”⁴¹

Hal senada juga diungkap oleh salah satu peserta didik kelas VI bernama Rohman berikut ini,

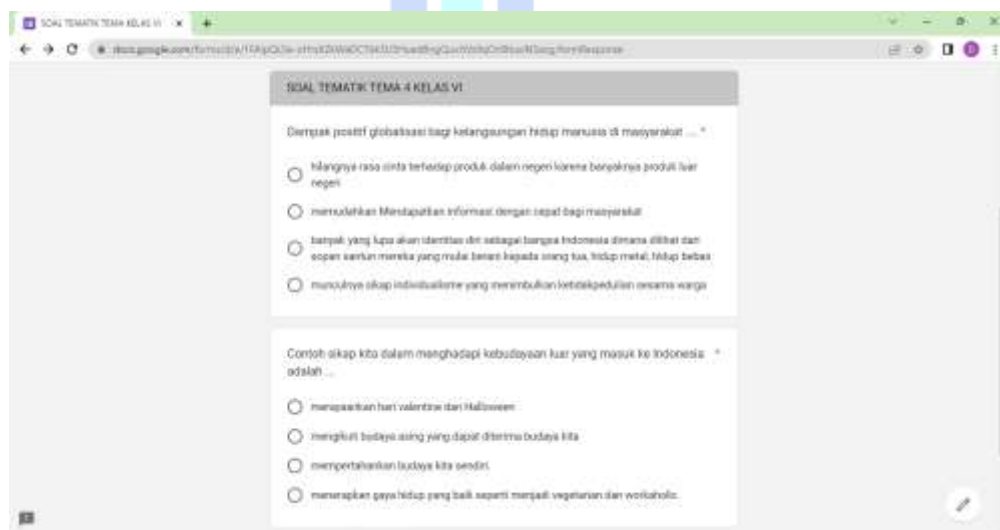
“Iya dulu waktu masih madrasah online, Pak guru memberikan ulangan lewat *link* yang dikirim di WA, biasanya di *link* itu saya ngisi soal-soal, kadang juga ada materi yang saya baca sebelum meng klik soalnya. Kalau sekarang kan sudah nggak online lagi, tapi Pak guru kadang-kadang masih ngirim *link* yang harus saya isi, kadang untuk PR di rumah, kadang pertanyaan tentang ekskul yang saya sukai, kadang juga ada pengumumannya gitu.”⁴²

⁴¹ Ana Nanik Aminatus Shoimah, *wawancara*, 20 Mei 2022

⁴² Rohman, *wawancara*, 10 Mei 2022

Adapun bentuk soal yang dimanfaatkan oleh guru di MI Miftahul Huda yakni berupa Pilihan Ganda, Essay, dan Portofolio yang semuanya digabungkan dalam link *google form*.

Instrumen evaluasi dalam bentuk pilihan ganda yang biasanya disajikan secara tertulis di kertas HVS, namun guru di MI Miftahul Huda telah memodifikasi menjadi bentuk tes online berbasis *google form*. Hasil observasi ditemukan bahwa bentuk tes pilihan ganda melalui *google form* ini lebih efisien dan fleksibel, sehingga dengan kondisi bagaimana pun peserta didik akan dapat mengisinya, tanpa harus keluar rumah, dan tanpa harus terpaku pada waktu tertentu.



Gambar 4.25. Contoh Soal Pilihan Ganda di Google Form

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa tes esai juga digunakan oleh guru di MI Miftahul Huda dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik menggunakan *google form*. Tes Essay dipergunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengemukakan gagasan, dan ide-idenya terkait dengan problematika yang disuguhkan oleh guru.

Drive Saver - Google Drive

SOAL TEMATE TEMA ISLAMI

https://docs.google.com/forms/d/1PpG1D5e-om0ZMWOCTA1U3PwzdWgCawWjgDvtHwHfEagHmKsc0ras

Bagaimana sikap yang perlu kita miliki dalam menghadapi globalisasi? *

Jawaban singkat

Sebutkan alasan-alasan pentingnya literasi! *

Jawaban singkat

Sebutkan contoh-contoh produk dari negara lain yang sering kita lihat dalam kehidupan sehari-hari *

Jawaban singkat

Sebutkan nama video tersebut dan <https://youtu.be/5R1213heFE>

Sebutkan bentuk tanggapan apa saja dampak negatif dari Globalisasi seperti dalam video tersebut...

Jawaban singkat

Gambar 4.26. Contoh Soal Essay di Google Form

Dikatakan *google form* sebagai multimedia karena di dalamnya juga dikombinasikan dengan berbagai media seperti gambar dan video. Berdasarkan observasi ditemukan bahwa selain metode ceramah, guru juga menerapkan strategi kemampuan berpikir peserta didik, salah satunya melalui analisis gambar atau video. Peserta didik menganalisis apa yang ada dalam video tersebut, kemudian analisis tersebut dikumpulkan pada *google form* bagian tugas untuk selanjutnya diberikan penilaian. Jadi, hal tersebut menunjukkan bahwa selain metode ceramah, guru melakukan inovasi lain dalam melaksanakan pembelajaran, diantaranya yakni dengan menerapkan strategi kemampuan berpikir peserta didik. Dibanding dengan metode ceramah, strategi kemampuan berpikir memang digunakan hanya sesekali untuk variasi dalam pembelajaran.

Dari link *google form* yang telah dibagikan oleh guru, peneliti juga melihat bahwa di dalam *google form* tersebut terdapat beberapa bentuk penugasan, diantaranya pilihan ganda, essay, dan portofolio. Khususnya

pada portofolio, peserta didik ditugaskan untuk melakukan pengamatan tentang dampak globalisasi di lingkungan rumah dan di lingkungan sekitarnya.⁴³

Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa portofolio juga digunakan dalam penilaian pembelajaran. Penugasan ini dilakukan dalam kurun waktu sekitar 1 minggu, dan hasilnya kemudian difoto dan dikirim melalui fitur upload di *google form*. Portofolio tidak hanya sekedar menilai hasil belajar saja, akan tetapi juga menilai proses pembelajarannya, bahkan dalam bentuk tes ini sangat menghargai yang namanya keberlangsungan proses pengerjaan tugas tersebut.

The image shows a screenshot of a Google Form titled "PORTOFOLIO". The form contains the following instructions:

1. Silahkan lakukan observasi di lingkungan sekitar kalian.
2. Kemudian foto alat-alat berupa mesin di dalam atau di luar rumah yang membantu atau menggantikan pekerjaan kita sehari-hari.
3. Tempelkan foto-foto tersebut di kertas lalu berikan keterangan dampak positif dan dampak negatifnya.
4. Semua hasil kerja kalian itu silahkan foto, lalu upload pada menu di bawah ini.

Below the instructions, there is a "Tambahkan file" button and "Kembali" and "Kirim" buttons. At the bottom, it says "Google Formulir".

Gambar 4.27. Contoh Portofolio di Google Form
(Sumber: <https://forms.gle/nE7ZsNJRa94tVB7B7>)

Selain itu, guru di MI Miftahul Huda juga memanfaatkan *google form* sebagai survei dalam rangka mengetahui motivasi dan minat peserta didik terkait pembelajaran yang telah dipelajari. Hal itu sesuai yang diungkapkan oleh guru kelas V berikut,

⁴³ Observasi kegiatan pembelajaran menggunakan *google form* di kelas V, 22 April 2022

“Kalau saya biasanya buat *google form* saya dibagikan kepada peserta didik untuk melihat perkembangan motivasi dan minat mereka dalam belajar, itu saya berikan dalam 1 semester 3 kali, yaitu di awal semester, tengah semester, dan akhir semester. Di awal semester itu saya minta pendapat anak-anak tentang harapan apa saja yang diinginkan dalam pembelajaran, di tengah semester itu biasanya untuk berkomentar tentang motivasi mereka dan kekurangan saya dalam mengajar, dan di akhir semester itu lebih kepada saran untuk semester berikutnya.”⁴⁴

Google form di MI Miftahul Huda juga dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan pengumuman sekaligus kritik dan saran terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan antara guru dan peserta didik. Hal itu sesuai yang disampaikan oleh Kepala Madrasah berikut ini,

“Untuk memudahkan penyampaian informasi dan meminta tanggapan langsung terutama dari pihak wali murid, biasa kami menggunakan *google form*. Misalnya, pernah kami menginformasikan bahwa diadakan program pembiasaan Jum’at Amal untuk seluruh peserta didik, kemudian di bawah *form* itu juga ada kolom masukan atau tanggapan wali murid, di dalamnya bisa berisi kritik, saran, dan kesediaan.”⁴⁵

Dari penyajian data tersebut dapat disimpulkan bahwa *google form* di MI Miftahul Huda dimanfaatkan untuk beberapa kepentingan, diantaranya: evaluasi hasil belajar, menyampaikan pengumuman, survey terkait layanan madrasah, survei untuk mengetahui bakat dan minat peserta didik, serta media untuk menyampaikan kritik dan saran terkait pembelajaran. Sehingga informasi yang ingin diketahui oleh madrasah, guru, peserta didik, maupun orang tua dapat tersampaikan dengan cepat.

⁴⁴ Lailatul Masfufah, *wawancara*, 24 Mei 2022

⁴⁵ Syamsul Hadi, *wawancara*, 10 Mei 2022

c. Dampak Multimedia *Google form* terhadap Motivasi Belajar

Google form merupakan salah satu aplikasi berupa lembar kerja yang berbentuk formulir yang dapat diaplikasikan dengan menggunakan alamat akun *G-mail* secara mudah, cepat, praktis, efisien, oleh peserta didik maupun guru di jenjang pendidikan dasar. Guru dapat melihat hasil penyimpanannya berupa *Google Drive* dan aplikasi lainnya berupa *Google Sheet*, ataupun *Google Docs*. Hasil dari *google form* dapat diunduh dengan menggunakan aplikasi *Spreadsheet* yang dimana aplikasi tersebut dapat menyimpan hasil respon berupa *Ms. Excel* dengan ini maka data yang sudah tersimpan kedalam *Ms. Excel* akan dengan mudah diakses oleh guru kelas dalam proses pengolahan nilai akhir evaluasi. Salah satu guru mengatakan,

“Banyak kemudahan bagi guru ketika menggunakan *google form* untuk penugasan, karena sangat mudah dan cepat dalam memantau dan mengoreksinya, bisa dilihat siapa yang sudah mengerjakan dan yang belum, bisa mengoreksi secara otomatis, dan dapat disimpan dengan baik dalam *Google Drive* atau *Google Sheet*.”⁴⁶

Dengan pemanfaatan *google form* ini, para peserta didik lebih cepat mendapatkan informasi, baik itu informasi berupa pengumuman, pernyataan, survey, dan evaluasi atau PR. Dengan *google form* peserta didik merasa lebih praktis dan senang karena lebih mudah dan digital saat ini menjadi hal yang tidak asing bagi mereka. Untuk itu mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar, dan guru dapat memberikan umpan balik secara langsung melalui menu komentar. Hal itu sebagaimana diungkapkan oleh seorang guru kelas V berikut,

⁴⁶ Ana Nanik Aminatus Shoimah, *wawancara*, 20 Mei 2022

“Anak-anak memang sudah terbiasa dengan dunia maya atau digitalisasi, khususnya berupa *google form*. Jadi mereka lebih senang ketika diberikan tugas *google form*, ketimbang tulisan di kertas. Menurut mereka lebih praktis dan mudah dalam mengerjakannya.”⁴⁷

Ketika peneliti konfirmasi kepada salah satu peserta didik, juga menguatkan pernyataan tersebut,

“Saya lebih senang kalau bu guru memberikan tugas berupa *google form*, ketimbang berupa tugas kertas. Karena mengerjakannya lebih praktis dan mudah. Jadi, saya bersemangat untuk mengerjakannya.”⁴⁸

Hasil observasi yang peneliti lakukan juga tampak bahwa ketika para peserta didik mengerjakan soal yang *notabene* di dalamnya telah dimasukkan gambar dan video *youtube* secara integratif, mereka lebih senang karena tidak hanya tekstual tetapi terdapat visualisasi yang bisa diamati dan dianalisis oleh mereka untuk melatih berpikir tinggi. Selain itu, ketika penugasan portofolio menggunakan *google form*, peserta didik lebih mudah dalam proses pengumpulannya karena mereka tinggal memfoto atau mendokumentasikan bahan-bahan yang diminta oleh guru. Hal ini berbeda ketika penugasan tidak menggunakan *google form*, peserta didik kesulitan dalam mengumpulkan foto-foto yang diminta oleh guru karena harus mencetaknya lebih dahulu, dan tidak semua peserta didik memiliki printer sendiri.⁴⁹

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut tampak bahwa peserta didik di MI Miftahul Huda evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan fitur *google form* sudah dilaksanakan oleh semua guru.

⁴⁷ Ida Suhartini Sinta Dewi, *wawancara*, 22 April 2022

⁴⁸ Lidia Sansas Sabila, *wawancara*, 20 Mei 2022

⁴⁹ Observasi penilaian menggunakan *google form* di MI Miftahul Huda, 20 Mei 2022

Peserta didik bisa mengikuti evaluasi dengan baik karena mereka bisa mengisi atau mengoperasikan *google form*. Sebagian besar peserta didik juga dapat mengikuti evaluasi secara mandiri tanpa bantuan dari orangtua. Peserta didik berpendapat bahwa soal yang diberikan oleh guru menjadi lebih praktis dan mudah untuk dikerjakan. Mereka mengatakan bahwa penerapan pemanfaatan evaluasi menggunakan *google form* dirasa menyenangkan.

d. Kendala Pemanfaatan Multimedia *Google form*

Kendala yang dialami dalam pemanfaatan *google form* diantaranya: jaringan internet yang terkadang kurang mendukung, karena lokasi peserta didik yang ada di pedesaan. Hal itu disampaikan oleh salah satu peserta didik kelas IV berikut ini,

“Kendala yang dialami di sini terkait dengan jaringan internet yang kadang kurang mendukung. Jadi, masih ada anak-anak yang tidak mengisi link *google form* diberikan, alasannya tidak ada sinyal atau tidak punya paketan. Jadi ya guru tetap mengingatkan dan menunggu sampai mendapatkan jaringan internet.”⁵⁰

Hal itu dibenarkan oleh salah seorang peserta didik kelas IV,

“Bu guru kadang memberi PR pakai *link* yang harus diisi, tapi saya isi kalau pas punya paketan. Tapi kalau tidak punya paketan ya tidak bisa langsung ngisi, jadi harus nyari wifi di rumah teman dulu.”⁵¹

Selain faktor penghambat tersebut, Kepala Madrasah juga mengungkapkan bahwa tidak semua peserta didik memiliki *smartphone/ handphone* pribadi, faktor ekonomi orangtua dalam pembelian kuota,

⁵⁰ M. Yasin Aminul Makin, *wawancara*, 22 April 2022

⁵¹ Lidia Sansas Sabila, *wawancara*, 20 Mei 2022

kurang kesadaran orangtua untuk menemani dan membimbing putra-putranya ketika mengerjakan PR di rumah.

“Ketika anak-anak diberikan tugas atau PR menggunakan *google form*, terdapat beberapa yang tidak mengumpulkan, karena tidak semua peserta didik memiliki HP sendiri, ditambah lagi tidak semua orangtua bisa mendampingi anaknya untuk mengerjakan PR.”⁵²

Kendala lain yaitu tidak semua guru mampu mengembangkan *google form* sendiri. Kendala tersebut disebabkan karena sebagian guru menganggap *google form* sebagai hal baru, karena baru digalakkan semenjak adanya Pandemi Covid-19 yang menuntut para guru untuk beradaptasi dengan dunia IT dan digitalisasi. Hal itu disampaikan oleh kepala madrasah berikut,

“Kendalanya diantaranya tidak semua guru mampu mengembangkan *google form* menjadi soal atau tes yang dijadikan bahan evaluasi atau PR, terutama guru sudah lanjut usia, sehingga mereka membuat tes secara manual di kertas atau Microsoft Word lalu dibantu oleh tim IT yang muda-muda yang telah ditunjuk.”⁵³

Keterangan tersebut juga dibenarkan oleh salah seorang guru yang memang kurang mampu mengembangkan *google form*,

“Biasanya saya menulis tes / soal untuk PR itu di kertas, lalu saya serahkan kepada tim yang biasa membuat *google form*. Saya memang agak gptek dalam hal IT atau digitalisasi. Tapi saya tetap mendukung dan mengikuti semampunya.”⁵⁴

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kendala pengembangan *google form* diantaranya yaitu karena jaringan internet yang terkadang kurang mendukung, tidak semua peserta didik memiliki *handphone* pribadi,

⁵² Syamsul Hadi, *wawancara*, 10 Mei 2022

⁵³ Syamsul Hadi, *wawancara*, 10 Mei 2022

⁵⁴ Kadir, *wawancara*, 20 Mei 2022

kurang kesadaran orangtua untuk membimbing putra-putranya ketika mengerjakan PR di rumah, serta tidak semua guru mampu mengembangkan *google form* sendiri.

Berdasarkan data wawancara, observasi, dan dokumentasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia *google form*, semua guru menggunakannya sebagai wadah untuk mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi yang telah disampaikan oleh guru dengan memberikan beberapa post tes untuk diselesaikan dirumah masing-masing melalui *google form*, guru juga memanfaatkan *google form* sebagai survei untuk mengetahui motivasi dan minat peserta didik terkait pembelajaran yang telah dipelajari, juga sebagai media untuk menyampaikan kritik dan saran terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan antara guru dan peserta didik. Dengan pemanfaatan *google form* juga menjadi media penghubung antara orang tua dan guru. Dengan demikian, para peserta didik lebih senang dan termotivasi untuk belajar, dan guru dapat memberikan umpan balik secara langsung melalui menu komentar.

Tabel 4.1.
Temuan Penelitian

| No. | Fokus Penelitian | Temuan Penelitian |
|-----|--|--|
| 1 | Pemanfaatan multimedia <i>Video</i> untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Tematik | <p>Desain Multimedia Video:</p> <p>a. Guru kelas IV, V, dan VI MI Miftahul Huda telah dapat mengembangkan video pembelajaran secara mandiri yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, serta kearifan lokal dan kondisi lingkungan sekitar.</p> <p>b. Pembuatan video pembelajaran melalui tahapan: (1) Mempersiapkan materi dan bahan pendukungnya; (2) Persiapkan alat dan aplikasi untuk membuat video pembelajaran; (3) Mempersiapkan <i>Green Screen</i> atau layar hijau; (4) Merekam materi yang diajarkan menggunakan kamera Handphone maupun Webcam Laptop; (5) Mengedit video menggunakan aplikasi Kinemaster di Handphone.</p> <p>Pemanfaatan Multimedia Video:</p> <p>a. Hasil video yang telah final diedit oleh para guru di MI Miftahul Huda dimanfaatkan melalui pembelajaran <i>Luring</i> dan <i>Daring</i>, sehingga Video Pembelajaran tersebut dapat digunakan secara <i>Blanded Learning</i> (gabungan).</p> <p>b. Pembelajaran <i>Luring</i>, guru memanfaatkan fasilitas berupa proyektor yang tersedia di madrasah, untuk menampilkan video pembelajaran di dalam kelas atau aula. Sedangkan dalam pembelajaran <i>Daring</i>, video pembelajaran hanya sebagai pendukung materi yang telah dipelajari, video tersebut diupload ke Youtube lalu dibagikan melalui WAG kelas.</p> <p>Dampak Pemanfaatan Multimedia Video:</p> <p>Video pembelajaran yang digunakan oleh guru di MI Miftahul Huda dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan memotivasi peserta didik untuk belajar.</p> <p>Kendala Pemanfaatan Multimedia Video:</p> <p>a. Video pembelajaran membutuhkan alat proyeksi dan pihak madrasah harus mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk membeli proyektor sebagai alat proyeksi video pembelajaran;</p> <p>b. Kuota internet yang terbatas dan jaringan internet yang seringkali terganggu ketika dibutuhkan untuk mengumpulkan bahan-bahan yang dibuat untuk video;</p> <p>c. Handphone yang digunakan untuk megedit video pembelajaran belum sepenuhnya dapat men-support aplikasi Kinemaster, sehingga guru yang bersangkutan harus meminjam Handphone lain untuk mengeditnya.</p> |
| 2 | Pemanfaatan multimedia <i>Powerpoint Interaktif</i> untuk | <p>Desain Multimedia <i>Powerpoint Interaktif</i>:</p> <p>a. Membuat tampilan awal sebagai pembuka dan membuat judul media interaktif;</p> <p>b. Membuat menu utama media;</p> |

| | | |
|---|---|---|
| | <p>meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Tematik</p> | <p>c. Membuat menu tujuan pembelajaran; d. Membuat tampilan materi pembelajaran; e. Membuat tampilan video; f. Membuat tampilan latihan soal / Quiz. Proses pembuatan power point interaktif ini, guru kelas V dan VI memaksimalkan fitur <i>hyperlink</i> untuk menghubungkan antar slide materi, video, website, gambar, kuis, animasi, dan sebagainya.</p> <p>Pemanfaatan <i>Powerpoint Interaktif</i>: Pemanfaatan power point interaktif di MI Miftahul Huda ini digunakan untuk penyampaian materi sekaligus sebagai evaluasi pembelajaran. Guru menampilkan Power Point Interaktif melalui Proyektor di dalam kelas yang memuat beberapa tampilan menu yang dapat di klik, diantaranya: kompetensi, materi, video, permainan dan latihan soal.</p> <p>Dampak Pemanfaatan <i>Powerpoint Interaktif</i>: Multimedia power point interaktif di MI Miftahul Huda telah didesain dengan artistik dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, suara, video, juga quiz, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.</p> <p>Kendala Pemanfaatan <i>Powerpoint Interaktif</i>: a. Tidak semua materi dapat disampaikan dengan media ini; b. Dibutuhkan keterampilan khusus untuk merancang desain powerpoint interaktif yang dapat menarik motivasi peserta didik; c. Membutuhkan lebih banyak waktu dan persiapan untuk menampilkan animasi-animasi yang bersifat lebih rumit.</p> |
| 3 | <p>Pemanfaatan multimedia <i>Google Form</i> untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Tematik</p> | <p>Desain Multimedia <i>Google Form</i>: Dalam mendesain <i>google form</i> dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda terdapat tim guru yang khusus bertugas untuk membantu dalam pembuatan <i>google form</i>. Namun, untuk pengembangan soal-soal yang hendak dimasukkan pada <i>google form</i> tetap dibuat oleh guru masing-masing.</p> <p>Pemanfaatan Multimedia <i>Google Form</i>: a. <i>Google Form</i> telah digunakan pada semua kelas sebagai evaluasi atau penugasan untuk dikerjakan di rumah (PR). Juga digunakan untuk menyampaikan pengumuman, survey layanan madrasah, survei bakat dan minat, serta wadah untuk menyampaikan kritik dan saran. b. Bentuk soal bentuk <i>google form</i> yang dimanfaatkan oleh guru yakni berupa Pilihan Ganda, Essay, dan Portofolio. c. <i>Google form</i> sebagai multimedia karena di dalamnya mengombinasikan berbagai media seperti: teks, gambar, video, dan link website sumber belajar.</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>Dampak Pemanfaatan Multimedia <i>Google Form</i>: Peserta didik lebih cepat mendapatkan informasi, baik berupa sumber belajar, pengumuman, pernyataan, survey, dan evaluasi (PR). Dengan <i>google form</i>, peserta didik merasa lebih praktis dan senang karena lebih mudah dan digitalisasi saat ini menjadi hal yang tidak asing bagi mereka. Untuk itu mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar.</p> |
| | <p>Kendala Pemanfaatan Multimedia <i>Google Form</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> Jaringan internet yang terkadang kurang mendukung; Tidak semua peserta didik memiliki <i>handphone</i> pribadi; Kurang kesadaran orangtua untuk membimbing putra-putranya ketika mengerjakan PR di rumah; Tidak semua guru mampu mengembangkan <i>google form</i> sendiri. |

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pemanfaatan Multimedia Video untuk Meningkatkan Motivasi Peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember

1. Desain Multimedia Video Pembelajaran

Berdasarkan dari temuan penelitian menunjukkan bahwa guru guru di MI Miftahul Huda telah dapat mengembangkan video pembelajaran secara mandiri yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, serta kearifan lokal dan kondisi lingkungan sekitar. Hal itu senada dengan yang diungkapkan oleh Azhar Arsyad (2010), yang menjelaskan bahwa dalam membuat video pembelajaran guru perlu memperhatikan kriteria pemilihan media video pembelajaran, yaitu jelas dan rapi, menarik, cocok dengan sasaran, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, luwes, berkualitas baik, dan sesuai dengan situasi atau kondisi di lingkungan sekitar.¹

Pembuatan video pembelajaran di MI Miftahul Huda melalui tahapan sebagai berikut: (1) Mempersiapkan materi dan bahan pendukungnya; (2) Persiapkan alat dan aplikasi untuk membuat video pembelajaran; (3) Mempersiapkan Green Screen atau layar hijau; (4) Merekam materi yang diajarkan menggunakan kamera Handphone maupun Webcam Laptop; (5) Mengedit video menggunakan aplikasi Kinemaster di Handphone.

¹ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), 23

Senada dengan itu, Wirasamita dan Faddillah juga menjelaskan bahwa beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain video pembelajaran seperti diantaranya: *Camtasia Studio*, *Movie Maker*, *Kinemaster*, *Macromedia Flash*, *Sparkoll Videoscribe*, *Movavi*, dan lain-lain. Media video yang telah dibuat atau dimodifikasi oleh guru kemudian dibagikan kepada peserta didik. Guru dapat membaginya pada aplikasi *WhatsApp*, *Google Classroom*, atau media sosial pendidik. Hal ini merupakan suatu inovasi dan pembaharuan di bidang pendidikan dengan pemanfaatan teknologi yang sedang *trend* saat ini.²

2. Pemanfaatan Multimedia Video Pembelajaran

Hasil video pembelajaran di MI Miftahul Huda dimanfaatkan melalui pembelajaran *Luring* dan *Daring*, sehingga video pembelajaran tersebut dapat digunakan secara *Blanded Learning* (gabungan). Ketika pembelajaran *Daring*, guru membagikan video pembelajaran yang telah dibuat melalui *WatsApp Group* (WAG) kelas disesuaikan dengan jenis materi yang dipelajari. Sedangkan, ketika pembelajaran *Luring* guru memanfaatkan fasilitas berupa proyektor yang tersedia di madrasah, untuk menampilkan video pembelajaran yang telah didesain sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Dan saat pembelajaran sudah sepenuhnya *Luring*, video pembelajaran dijadikan sumber pendukung untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik baik saat di madrasah maupun di rumah.

² Wirasamita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi *Camtasia Studio* dan *Macromedia Flash*. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35-43; A. Fadillah & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Sparkoll Videoscribe*. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182

Hal itu sesuai dengan yang diungkap oleh Parlindungan, et.al., (2020), bahwa sistem pembelajaran *Daring* (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet. Oleh karena itu, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media *daring*, salah satunya video pembelajaran.³

Sedangkan ketika pembelajaran *Luring*, Wirasasmita, et.al., (2017) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran video ini dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk peserta didik maupun guru. Peserta didik dapat belajar lebih dahulu dengan menyimak dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Dengan demikian, guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien.⁴

3. Dampak Pemanfaatan Multimedia Video terhadap Motivasi Peserta didik

Berdasarkan hasil temuan, mayoritas guru di MI Miftahul Huda Mlokorejo setuju bahwa media video pembelajaran dapat membantu mereka dalam menjelaskan materi sulit atau membutuhkan pemikiran yang mendalam. Hal itu juga diungkapkan oleh Busyaeri, Udin, dan Zaenudin (2016) bahwa materi yang sulit atau materi yang beragam akan mudah dipahami oleh peserta didik dengan

³ Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika, Dita Yulinar, (2020), "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah" *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020; <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>

⁴ Rasyid Hardi Wirasasmita, Yupi Kuspani Putra. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*; Vol. 1, No. 2, 2017, 36

ditampilkannya media video pembelajaran. Guru juga dapat mengajarkan konsep dari materi dan membantu mereka menjelaskan hal abstrak menjadi konkret dengan bantuan video pembelajaran.⁵

Menurut keterangan kepala madrasah dan guru di MI Miftahul Huda Mlokorejo bahwa media video pembelajaran ini sangat disukai oleh peserta didik. Media video dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri di rumah. Hal itu senada dengan Ribawati (2015) bahwa pemanfaatan media video berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Apabila media video dikemas dengan menarik, menyenangkan dan mudah difahami, maka media video juga dapat membantu orang tua dalam membimbing anaknya belajar. Guru juga terbantu dalam menanamkan karakter baik kepada peserta didik.⁶

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa video pembelajaran yang digunakan oleh guru di MI Miftahul Huda dapat merangsang umpan balik atau respon, interaksi dan penyertaan peserta didik terhadap apa yang diajarkan, baik secara kognitif, psikomotorik, atau afektif. Rangsangan ini dapat menjadi pendukung terhadap kesan pembelajaran ke arah objektif yang diharapkan. Penyertaan aktif peserta didik dalam perkara yang dipelajari merupakan hal penting dalam pembelajaran dan pembelajaran.

⁵ A. Busyaeri, T. Udin & A. Zaenudin (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3 (1)

⁶ E. Ribawati, (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 1 (1), 134-145

Hal itu sesuai yang diungkapkan oleh Emda bahwa motivasi belajar sendiri merupakan dorongan yang berasal dari diri peserta didik untuk mencapai tujuannya yaitu belajar.⁷ Puspitasari juga mengungkap bahwa, motivasi belajar bukan hanya merupakan pendorong untuk tercapainya hasil yang memuaskan, namun juga terkandung usaha dalam mencapai tujuan dari belajar.⁸ Adriani menambahkan, motivasi belajar sangat berperan besar dalam keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pemberian motivasi yang tepat akan membuat hasil belajar peserta didik semakin baik. Begitu pula sebaliknya.⁹

Wulandari, Umam, dan Fadhilah (2021), menyatakan bahwa media video pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan adanya media video pembelajaran, peserta didik terbantu dan terbimbing ketika belajar. Peserta didik dapat memahami materi dengan bantuan media video yang dibagikan oleh guru. Materi dengan menggunakan media video akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena penayangannya berupa cahaya dengan titik fokus yang dapat mempengaruhi emosi dan pikiran.¹⁰

4. Kendala Pemanfaatan Pemanfaatan Multimedia Video Pembelajaran

Hasil temuan menunjukkan bahwa kendala dalam pemanfaatan video pembelajaran di MI Miftahul Huda Mlokorejo di antaranya: (1) video membutuhkan alat proyeksi dan pihak madrasah harus mengeluarkan biaya yang

⁷ A. Emda, (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 12 (1), 149–162

⁸ Puspitasari, D. B. (2013). Hubungan antara Persepsi terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Peserta didik SMP Negeri 1 Bancak. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 1 (1); 45

⁹ Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JP Manper)*, 4 (1), 80-86

¹⁰ Astri Wulandari, Chotibul Umam, & Alfi Noer Fadhilah, Penggunaan Video sebagai Alternatif Media Pembelajaran di MI/SD. *Prosiding SEMAI, Seminar Nasional PGMI, 2021*; <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai>

cukup besar untuk membeli proyektor sebagai alat proyeksi video pembelajaran; (2) kuota internet yang terbatas dan jaringan internet yang seringkali terganggu ketika dibutuhkan untuk mengumpulkan bahan-bahan yang dibuat untuk video; dan (3) Handphone yang digunakan untuk megedit video pembelajaran belum sepenuhnya dapat men-support aplikasi Kinemaster, sehingga guru yang bersangkutan harus meminjam Handphone lain untuk mengeditnya.

Hal itu senada dengan temuan Sadikin dan Hamidah (2020), yang mengungkapkan bahwa kendala yang sering dihadapi oleh guru saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran adalah sinyal seluler yang bermasalah. Permasalahan sinyal seluler merupakan permasalahan yang paling banyak dikeluhkan dalam pelaksanaan pembelajaran.¹¹ Kuota habis juga menjadi permasalahan tersendiri, karena tidak sedikit guru yang tidak mampu membeli pulsa atau kuota internet. Gawai lelet juga menjadi hambatan selain bebarapa hambatan lainnya yang terjadi saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran.¹²

Berdasarkan temuan dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember, guru kelas IV, V dan VI mengembangkannya secara mandiri menyesuaikan dengan materi yang diajarkan serta kearifan lokal dan kondisi lingkungan sekitar. Video tersebut diedit dengan dua cara, yakni ada

¹¹ Ali Sadikin & Afreni Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. 6 (2): 214-224

¹² Nova Eli Herani, Pemanfaatan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar saat Pandemi Covid-19, *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*. Vol. 1 No. 1, 2021, 58-59

yang menggunakan aplikasi *Kinemaster* di android masing-masing guru. Hasil video yang telah final tersebut digunakan melalui pembelajaran *Luring* dan *Daring*, sehingga Video Pembelajaran tersebut dapat digunakan secara *Blanded Learning* (gabungan). Ketika pembelajaran *Daring*, guru membagikan video pembelajaran yang telah dikembangkan melalui WAG disesuaikan dengan jenis materi yang dipelajari. Sedangkan, ketika pembelajaran *Luring* guru memanfaatkan fasilitas berupa proyektor yang tersedia di madrasah, untuk menampilkan video pembelajaran yang telah didesain sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Jika dikaitkan dengan *grand theory* yang digunakan dalam penelitian ini maka tampak bahwa temuan penelitian tentang pemanfaatan multimedia video pembelajaran di MI Miftahul Huda Mlokorejo ini selaras dengan salah satu prinsip yang disampaikan oleh Richard E. Mayer (2009) yang menyatakan bahwa peserta didik bisa belajar lebih baik dari animasi, narasi, sekaligus audio penjelasan daripada hanya dari animasi yang tercetak di layar. Mayer menyarankan untuk menarasikan (menambah suara penjelasan) teks dan animasi (gerak) daripada menyajikan teks tercetak di layar (statis).¹³ Oleh karena itu, dalam pengembangan multimedia video pembelajaran, saluran visual dan audio harus digunakan secara seimbang.

¹³ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 197

B. Pemanfaatan Multimedia Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember

1. Desain Multimedia Power Point Interaktif

Desain multimedia Powerpoint Interaktif di MI Miftahul Huda Mlokorejo dikembangkan melalui tahapan sebagai berikut: (1) Membuat tampilan pembuka dan membuat judul media interaktif; (2) Membuat menu utama media; (3) Membuat menu tujuan pembelajaran; (4) Membuat tampilan materi pembelajaran; (5) Membuat tampilan video; dan (6) Membuat tampilan latihan soal / Quiz. Proses pembuatan power point interaktif ini, guru kelas V dan VI memaksimalkan fitur *hyperlink* untuk menghubungkan antar slide materi, video, website, gambar, kuis, animasi, dan sebagainya.

Temuan itu sesuai dengan pendapat Muniroh, Trisniawati, dan Utaminingsih (2021), bahwa salah satu keunggulan multimedia powerpoint interaktif adalah dilengkapi beragam *tools* seperti: *Text Art*, *Image Import*, *Animation Import*, *Video Import*, *Hyperlink*, dan *Slide Master*. *Text art* digunakan untuk menuliskan penjelasan pada materi yang akan dipelajari. *Image import* digunakan untuk menambahkan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang ada. *Animation import* berguna untuk menambahkan animasi agar peserta didik tidak jenuh saat melihat materi yang disajikan. *Video import* berguna untuk memasukkan video yang terkait dalam pembelajaran. *Hyperlink* berguna untuk membuat tombol-tombol yang disediakan bergerak sesuai dengan

yang direncanakan oleh pembuat media. *Slide master* digunakan untuk membuat rancangan awal media yang akan dibuat.¹⁴

Hasil temuan penelitian juga menunjukkan bahwa multimedia power point interaktif yang dibuat oleh guru di MI Miftahul Huda merupakan penggabungan atau kombinasi antara kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, petunjuk, materi, video, quiz, dan unsur-unsur hiburan. Multimedia power point interaktif ini dilengkapi dengan tombol interaktif sehingga peserta didik dapat meng-klik sendiri atau dapat berinteraksi langsung dengan apa yang disajikan dalam multimedia ini. Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Munir bahwa dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.¹⁵

2. Pemanfaatan Multimedia Power Point Interaktif

Berdasarkan temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan power point interaktif di MI Miftahul Huda Mlokorejo digunakan untuk penyampaian materi sekaligus sebagai evaluasi pembelajaran melalui quiz. Guru menampilkan Power Point Interaktif melalui Proyektor di dalam kelas yang memuat beberapa tampilan menu yang dapat di klik, diantaranya: kompetensi, materi, video, permainan dan latihan soal.

¹⁴ Muniroh, Trisniawati, Utaminingsih, *Pengembangan Media Powerpoint Interaktif*, 133

¹⁵ Munir. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2012), 19

Cakupan materi yang disajikan dalam multimedia power point interaktif di MI Miftahul Huda Mlokorejo disesuaikan dengan pokok bahasan dan telah sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang, serta materi-materi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kearifan lokal. Hal itu senada dengan pendapat Munadi (2013) bahwa media pembelajaran yang baik isinya adalah yang sesuai dengan kurikulum dan dimanfaatkan untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik. Kandungan isi program harus memberikan pengalaman kognitif (pengetahuan) yang dibutuhkan peserta didik.¹⁶

Selain itu, multimedia power point interaktif di MI Miftahul Huda Mlokorejo juga memuat latihan dan evaluasi disertai dengan kunci jawaban secara otomatis, sehingga dapat mengukur dan menunjukkan sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan. Soal-soal latihan dan evaluasi telah disesuaikan dengan indikator dan materi yang disajikan. Menurut Arsyad (2010) latihan dapat mempermahir keterampilan atau memperkuat konsep.¹⁷ Dan hal tersebut sudah sesuai dengan yang diungkapkan Susanto, et.al (2014) bahwa yang perlu diperhatikan dalam multimedia adalah kesesuaian evaluasi dengan indikator dan kejelasan petunjuk mengerjakan soal sehingga mampu

¹⁶ Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Gaung Persada Press Group, 2013), 153

¹⁷ Arsyad. *Media Pembelajaran*, 160

mengukur ketuntasan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.¹⁸

Bahasa yang digunakan dalam multimedia power point interaktif di MI Miftahul Huda Mlokorejo merupakan bahasa Indonesia yang sudah dikenal umum dan mudah dipahami untuk tingkat sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Munadi (2013) bahwa bahasa yang digunakan pada komunikasi publik atau komunikasi massa hanya menggunakan bahasa yang sudah dikenal umum dan mudah untuk dipahami.¹⁹

Materi dalam multimedia power point interaktif di MI Miftahul Huda juga disajikan secara menarik karena dilengkapi dengan animasi, narasi, emoji, dan audio yang dapat menghibur para peserta didik. Selain itu juga materi disajikan secara berjenjang. Peserta didik diharuskan untuk menuntaskan latihan dalam materi 1 (level 1) untuk dapat mempelajari materi 2 (level 2). Peserta didik diharuskan menuntaskan latihan dalam materi 2 (level 2) untuk mengikuti evaluasi (level 3). Hal tersebut dimaksudkan agar para peserta didik lebih menguasai materi yang disajikan untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Penyajian materi ini sesuai dengan format sajian yang diungkapkan oleh Ariani dan Haryanto (2010) yaitu format sajian multimedia didesain agar pengguna bisa membaca, menginterpretasikan, dan menyerap materi yang diajarkan, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban

¹⁸ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 67

¹⁹ Munadi, *Media Pembelajaran*, 77

atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (remedial).²⁰

Multimedia ini disajikan secara menarik karena dilengkapi dengan gambar animasi, narasi, video, emoji, serta audio yang dapat memotivasi para peserta didik selama belajar. Hal ini senada dengan Sadiman (2014) yang menegaskan multimedia pembelajaran yang baik adalah teknik sajiannya yang menarik.²¹ Menurut Susanto (2014) animasi dalam multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan harus menarik sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.²² Berdasarkan hal tersebut maka penggunaan gambar, video, animasi, serta audio dalam multimedia Power Point Interaktif ini disesuaikan dengan keperluan sehingga dapat mendukung dalam menyajikan materi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi serta agar tidak mengganggu konsentrasi saat menggunakan multimedia ini, sehingga para peserta didik tidak akan merasa bosan dalam belajar.

3. Dampak Pemanfaatan Multimedia Power Point Interaktif terhadap Motivasi Belajar

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia Power Point Interaktif di MI Miftahul Huda Mlokorejo mampu menciptakan interaksi secara aktif antara peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik,

²⁰ Ariani N., & Haryanto D. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Perspektif*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), 28

²¹ Arif S. Sadiman, et.al. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 81

²² Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 69

serta dapat membantu tercapainya pembelajaran yang lebih efektif. Seperti yang diungkapkan Arsyad (2010), multimedia berupaya menampilkan rangsangan (*stimulus*) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Oleh karena itu, pengembangan multimedia Power Point Interaktif dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu memfasilitasi peserta didik belajar secara mandiri.²³

Multimedia power point interaktif dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda dikembangkan oleh guru masing-masing yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan serta contoh-contoh yang berbasis kearifan lokal. Multimedia power point interaktif tersebut didesain semenarik mungkin dan artistik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal itu sejalan dengan pendapat Munadi (2013) untuk menarik minat belajar peserta didik program harus mempunyai tampilan yang artistik. Selain itu, multimedia ini memberikan fasilitas belajar bagi peserta didik dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan umpan balik latihan soal yang tepat, serta pemberian sumber referensi yang relevan dengan materi yang disajikan dalam multimedia.²⁴

²³ Arsyad. *Media Pembelajaran*, 9

²⁴ Munadi, *Media Pembelajaran*, 153

Pendapat tersebut juga dikuatkan oleh Sanaky (2009), bahwa Power Point Interaktif sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan secara teknis, diantaranya: media ini praktis, memiliki desain penyajian yang menarik, dapat menampilkan gambar, animasi, suara, dan juga video yang membuat peserta didik lebih tertarik mengamatinya, lebih termotivasi untuk belajar, serta dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran berulang kali.²⁵

Penelitian Wibowo (2021) juga menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif terbukti telah mampu meningkatkan hasil belajar para peserta didik dan terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.²⁶ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, et al (2020) juga menyatakan bahwa media Power Point interaktif juga mampu meningkatkan nilai peserta didik secara umum, sehingga dapat mencapai target yang diinginkan.²⁷

4. Kendala Pemanfaatan Multimedia Power Point Interaktif

Berdasarkan hasil penelitian juga ditemukan bahwa dalam pemanfaatan multimedia PowerPoint interaktif di MI Miftahul Huda mengalami beberapa kendala atau hambatan yaitu: (1) tidak semua materi dapat disampaikan dengan media ini; (2) dibutuhkan keterampilan khusus untuk merancang desain powerpoint interaktif yang dapat menarik motivasi peserta didik; dan (3) membutuhkan lebih banyak waktu dan persiapan untuk menampilkan animasi-

²⁵ A.H. Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 55

²⁶ Wibowo, Ari Mukti. (2021). Efektifitas Media Power Point Bernarasi dalam Pembelajaran Gempa Bumi di SMP Islam Terpadu Ar-Tawaazun. Unpublished Thesis: Universitas Muhammadiyah Surakarta

²⁷ Rahmawati, Z,D. (2020). Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*. 3(1), 97-113

animasi yang bersifat lebih rumit. Oleh karena itu, seperti yang disarankan oleh Sanaky (2009), bahwa seorang guru sebaiknya dapat memaksimalkan kelebihan dari media Power Point Interaktif dan menyiasati kelemahan-kelemahannya yang ada sehingga hasil maksimal yang diharapkan dapat tercapai.²⁸

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan power point interaktif di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember, guru kelas V dan VI memaksimalkan fitur *hyperlink* yang telah disediakan pada menu power point. Sehingga teks pada slide yang ditampilkan pada saat pembelajaran bisa dihubungkan / disinkronkan dengan berbagai sumber belajar lain seperti youtube, website, gambar, kuis, animasi dan sebagainya. Sehingga, pemanfaatan ini dapat digunakan untuk penyampaian materi sekaligus sebagai evaluasi pembelajaran. Serta mendukung pembelajaran pada kurikulum 2013 yang merangsang peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif karena disajikan dengan menarik sesuai dengan karakter dan gaya belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan optimal. Selain itu, power point interaktif di MI Miftahul Huda memang dapat mendukung pembelajaran Tematik yang merangsang peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif karena disajikan dengan menarik sesuai dengan karakter dan gaya belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan optimal. Selain itu, contoh-contoh materi juga disesuaikan dengan kearifan lokal di lingkungan sekitar mereka.

²⁸ Sanaky, *Media Pembelajaran*, 57

Jika dikaitkan dengan *grand theory* yang digunakan dalam penelitian ini maka tampak temuan penelitian tentang pemanfaatan Multimedia Power Point Interaktif di Miftahul Huda Mlokorejo sejalan juga dengan salah prinsip yang diungkap oleh Richard E. Mayer (2009) bahwa peserta didik bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan ilustrasi-ilustrasi daripada dari kata-kata saja. Ilustrasi yang dimaksud meliputi ilustrasi statis seperti: gambar, diagram, grafik, peta, foto; serta ilustrasi dinamis seperti animasi dan video.²⁹ Jadi, apabila pengembang multimedia pembelajaran menginginkan peningkatan pemahaman dan meningkatkan mutu desain multimedia maka sajian multimedia hendaknya memadukan dua kata-kata (teks) dan diikuti dengan sajian gambar (ilustrasi).

C. Pemanfaatan Multimedia *Google Form* untuk Meningkatkan Motivasi Peserta didik dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember

1. Desain Multimedia *Google Form*

Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa dalam mendesain *google form* di MI Miftahul Huda Mlokorejo terdapat tim guru yang khusus bertugas untuk membantu dalam pembuatan *google form*. Meski demikian, untuk pengembangan soal-soal yang hendak dimasukkan pada *google form* tetap dibuat oleh guru masing-masing. Hal itu seperti yang diungkap oleh Akhmad Riadi (2017) bahwa guru harus mampu menyusun instrumen tes maupun non tes, mampu membuat keputusan bagi posisi peserta didiknya, apakah telah dicapai harapan penguasaannya secara optimal atau belum.

²⁹ Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, 93

Kemampuan yang harus dimiliki oleh guru kemudian menjadi suatu kegiatan rutin yaitu membuat tes, melakukan pengukuran, dan mengevaluasi dari kompetensi peserta didiknya sehingga mampu menetapkan kebijakan pembelajaran selanjutnya.³⁰

Dalam pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda, *google form* digunakan sebagai salah satu alat evaluasi. Guru memang harus melaksanakan evaluasi atau penilaian kepada peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan. Arifin mengutarakan fungsi dari evaluasi adalah memahami keadaan peserta didik, memahami tingkat kesiapan peserta didik dalam melaksanakan program, menunjang guru dalam memberikan suatu bimbingan dan memberi catatan mengenai kemajuan peserta didik.³¹

Hasil evaluasi dapat dimanfaatkan sebagai tolak ukur untuk memastikan pembelajaran yang selanjutnya. Pada penerapan model *Blanded Learning* seperti sekarang ini, evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara online. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk media evaluasi online adalah *google form*. *Google form* merupakan fitur yang digunakan untuk membuat latihan soal secara online, yaitu layanan Google Docs yang disediakan secara gratis oleh Google.³² MI Miftahul Huda sebagai salah satu madrasah memanfaatkan fitur *google form* dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama untuk evaluasi

³⁰ Akhmad Riadi, Kompetensi Guru dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran, *ITTIHAD: Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 15 No.2, 2017, 52-67

³¹ Z. Arifin. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009, 12

³² Wulandari, P., Maswani, M., & Khotimah, H. "Google Form Sebagai Alternatif Evaluasi Pembelajaran di SMAN 2 Kota Tangerang." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, FKIP UNTIRTA, 2019, 421

pembelajaran. Pemanfaatan fitur *google form* bertujuan agar peserta didik tetap memperoleh pembelajaran maupun evaluasi khususnya ketika di rumah. Selain itu, dengan pemanfaatan fitur *google form* juga memenuhi tantangan global dan perkembangan IPTEK.

2. Pemanfaatan Multimedia *Google Form*

Google form dimanfaatkan guru di MI Miftahul Huda untuk melakukan evaluasi secara online atau penugasan untuk dikerjakan di rumah (PR). Hal ini guru dituntut untuk bisa melaksanakan evaluasi walaupun tidak dilaksanakan secara langsung ketika berada di dalam kelas di madrasah. Seperti yang dikemukakan oleh Wulandari et.al., (2019) menyatakan bahwa fitur *google form* merupakan aplikasi yang disediakan gratis oleh google untuk membuat latihan soal secara online.³³

Guru kelas di MI Miftahul Huda memanfaatkan fitur *google form* sebagai penunjang kegiatan evaluasi agar kegiatan evaluasi tidak monoton seperti evaluasi pembelajaran pada umumnya. *Google form* ini mempunyai fungsi untuk memberikan soal-soal bagi peserta didik untuk melaksanakan evaluasi secara online. Selain untuk evaluasi pembelajaran, *google form* di MI Miftahul Huda juga digunakan sebagai menyampaikan pengumuman, survei terkait layanan madrasah, survei untuk mengetahui bakat dan minat peserta didik, serta media untuk menyampaikan kritik dan saran terkait pembelajaran.

Temuan itu senada dengan pendapat Lestari & Putra (2020), bahwa pada *Google Form* terdapat sistem hitung otomatis sebagai umpan balik kepada

³³ Wulandari, Maswani, & Khotimah, 423

peserta didik sehingga guru tidak perlu menghitung secara manual hasil penilaian belajar peserta didik. *Google form* juga dapat digunakan untuk survey dan sejenisnya, dan dapat dimanfaatkan sebagai ujian online.³⁴

Andrian Widhianto (2021), mengatakan bahwa *google form* merupakan salah satu aplikasi berupa template formulir atau lembar kerja yang dapat dimanfaatkan secara mandiri ataupun bersama-sama untuk tujuan mendapatkan informasi pengguna. *Google form* merupakan alat yang berguna untuk membantu melakukan survei, kuesioner, quick count pendapat, kuis dan mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien.³⁵

Hal sejalan juga dikemukakan Marlina & Sari (2020) mengenai fungsi *google form* antara lain: (1) Memberikan tugas atau latihan secara online. Aplikasi yang digunakan adalah *google form*. Guru hanya perlu membuat soal yang dibuat melalui *google form* setelah itu membagikan link melalui Whatsapp Group; (2) Mengumpulkan pendapat orang lain atau survey pendapat; (3) Melalui *google form* juga bisa mengumpulkan data peserta didik; (4) Pengumuman dan pendaftaran melalui *google form* secara online.³⁶

Guru melakukan evaluasi bertujuan untuk mengukur seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap semua materi yang sudah diberikan oleh guru. Tujuan evaluasi ini senada juga dikemukakan Wulan, Elis, & Rusdiana,

³⁴ Lestari, W. I., & Putra, E. D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Pemberian Tugas Google Form Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 129–141. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i2.379>

³⁵ Widhianto Andrian, (2021). Analisis Penggunaan Media Google Form Terhadap Efektivitas Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid- 19 Kelas III SDN 3 Gondang. Thesis, STKIP PGRI Pacitan.

³⁶ Marlina, S., & Sari, N. L. (2020). Pelatihan Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Google Form Sebagai Media Pembela. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 42–46

(2015) yaitu tujuan evaluasi adalah *summing up*, evaluasi digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan peserta didik yang disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki.³⁷

Pada kegiatan evaluasi pembelajaran, beberapa perubahan seperti pada bentuk kegiatan evaluasi, instrumen evaluasi, serta bentuk laporan evaluasi juga dimodifikasi agar sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini, yakni sesuai dengan model *Blanded Learning* (Luring dan Daring) seperti sekarang ini. Sesuai dengan yang telah dipaparkan tersebut, maka evaluasi menggunakan *google form* di MI Miftahul Huda meliputi beberapa bentuk soal, diantaranya:

a. Soal berbentuk pilihan ganda

Pada umumnya, instrumen evaluasi dalam bentuk pilihan ganda disajikan secara tertulis di kertas HVS, namun guru di MI Miftahul Huda telah memodifikasi menjadi bentuk tes online berbasis *google form*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk tes pilihan ganda melalui *google form* ini lebih efisien dan fleksibel, sehingga dengan kondisi bagaimana pun peserta didik akan dapat mengisinya, tanpa harus keluar rumah, tanpa harus menyiapkan berbagai peralatan tulis, dan tanpa harus terpaku pada waktu tertentu.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa tes melalui online menggunakan *google form* lebih bersifat fleksibel dan tidak terpacu oleh waktu. Kecuali apabila dalam keadaan ujian di kelas. Selanjutnya berdasarkan temuan penelitian memang tidak ada aplikasi khusus berbayar yang digunakan guru dalam modifikasi tes *google form* tersebut, atau dengan kata lain tidak ada

³⁷ Wulan, R., Elis, & Rusdiana, A. (2015). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Pustaka Setia

aplikasi khusus yang memang diciptakan pihak madrasah untuk mengakomodir bentuk evaluasi ini. Aplikasi yang dipergunakan guru untuk bentuk evaluasi berbentuk tes pilihan berganda menggunakan fitur *google form* saja.

b. Soal berbentuk esai

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa tes esai juga digunakan oleh guru di MI Miftahul Huda dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik menggunakan *google form*. Tes Essay dipergunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengemukakan gagasan, dan ide-idenya terkait dengan problematika yang disuguhkan oleh guru.

Dari temuan menunjukkan bahwa bentuk ujian dengan tes essay juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Di mana peserta didik tidak sebatas sampai pada memahami saja akan tetapi mampu untuk berpikir kritis. Sehingga tidak hanya sebatas mampu menjawab soal saja, akan tetapi mampu untuk mengidentifikasi problem, dan memberikan solusi terhadap problem yang disajikan. Adapun modifikasi jenis penyajian essay test dalam hal ini menggunakan fitur *google form* yang dikombinasikan dengan gambar dan video.

c. Portfolio

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa portofolio juga digunakan dalam penilaian pembelajaran. Penugasan ini dilakukan dalam kurun waktu sekitar 1 minggu, dan hasilnya kemudian difoto dan dikirim melalui fitur “upload” di *google form*. Portofolio tidak hanya sekedar menilai hasil belajar

saja, akan tetapi juga menilai proses pembelajarannya, bahkan dalam bentuk tes ini sangat menghargai yang namanya keberlangsungan proses pengerjaan tugas.

Temuan tersebut, senada dengan ungkapan Batubara (2016), salah satu keunggulan pembuatan penilaian pada pembelajaran menggunakan *google form* adalah memiliki berbagai jenis tes yang bebas dipilih. Aplikasi ini menyediakan fasilitas pilihan tes yang bebas digunakan sesuai dengan keperluan pengguna. Misalnya pilihan jawaban pilihan ganda, jawaban pendek, jawaban uraian / esay, upload portofolio, ceklis, tarik turun, skala linier, dan lain sebagainya. Serta dapat menambahkan gambar dan video *youtube* ke dalam *google form*.³⁸

Kartono (2020) juga mengatakan bahwa *google form* menyediakan beberapa fitur atau fasilitas, seperti mendesain formulir online untuk kuis atau ulangan harian dengan berbagai bentuk pertanyaan yang variatif, *google form* dapat dimodifikasi dengan menggunakan template yang menarik, mempermudah membagikan *google form* yang telah dibuat kepada peserta didik dengan menggunakan link website, dan menempelkan form tes atau ujian online yang telah dibuat dalam WA atau telegram.³⁹

Namun, berdasarkan analisis penulis terhadap temuan penelitian, evaluasi yang digunakan pada MI Miftahul Huda lebih mengarah kepada aspek kognitif dan kurang mengarah kepada aspek afektif dan psikomotrik. Sebab, panduan evaluasi yang digunakan oleh guru merupakan panduan evaluasi yang dibuat oleh guru dengan didasarkan pada penilaian yang disesuaikan dengan kondisi

³⁸ Batubara, *Penggunaan Google Form*, 43

³⁹ Kartono. (2020). Respon Guru dan Peserta didik Sekolah Dasar terhadap Hasil Pengembangan Soal Online Menggunakan Google Form sebagai Implementasi Belajar dari Rumah, *Jurnal Visipena. Jurnal Visipena*, 11(1), 99–115

saat ini. Akan tetapi, panduan tersebut tidak jauh berbeda dengan beberapa evaluasi yang jenisnya bermacam-macam. Evaluasi yang digunakan oleh guru di MI Miftahul Huda adalah absensi peserta didik, pemberian soal melalui google form baik berupa pilihan ganda, esai, maupun portofolio, serta penilaian dalam kemampuan berpikir peserta didik.

3. Dampak Pemanfaatan Multimedia *Google Form* terhadap Motivasi Peserta didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan *google form* di MI Miftahul Huda, peserta didik merasa lebih praktis dan senang karena lebih mudah dan digital saat ini menjadi hal yang tidak asing bagi mereka. Untuk itu mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar, dan guru dapat memberikan umpan balik secara langsung melalui menu komentar. Hal itu senada dengan yang diungkap oleh Akifée Bensulong, et.al. (2021), bahwa dampak positif *google form* dalam pembelajaran, yaitu: (1) pembelajaran dapat diakses dengan mudah yaitu melalui *smartphone* atau perangkat lain dan waktu belajar secara fleksibel dapat dilakukan dengan kesempatan kapan saja; (2) wawasan yang luas dengan metode konvensional dikarenakan menggunakan berbagai akses yang banyak dan diberikan kesempatan waktu yang banyak dalam mengakses pengetahuan; (3) biaya terjangkau dilakukan di rumah masing-masing tanpa menimbulkan faktor fisik yang diharuskan datang ke madrasah; (4) adanya peluang peserta didik melakukan banyak pengembangan pengetahuan dan keterampilan diri dalam belajar; (5) menggunakan literasi *google form* dalam

karena kemudahan dalam mengakses dan sedikit menghemat kuota dibandingkan menggunakan aplikasi lain.⁴⁰

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Septian Kurnianto (2021) menemukan bahwa penggunaan media *google form* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi, sehingga hasil belajarnya pun juga meningkat. Media *google form* ini cukup efektif karena mudah dalam penggunaannya, lebih fleksibel waktu pembelajarannya dan peserta didik lebih suka dibandingkan dengan media whatsapp. Media itu sendiri akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.⁴¹

4. Kendala Pemanfaatan Multimedia *Google Form*

Kendala yang dialami terkait pemanfaatan *google form* di MI Miftahul Huda yang ditemukan peneliti diantaranya sebagai berikut:

- a. Tidak semua guru dapat mengembangkan *google form* sendiri, karena kurangnya kreativitas guru terkait dengan IT. Karena pada era kekinian menuntut guru agar selalu melakukan inovasi dan kreatifitas dalam penyampaian materi hingga evaluasi pembelajaran.

⁴⁰ Akifee Bensulong, Fitriani Nur Afifah, Isna Zumrotus Solikhah, "Penggunaan Whatsapp dan Google Form dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Sewon Bantul" *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Vol. 10 No. 1 Januari 2021), <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>

⁴¹ Septian Kurnianto, "Penggunaan Media Google Form untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 2 Logede", *Scholastica Journal*, (Vol. 4, No. 1, Maret 2021), 14-20

- b. Tidak semua peserta didik memiliki *smartphone/handphone* pribadi. Ada beberapa peserta didik yang *handphone*-nya digunakan bersama dengan orangtua. Jadi ketika orangtuanya bekerja, peserta didik tersebut tidak bisa mengerjakan tugas *google form* yang diberikan guru, sehingga harus menunggu hingga orangtuanya berada di rumah.
- c. Jaringan internet yang tidak stabil. Terkadang signal ataupun jaringan internet yang tidak stabil menjadikan peserta didik tidak fokus atau terganggu dalam proses mengerjakan tugas melalui *google form* yang diberikan oleh guru.
- d. Masih ada orangtua yang kurang memotivasi dan mendampingi anaknya dalam mengerjakan tugas melalui *google form*. Karena faktor kesibukan orang tua yang berbeda-beda, sehingga ada peserta didik yang tidak bisa didampingi belajar oleh orang tuanya.

Temuan tersebut senada dengan pendapat Fauziah (2020) bahwa syarat yang harus dilakukan dalam pembelajaran online adalah mengharuskan perangkat terkoneksi dengan jaringan internet. Peserta didik mengeluhkan kendala yang dialami sebagian besar peserta didik terletak pada jaringan internet mereka yang kurang mendukung dalam proses pelaksanaannya. Sehingga dalam pemanfaatannya sedikit mengalami kendala. Fauziah juga mengatakan, bahwa seperti yang terjadi peserta didik pada awalnya belum memahami bagaimana cara menggunakan *fitur google form* tetapi lama-kelamaan mereka sudah bisa menggunakan *fitur google form* untuk evaluasi. Kendala yang lain yaitu kuota internet yang terbatas sehingga ada pelaksanaan evaluasi peserta

didik dalam proses membuka link mengalami *trouble* atau *error* di tengah-tengah melaksanakan evaluasi pembelajaran. Peserta didik terkadang harus mengulang untuk menjawab karena jawaban peserta didik belum tersimpan.⁴²

Berdasarkan hasil penelitian pemanfaatan fitur *google form* untuk evaluasi pembelajaran di MI Miftahul Huda mempunyai kekurangan dan kelebihan. Kelebihan yang dialami antara lain penggunaannya gratis dan menghemat biaya. Penggunaan *google form* untuk kegiatan penilaian peserta didik lebih menghemat pengeluaran karena guru tidak perlu bersusah payah untuk mencetak soal dengan menggunakan kertas dan membagikan kepada seluruh peserta didik. Hal ini juga bisa lebih melestarikan lingkungan karena menghemat pengeluaran untuk penggunaan kertas dan tinta print. Selain menghemat pengeluaran juga lebih menghemat waktu karena bisa dibagikan secara online melalui WA pada peserta didik. Guru tidak perlu mengumpulkan peserta didik ke madrasah untuk melaksanakan evaluasi.

Kelebihan lain yaitu jawaban responden akan terkoreksi secara otomatis dan sangat cepat. Sehingga pada kegiatan mengoreksi guru tidak perlu lagi mengecek satu-persatu jawaban peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Batubara (2016) kecepatan respon google sangat cepat karena hasil jawaban peserta didik bisa langsung diupdate.⁴³ Mardiana & Purnanto (2017)

⁴² Fauziyah, N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring Pendidikan Islam. *Al Mau'izhoh*, 2(2).

⁴³ Batubara, H. H. (2016). Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI UNISKA Muhammad Arsyad Al Banjari. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v8i1.91>

menambahkan, kelebihan yang lain yaitu tampilan google form sangat menarik karena pengguna bisa memasukan foto pribadi pada *google form*.⁴⁴

Secara umum, berdasarkan temuan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia *google form*, semua guru menggunakannya sebagai wadah untuk mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi yang telah disampaikan oleh guru dengan memberikan beberapa post tes untuk diselesaikan dirumah masing-masing melalui *google form*, guru juga memanfaatkan *google form* sebagai survei untuk mengetahui motivasi dan minat peserta didik terkait pembelajaran yang telah dipelajari, juga sebagai media untuk menyampaikan kritik dan saran terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan antara guru dan peserta didik. Dengan pemanfaatan *google form* juga menjadi media penghubung antara orang tua dan guru. Dengan demikian para peserta didik lebih senang dan termotivasi untuk belajar, dan guru dapat memberikan umpan balik secara langsung melalui menu komentar.

Jika dikaitkan dengan *grand theory* yang digunakan dalam penelitian ini maka tampak bahwa temuan penelitian tentang pemanfaatan *google form* di MI Miftahul Huda Mlokorejo sejalan dengan pendapat Richard E. Mayer (2009) bahwa penerapan prinsip-prinsip multimedia dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sekaligus dapat meningkatkan kualitas tampilan multimedia itu sendiri. Multimedia sesungguhnya proses mengintegrasikan unsur-unsur pesan audio dan visual menjadi informasi yang relevan sehingga

⁴⁴ Mardiana, T., & Purnanto, A. W. (2017). Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi. [Http://Journal.Unimma.Ac.Id/Index.Php/Urecol/Issue/View/126](http://Journal.Unimma.Ac.Id/Index.Php/Urecol/Issue/View/126)

menjadi kunci pembelajaran yang penuh makna. Multimedia pembelajaran dapat menjadi efektif apabila sajian terdiri atas unsur kata-kata, gambar, dan suara, bukan hanya kata-kata saja. Adanya keberimbangan saluran pesan antara saluran melalui auditori dan visual, serta memperhatikan perbedaan individual.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pemanfaatan multimedia berupa video pembelajaran di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember, guru kelas IV, V dan VI mengembangkannya secara mandiri menyesuaikan dengan materi yang diajarkan serta kearifan lokal. Video tersebut diedit dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Video pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
2. Pemanfaatan multimedia berupa power point interaktif di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember, guru kelas V dan VI memaksimalkan fitur *hyperlink* untuk menghubungkan berbagai sumber belajar lain seperti youtube, website, gambar, kuis, animasi dan sebagainya. Sehingga, pemanfaatan ini dapat digunakan untuk penyampaian materi sekaligus sebagai evaluasi pembelajaran. Power point interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Pemanfaatan multimedia berupa *google form*, didesain oleh guru yang telah ditunjuk sebagai tim khusus. *Google Form* digunakan sebagai evaluasi, pengumuman, dan survey. *Google form* ini menjadikan peserta didik lebih senang karena tidak hanya tekstual tetapi terdapat visualisasi dan melatih berpikir tinggi sehingga meningkatkan motivasi belajar.

B. Saran

1. Bagi Kepala Madrasah, sebaiknya: (a) menyediakan fasilitas terkait pengembangan dan pemanfaatan multimedia baik video pembelajaran, power point interaktif, dan google form, misalnya: menyediakan proyektor di setiap kelas sebagai alat proyeksi pada saat pembelajaran, modem Wifi di beberapa tempat supaya jaringan internet dapat dijangkau dengan lancar tanpa adanya kendala; (b) memberikan kesempatan pelatihan kepada seluruh guru terkait dengan pengembangan dan pemanfaatan multimedia, baik mendatangkan ahli ke madrasah maupun mengutus guru untuk mengikuti workshop dan sejenisnya; (c) membuat kebijakan atau standar minimal pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, sebaiknya: (a) quiz disetting dengan sistem penskoran secara otomatis; (b) power point lebih ditingkatkan lagi agar fitur interaktifnya lebih maksimal; (c) menganalisis dan mengembangkan materi lebih luas dan kontekstual yang dikombinasikan dalam bentuk multimedia; (d) sebaiknya Handphone yang digunakan yang support untuk operasi aplikasi Kinemaster, sehingga guru bisa mengedit video dari HP masing-masing; (e) melaksanakan *team teaching* dengan sesama guru untuk saling *sharing* ilmu tentang cara membuat video pembelajaran, power point interaktif, dan mengembangkan *google form* secara mandiri.
3. Bagi peserta didik, sebaiknya lebih kooperatif ketika diminta oleh guru untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, segera mengisi *google*

form yang diberikan oleh guru, dan saling kooperatif dengan sesama teman yang mengalami kesulitan dalam belajar.

4. Bagi orangtua peserta didik, sebaiknya: (1) menyediakan Handphone untuk mendukung penelusuran materi belajar dan evaluasi pembelajaran, tetapi tetap harus dalam pengawasan orangtua; (2) mendampingi dan membimbing anak-anaknya belajar di rumah, terutama terkait dengan penugasan yang diberikan oleh guru.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal, Rumansyah, dan Kurniawan Arizona, “Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 5, no 1, 2020
- Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014)
- Akbar, Qurrotul’ayun, Satriyani, Widodo, Paranimmita & Ferisa, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya 2016)
- Andrian, Widhianto, (2021). Analisis Penggunaan Media Google Form Terhadap Efektivitas Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid- 19 Kelas III SDN 3 Gondang. Thesis, STKIP PGRI Pacitan.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JP Manper)*, 4 (1), 80-86
- Ariani, N., & Haryanto D. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Perspektif*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010)
- Arifin, Z. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009)
- Arsad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Press, 2005)
- Asnawir & Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Press, 2002)
- Astri Wulandari, Chotibul Umam, & Alfi Noer Fadhilah, Penggunaan Video sebagai Alternatif Media Pembelajaran di MI/SD. *Prosiding SEMAI, Seminar Nasional PGMI*, 2021; <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai>
- Balasubramanian & Saminathan, B. “Use of Multimedia As a Tool for Effective Learning”. *International Journal of Scientific Reseach*, 5 (12), 2015, 18-19, (<http://worldwidejournals.in/ojs/index.php/ijsr/article/view/3089>)
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008)
- Batubara, H. H. (2016). Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI UNISKA Muhammad Arsyad Al Banjari. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v8i1.91>

- Batubara, Hamdan Husein, "Penggunaan Google Form sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI UNISKA Muhammad Arsyad Al-Banjari", *Al-Bidayah*, 8, no. 1 (2016)
- Bensulong, Akiffee, Fitriani Nur Afifah, Isna Zumrotus Solikhah, "Penggunaan Whatsapp dan Google Form dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 2 Sewon Bantul" *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Vol. 10 No. 1 Januari 2021), <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>
- Bogdan, Robert C. & Sari Knopp Biklen, *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*, (London: Allyn and Bacon Inc, 1998)
- Briggs, Leslie J., *Instructional Design*, Educational Technology Publications Inc. (New Jersey: Englewood Cliff, 1977)
- Brown, J. W., et.al. *AV Instruction: Technology, Media and Methods*. 6th edition. (New York: McGraw-Hill Book Company, 1983)
- Busyaeri, A., T. Udin & A. Zaenudin (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3 (1)
- Creswell, John W., *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing, Among Five Traditions*. (California: Sage Publication, 1998)
- Creswell, John, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*, (USA: Pearson Merrill, 2008)
- Dick, W., and L. Carrey, *The Systematic Design Instruction*. (Glenview. Illinois: Scott., Foreman and Company, 1985)
- Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)
- Dwi Yuniasih Saputri, Rukayah, dan Mintasih Indriayu, (2018), "Transformasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game: Persepsi Guru di Sekolah Dasar" *Jurnal PANCAR*, Vol. 2, No. 1, April 2018
- Dyah, Tri Maulid, *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas 5 SD/MI*, (Tesis: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020); <https://eprints.umm.ac.id/61705/>
- Emda, A. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 12 (1), 149–162
- Fadillah, A. & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182
- Fauziyah, N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring Pendidikan Islam. *Al Mau'izhoh*, 2(2).

- Hamalik, Omar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001)
- Herani, Nova Eli, Pemanfaatan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar saat Pandemi Covid-19, *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*. Vol. 1 No. 1, 2021, 58-59
- Kartono. (2020). Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar terhadap Hasil Pengembangan Soal Online Menggunakan Google Form sebagai Implementasi Belajar dari Rumah, *Jurnal Visipena. Jurnal Visipena*, 11(1), 99–115
- Kemp, J. E. & Dayton, D. K. *Planning and Producing Instructional Media*, (New York: Harper and Row Publisher, 1988)
- Krissandi, Apri Damai Sagita, “Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar”, *Premiere Educandum*, 8(1) (2018)
- Kurnianto, Septian, “Penggunaan Media Google Form untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Logede”, *Scholastica Journal*, (Vol. 4, No. 1, Maret 2021), 14-20
- Kurniawan, A, Degeng I.N.S, & Irawan, E.B. *Penerapan Problem Posing Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengubah Bentuk Pecahan (Studi Siswa Kelas V SDN Pandanwangi 5 Blimbing Kota Malang)*. Tesis tidak diterbitkan. Malang : PPs UM, 2015)
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. *Media pembelajaran*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011)
- Leba, Seli Marlina Radja, Dian Mayasari, Ranta Butarbutar., 2020. “Pelatihan Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis *Google Form* Sebagai Media Pembelajaran.” *Jurnal Pengamas*, vol.3, no.2, 2020
- Lestari, W. I., & Putra, E. D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Pemberian Tugas Google Form Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 129–141. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i2.379>
- Mardiana, T., & Purnanto, A. W. (2017). Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi. <Http://Journal.Unimma.Ac.Id/Index.Php/Urecol/Issue/View/126>
- Mardiana, Tria dan Wiyat Arif Purnanto, “Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi,” *University Research Colloquium*, 2017
- Marlina, S., & Sari, N. L. (2020). Pelatihan Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Google Form Sebagai Media Pembelajaran. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 42–46
- McCann, A., "Designing Accessible Learning Materials for Learners With Disabilities and Learning Difficulties." *Australian Journal of Educational Technology*, 12(2), 1996, p. 109-120. www.ascilite.org.au/ajet/ajet12/mccann.html.

- Miles, Matthew B, A. Michael Huberman and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, (Sage Publications, Inc., 2014)
- Muhadjir, Noeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1993)
- Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2008)
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Gaung Persada Press Group, 2013)
- Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Munir. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Muniroh, Arina Aulia Niswatul, Trisniawati, Retno Utaminingsih, “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V”, *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan* - Vol. 35 No. 2 2021)
- Nadhiroh, Siti Ainun, *Pengembangan Multimedia Interaktif Komik Digital 'Bisa Basa Jawa' untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung*, (Tesis: UIN SATU Tulungagung, 2020); <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/21656/>
- Nasution, S., *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, (Bandung: Tarsito, 2003)
- Ni Luh Putu Jayanti Dewi dan I Wayan Sujana, (2020), “Learning Multimedia Based on RPG Maker MV Material for Circumference and Area of Flat Shapes for Elementary School Students.” *Journal of Education Technology*, Vol. 5, No. 3, 2021
- Parlindungan, Doby Putro, Galang Pakarti Mahardika, Dita Yulinar, (2020), “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020; <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Prastowo, A. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014)
- Puspitasari, D. B. (2013). Hubungan antara Persepsi terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bancak. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 1 (1); 45
- Putri, M., *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Subtema Keberagaman Hewan dan Tumbuhan Kelas IV SD*. Tesis tidak diterbitkan. Malang : PPs UM, 2015)
- Putri, M., *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Subtema Keberagaman Hewan dan Tumbuhan Kelas IV SD*. Tesis tidak diterbitkan. Malang : PPs UM, 2015)

- Rahman, Matovani Ainur, *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Ciri- Ciri Mahluk Hidup Untuk Siswa Kelas III MI MI Mambaul Hikmah Malang*, (Tesis: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019); <https://eprints.umm.ac.id/55913/>
- Rahmawati, Z.D. (2020). Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*. 3(1), 97-113
- Ribawati, E., (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 1 (1), 134-145
- Richard, E. Mayer, *Multimedia Learning*, (New York: Cambridge University, 2009)
- Ridwan, Muhammad Habib, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung*, (Tesis: UIN SATU Tulungagung, 2019); <http://repo.uinsatu.ac.id/19063/>
- Ritza Nurindah, Andi Nurochmah, dan Ibnu Hurri, "Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar," *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 3 No. 1, 2018; doi: <https://doi.org/10.26740/jdmp.v3n1.p43-48>
- Rob, Philips . *The Developer's Handbook to interactive Multimedia; a Practical Guide for Educational Application*, (London: Kogan Page, 1997)
- Rohani, Ahmad, *Media Intruksional Edukatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1997)
- Sadikin, Ali & Afreni Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. 6 (2): 214-224
- Sadiman, Arif S., et.al. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014)
- Sadiman, Arif S., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 1993)
- Salamah, Zainiyati Husniyatus, *Pengembangan Media Berbasis ICT*. (Jakarta: Kencana, 2017)
- Salisbury, D.F., *Five Technologies for Educational Change*. (New Jersey: Educational Technology Publication, 1996)
- Sanaky, A.H. Hujair, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009)
- Santrock, John W., *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan Tri Wibowo B.S. Educational Psychology, (Jakarta: Kencana, 2011)
- Santyasa, I Wayan. "Landasan Konseptual Media Pembelajaran" (Makalah Workshop, dalam Media Pembelajaran Bagi Guru di Banjar Angkan Klungkung. Bali, 2007)

- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2007)
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010)
- Sari, Eka Yulia Indah, *Pengembangan Pocket Book Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI*, (Tesis: UIN Raden Intan Lampung, 2021); <http://repository.radenintan.ac.id/15573/>
- Schramm, W., *Big Media Little Media*. (London: Sage Public-Baverly Hills, 1977)
- Smaldino, S.E, Lowther, D.L., & Russell, J.D. *Instructional Technology And Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2011)
- Su'udiah, F, Degeng, I.N.S, & Kuswandi, D. "Pengembangan Buku Teks Berbasis Kontekstual." *Jurnal Pendidikan: Penelitian dan Pengembangan*, Vol. 1 No. 1, 2016
- Sudjana, Nana & Rivai, A. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar Baru, 2010)
- Sudjana, Nana & Rivai, A. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar Baru, 2010)
- Sudjana, Nana, *Media Pembelajaran*. (Bandung: CV. Pustaka Ilmu, 2001)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008)
- Supriatna, Dadang, *Pengenalan Media Pembelajaran Bahan Ajar Untuk Diklat E-Training PPPPTK SD dan PLB, Mata Tataran: Pengenalan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa, 2009)
- Suryani, Luluk Dewi, *Pengembangan Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV DI MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar*, (Tesis: UIN SATU Tulungagung, 2021); <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/21652/>
- Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2002)
- Syamsul Ma'arif Al-Fatah, Jupriyanto, Andarini Permata Cahyaningtyas, (2019), "Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar." *Jurnal Pesona Dasar*, Vol.7 No.2, Oktober 2019
- Tabany, Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan anak Kelas Awal SD*. (Jakarta: Prenadamedia, 2015)
- Uno, Hamzah B., *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019)

- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008)
- Utari, U, Degeng, I.N.S, & Akbar, S. *Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Bugis Makasar Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Tesis tidak diterbitkan. Malang : PPS UM, 2016)
- Vaughan, Tay. *Multimedia: Making It Work*. Edisi VI. (McGraw-Hill Companies, Inc, 2004)
- Violeta Nirmala, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran dan Motivasi terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris di SMA 10 Palembang" *Integritas Jurnal Manajemen Profesional (IJMPro)*, Vol. 1 No. 2 Juli 2020
- Wahyuni, Esa Nur, *Motivasi dalam Pembelajaran*. (Malang: UIN-Malang Press, 2010)
- Wibowo, Ari Mukti. (2021). Efektifitas Media Power Point Bernarasi dalam Pembelajaran Gempa Bumi di SMP Islam Terpadu Ar-Tawaazun. Unpublished Thesis: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Wirasasmitha, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35-43
- Wulan, R., Elis, & Rusdiana, A. *Evaluasi Pembelajaran*. (Bandung: Pustaka Setia, 2015)
- Wulandari, P., Maswani, M., & Khotimah, H. "Google Form Sebagai Alternatif Evaluasi Pembelajaran di SMAN 2 Kota Tangerang." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNTIRTA*, 2019, 421
- Yin, Robert K., *Case Study Research Design dan Method*, (USA: Cosmos Corporation, 1989), 18; Arifin, Imron, *Penelitian Kualitatif dalam Ilmu-Ilmu Social dan Keagamaan* (Malang: Kalimasahada Press, 1996)

INSTRUMEN PENELITIAN

Pedoman Wawancara 1: Kepada Kepala Madrasah

A. Tujuan

Mendesripsikan pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.

B. Pertanyaan

1. Bagaimana kebijakan atau standar pemanfaatan multimedia pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
2. Apa saja macam-macam multimedia pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
3. Bagaimana pemanfaatan multimedia Video untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - a. Bagaimana desain multimedia Video pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - b. Bagaimana pemanfaatan multimedia Video pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - c. Bagaimana dampak pemanfaatan multimedia Video dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - d. Bagaimana kendala pemanfaatan multimedia Video dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
4. Bagaimana pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?

- a. Bagaimana desain multimedia Power Point Interaktif pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - b. Bagaimana pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - c. Bagaimana dampak pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - d. Bagaimana kendala pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
5. Bagaimana pemanfaatan multimedia *Google Form* untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
- a. Bagaimana desain multimedia *Google Form* pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - b. Bagaimana pemanfaatan multimedia *Google Form* pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - c. Bagaimana dampak pemanfaatan multimedia *Google Form* dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - d. Bagaimana kendala pemanfaatan multimedia *Google Form* dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?

Pedoman Wawancara 2: Kepada Wakil Kepala Bidang Kurikulum

A. Tujuan

Mendesripsikan pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.

B. Pertanyaan

1. Bagaimana kurikulum terkait dengan pemanfaatan multimedia pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
2. Apakah pemanfaatan multimedia telah dimunculkan di dalam perangkat pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
3. Bagaimana pemanfaatan multimedia Video untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - a. Bagaimana desain multimedia Video pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - b. Bagaimana pemanfaatan multimedia Video pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - c. Bagaimana dampak pemanfaatan multimedia Video dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - d. Bagaimana kendala pemanfaatan multimedia Video dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
4. Bagaimana pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - a. Bagaimana desain multimedia Power Point Interaktif pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?

- b. Bagaimana pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - c. Bagaimana dampak pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - d. Bagaimana kendala pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
5. Bagaimana pemanfaatan multimedia *Google Form* untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
- a. Bagaimana desain multimedia *Google Form* pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - b. Bagaimana pemanfaatan multimedia *Google Form* pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - c. Bagaimana dampak pemanfaatan multimedia *Google Form* dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - d. Bagaimana kendala pemanfaatan multimedia *Google Form* dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?

Pedoman Wawancara 3: Kepada Guru

A. Tujuan

Mendesripsikan pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.

B. Pertanyaan

1. Apakah para guru menggunakan multimedia pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
2. Apa saja macam-macam multimedia yang digunakan guru pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
3. Bagaimana pemanfaatan multimedia Video untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - a. Bagaimana langkah-langkah dalam mendesain multimedia Video pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - b. Bagaimana pemanfaatan multimedia Video pada pembelajaran Tematik secara *Luring* di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - c. Bagaimana pemanfaatan multimedia Video pada pembelajaran Tematik secara *Daring* di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - d. Bagaimana dampak pemanfaatan multimedia Video dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - e. Bagaimana kendala pemanfaatan multimedia Video dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
4. Bagaimana pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?

- a. Bagaimana langkah-langkah mendesain multimedia Power Point Interaktif pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - b. Komponen apa saja yang ditampilkan dalam multimedia Power Point Interaktif pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - c. Bagaimana pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - d. Bagaimana dampak pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - e. Bagaimana kendala pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
5. Bagaimana pemanfaatan multimedia *Google Form* untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
- a. Apakah guru mengembangkan sendiri multimedia *Google Form* pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - b. Bagaimana langkah-langkah mendesain multimedia *Google Form* pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - c. Bagaimana pemanfaatan multimedia *Google Form* pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - d. Bagaimana dampak dari pemanfaatan multimedia *Google Form* dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - e. Bagaimana kendala pemanfaatan multimedia *Google Form* dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?

Pedoman Wawancara 4: Kepada Siswa

A. Tujuan

Mendesripsikan pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.

B. Pertanyaan

1. Apakah setiap guru menggunakan multimedia pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
2. Apakah kamu tahu gurumu membuat sendiri multimedia pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
3. Bagaimana pemanfaatan multimedia Video untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - a. Bagaimana pemanfaatan multimedia Video pada pembelajaran Tematik secara *Luring* di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - b. Bagaimana pemanfaatan multimedia Video pada pembelajaran Tematik secara *Daring* di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - c. Apakah kamu termotivasi dan senang ketika guru memanfaatkan multimedia Video pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - d. Bagaimana kendala atau kelemahan pemanfaatan multimedia Video pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
4. Bagaimana pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
 - a. Apa saja yang ditampilkan dalam multimedia Power Point Interaktif pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - b. Bagaimana langkah-langkah pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?

- c. Apakah kamu termotivasi dan senang ketika guru memanfaatkan multimedia Power Point Interaktif pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - d. Bagaimana kendala atau kelemahan pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
5. Bagaimana pemanfaatan multimedia *Google Form* untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember?
- a. Apakah guru membuat sendiri multimedia *Google Form* pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - b. Apa saja bentuk-bentuk multimedia *Google Form* yang digunakan pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - c. Bagaimana pemanfaatan multimedia *Google Form* pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - d. Apakah kamu termotivasi dan senang ketika guru memanfaatkan multimedia *Google Form* pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?
 - e. Bagaimana kendala pemanfaatan multimedia *Google Form* dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo?

PEDOMAN OBSERVASI

A. Tujuan

Mendesripsikan pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.

B. Objek Observasi

1. Masalah dan keunikan obyektif pada fokus dan lokus penelitian.
2. Pemanfaatan multimedia Video untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.
3. Pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.
4. Pemanfaatan multimedia Google Form untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.

PEDOMAN DUKUMENTASI

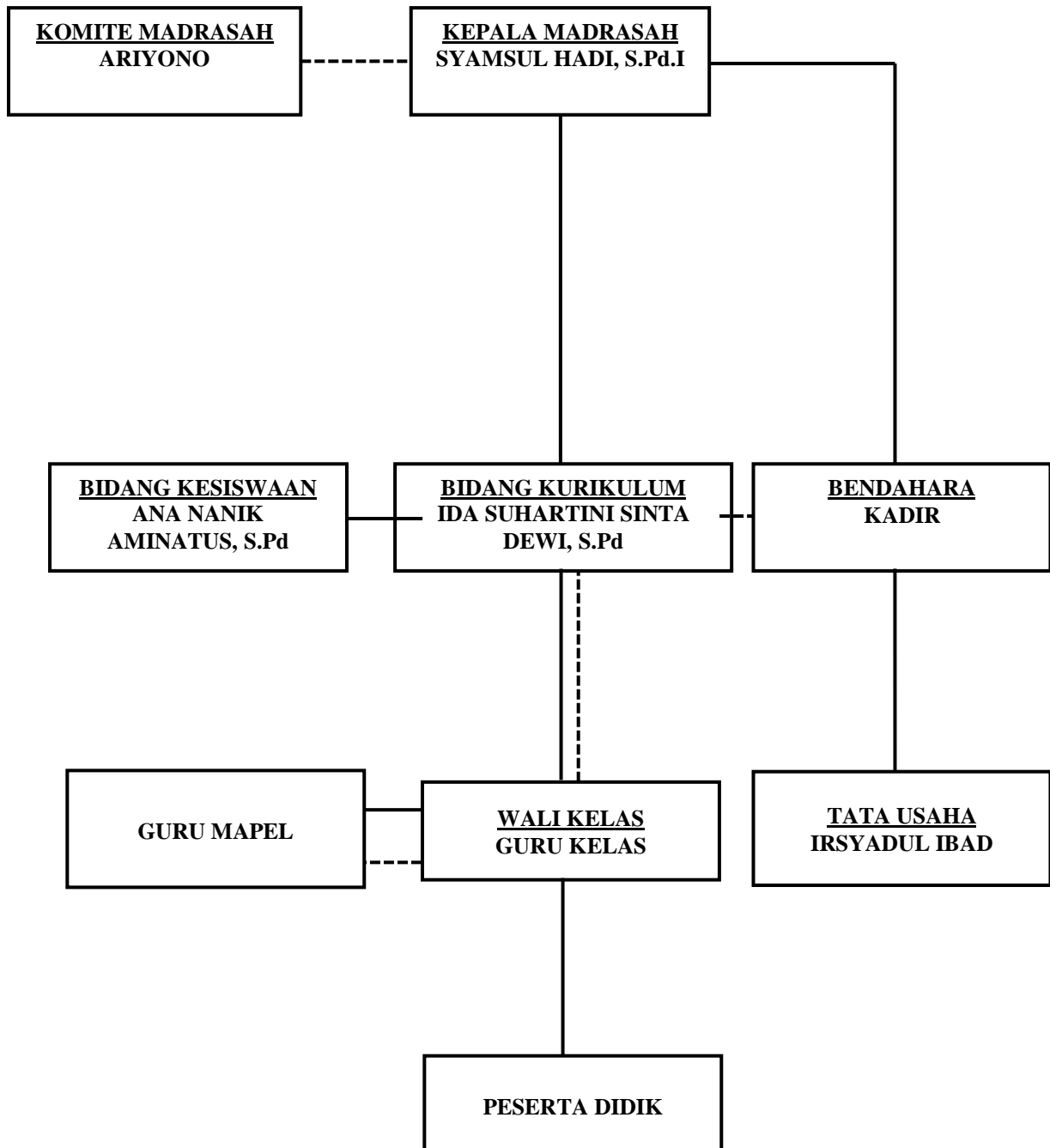
A. Tujuan

Menemukan gambaran obyek penelitian secara mendalam terkait dengan kondisi seluruh komponen lembaga sebagai pendukung data pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember.

B. Objek Dokumentasi

1. Dokumen sejarah dan profil MI Miftahul Huda Mlokorejo.
2. Visi-misi, Tujuan, dan Sasaran MI Miftahul Huda Mlokorejo.
3. Dokumen data guru dan siswa yang ada di MI Miftahul Huda Mlokorejo.
4. Dokumen sarana prasarana yang ada di MI Miftahul Huda Mlokorejo.
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo.
5. Dokumen terkait dengan desain dan pemanfaatan multimedia Video pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo.
6. Dokumen terkait dengan desain dan pemanfaatan multimedia Power Point Interaktif pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo.
6. Dokumen terkait dengan desain dan pemanfaatan multimedia Google Form pada pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo.

Lampiran 2. Struktur MI Miftahul Huda Mlokorejo



Lampiran 3. Data Guru dan Siswa MI Miftahul Huda Mlokorejo

| No. | Nama / NIP Tempat, Tgl.Lahir | L/P | Ijazah Tertinggi | Jabatan di Madrasah | Status | Tanggal Mulai Diangkat | Tanggal Mulai Bekerja |
|-----|--|-----|---------------------|------------------------|------------|------------------------------|-----------------------------|
| 1 | SYAMSUL HADI, S.Pd.I NUPTK : 8744 7626 6420 0032 Jember, 12-04-1984 | L | S-1 2010 | Kepala Madrasah | Non PNS | 18 Juli 2016 | 15 Juli 2003 |
| 2 | KHUSNIYAH NUPTK : 4337 7436 4430 0023 Jember, 02-07-1965 | P | SMP | Guru | Non PNS | 24 Juli 1989 | 24 Juli 1989 |
| 3 | ANA NANIK AMINATUS SHOIMAH, S.Pd NUPTK : 5047 7636 6530 0003 Jember, 15-07-1985 | P | S-1 2010 | Guru | Non PNS | 01 Mei 2005 | 01 Mei 2005 |
| 4 | SITI NURKHASANAH, S.Pd.I NUPTK : 7845 7646 6530 0002 Jember, 13-05-1986 | P | S-1 2009 | Guru | Non PNS | 19 Juli 2006 | 19 Juli 2006 |
| 5 | IDA SUHARTINI SINTA DEWI, S.Pd NIP. 19740524 200501 2 005 NUPTK : 1856 7526 5330 0012 Jember, 24-05-1974 | P | S-1 2007 | Wali Kelas IV | PNS | 01 April 2005 | 17 Juli 2006 |
| 6 | LAILATUL MASFUFAH, S.Pd NUPTK : 2747 7526 5330 0022 Jember, 15-04-1974 | P | S-1 2010 | Wali Kelas V | Non PNS | 20 Juli 1996 | 20 Juli 1996 |
| 7 | M. YASIN AMINUL MAKIN, S.Pd NUPTK : 3455 7626 6412 0002 Jember, 23-01-1984 | L | S-1 2011 | Wali Kelas VI | Non PNS | 15 Juli 2012 | 15 Juli 2012 |
| 8 | FARITA PURNAMASARI, S.Pd NUPTK : 0833 7656 6630 0022 Jember, 01-05-1987 | L | S-1 2011 | Guru | Non PNS | 12 Juli 2010 | 12 Juli 2010 |
| 9 | ZAENAL ABIDIN, S.Ag NUPTK : 1345 7436 5220 0003 Batang, 13-10-1965 | L | S-1 1997 | Guru | Non PNS | 20 Juli 1999 | 20 Juli 1999 |
| 10 | MIFTAHUL HUDA PegID : 2052 4610 1950 01 Jember, 01-08-1995 | L | MAN | Guru | Non PNS | 15 Juli 2015 | 15 Juli 2015 |
| 11 | KADIR NUPTK : 5561 7426 4220 0003 Jember, 29-12-1964 | P | MA | Guru | Non PNS | 20 Juli 2003 | 20 Juli 2003 |
| 12 | MIFTAHUL FUAT NUPTK : - Jember, 8-02-1995 | L | S1 2017 | Guru | Non PNS | 15 Juli 2018 | 15 Juli 2018 |

| | | | | | | | |
|----|--|---|-----|------|------------|-----------------|-----------------|
| 13 | SITI LAILATUL QOMARIYAH NUPTK : - Jember, 11-02-1995 | P | SMA | Guru | Non PNS | 15 Juli 2018 | 15 Juli 2018 |
| 14 | M. IRSYADUL IBAD NUPTK : _ Jember, 31-05-1998 | L | MA | Guru | Non PNS | 15 Juli 2019 | 15 Juli 2019 |

Data Jumlah Siswa MI Miftahul Huda Mlokorejo

| KELAS | Keadaan Murid | | | MUTASI MURID | | | | | | Keadaan Murid | | |
|---------------|---------------|------------|------------|--------------|----------|----------|----------|----------|----------|---------------|------------|------------|
| | Awal Bulan | | | KELUAR | | | MASUK | | | Akhir Bulan | | |
| | L | P | JML | L | P | JML | L | P | JML | L | P | JML |
| I | 20 | 21 | 41 | | | | | | | 20 | 21 | 41 |
| II | 16 | 22 | 38 | | | | | | | 16 | 22 | 38 |
| III | 21 | 8 | 29 | | | | | | | 21 | 8 | 29 |
| IV | 23 | 14 | 37 | | | | | | | 23 | 14 | 37 |
| V | 14 | 16 | 30 | | | | | | | 14 | 16 | 30 |
| VI | 16 | 19 | 35 | | | | | | | 16 | 19 | 35 |
| JUMLAH | 110 | 100 | 210 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 110 | 100 | 210 |

Lampiran 4. Data Sarana Prasarana MI Miftahul Huda Mlokorejo

| No. | Jenis | Jumlah | Keadaan |
|-----|------------------------|--------|---------|
| 1 | Ruang Kepala Madrasah | 1 | Baik |
| 2 | Ruang Guru | 1 | Baik |
| 3 | Aula | 1 | Baik |
| 4 | Ruang Tamu | 1 | Baik |
| 5 | Ruang UKS | 1 | Baik |
| 6 | Ruang Media dan PBM | 1 | Baik |
| 7 | Ruang Penjaga Madrasah | 1 | Baik |
| 8 | Ruang Kelas | 6 | Baik |
| 9 | Perpustakaan | 1 | Baik |
| 10 | Koperasi | 1 | Baik |
| 11 | Masjid | 1 | Baik |
| 12 | Gudang | 1 | Baik |
| 13 | Kamar mandi putera | 1 | Baik |
| 14 | Kamar mandi puteri | 1 | Baik |

Data Inventaris MI Miftahul Huda Mlokorejo

| No. | Jenis Barang | Jumlah | Keadaan |
|-----|--------------|--------|---------|
| 1 | Komputer | 4 Unit | Baik |
| 2 | Laptop | 5 Unit | Baik |
| 3 | Proyektor | 3 Unit | Baik |
| 4 | LAN / Wifi | 1 Unit | Baik |

| | | | |
|----|--------------------------|---------|------------|
| 5 | Televisi / TV | 6 Unit | Baik |
| 6 | Rak buku perpustakaan | 4 Buah | Baik |
| 7 | Lemari arsip | 1 Buah | Cukup baik |
| 8 | Lemari piala | 1 Buah | Cukup baik |
| 9 | Lemari dan rak buku guru | 1 Buah | Baik |
| 10 | Lemari perlengkapan | 4 Buah | Baik |
| 11 | Lemari kelas | 6 Buah | Baik |
| 12 | KIT IPA | 3 Paket | Baik |
| 13 | KIT Matematika | 3 Paket | Baik |
| 14 | KIT Bahasa Inggris | 3 Paket | Baik |
| 15 | KIT Bahasa Indonesia | 3 Paket | Baik |
| 16 | KIT IPS (Geografi) | 3 Paket | Baik |
| 17 | CD Interaktif | 5 Paket | Baik |
| 18 | Globe dan Peta | 10 Buah | Baik |
| 19 | Mesin foto copy | 1 Buah | Baik |
| 20 | VCD dan Sound sistem | 1 Paket | Baik |
| 21 | Perlengkapan olah raga | 1 Paket | Cukup baik |



YAYASAN PUSAT PENDIDIKAN ISLAM BOLA DUNIA

Akte Notaris: Boentaran Santoso, SH, No: 03/2006

MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA

STATUS TERAKREDITASI A

N S M : 1 1 1 2 3 5 0 9 0 2 2 5

Jl. Melati No. 17 Mlokorejo Puger Jember 68164 email: mima.miftahulhuda@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Miftahul Huda Mlokorejo
Tema/Subtema : 1 (Indahnya Kebersamaan) / 1 (Keberagaman Budaya Bangsa)
Kelas /Semester : IV/1(satu)
Pembelajaran ke- : 4 (empat)
Alokasi Waktu : 1 × Pembelajaran (5 × 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

BI

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|--|--|
| 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual | 3.1.1 Menuliskan gagasan pokok di setiap paragraf dari teks yang dibaca. 3.1.2 Menuliskan gagasan pendukung di setiap paragraf dari teks yang dibaca. |
| 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan | 4.1.1 Membuat kerangka tulisan |

PPKn

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|--|---|
| 1.4 Mensyukuri persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa beserta dampaknya. | - |
| 2.4 Menampilkan sikap tanggung jawab terhadap penerapan nilai persatuan dan kesatuan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. | - |
| 4.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. | 3.4.1 Menyebutkan manfaat persatuan dan kesatuan dalam keberagaman. |
| 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. | 4.2.1. Menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman. |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks Tari Pakarena, siswa mampu menuliskan gagasan pokok dari setiap paragraf teks yang dibaca dengan urutan.
2. Setelah membaca teks Tari Pakarena, siswa mampu menuliskan gagasan pendukung dari setiap paragraf teks yang dibaca dengan urutan.
3. Setelah membaca teks Tari Pakarena, siswa mampu membuat kerangka tulisan dengan urutan.
4. Setelah melakukan demonstrasi, peserta didik dapat menyebutkan manfaat persatuan dan kesatuan dalam keberagaman dengan benar.
5. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Keberagaman suku dan adat

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik(mengamati,menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan/menalar dan mengkomunikasikan)
2. Metode Pembelajaran : diskusi dan penugasan.

F. MEDIA/ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Video Pembelajaran
2. Gambar-gambar Tarian Daerah

Sumber :

1. Peserta didik di kelas
2. Anggari Angi St., dkk. 2017. Buku Guru Kelas IV Tema 1: Indahnya Kebersamaan (Edisi Revisi 2017).Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
3. Anggari Angi St., Dkk. 2017. Buku Siswa Kelas IV Tema 1: Indahnya Kebersamaan (Edisi Revisi 2017). Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam.2. Guru memeriksa kebersihan dan kelengkapan kelas.3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa, diawali dengan yel – yel "Ayo Doa". Kalau kau kelas empat duduk siap Kalau kau anak pintar lipat tangan Kalau kau kelas empat, kalau kau anak pintar, kalau kau anak soleh ayo doa.4. Kemudian berdoa bersama.5. Mengecek kehadiran peserta didik.6. Apersepsi. Untuk memberikan arah materi yang akan dipelajari, guru bertanya kepada peserta didik "anak – anak, masih ingat dengan tari yang terdapt di Kalimantan Barat? Itu hanya sebagian kecil dari kebudayaan yang Indonesia miliki. Masih banyak lagi tarian-tarian, alat musik yang akan kita pelajari.7. Guru menginformasikan pembelajaran. "anak – anak, hari ini kita akan belajar tentang tema 1 Indahnya Keberagaman dengan subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku, pembelajaran 4.8. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran. "Setelah pembelajaran ini, diharapkan anak – anak dapat membuat kerangka tulisan, menjelaskan pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman, dan menceritakan contoh sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman di lingkungan."9. Informasi kegiatan pembelajaran "Selama kegiatan pembelajaran ini berlangsung, kita akan | 10 menit |

| | | |
|---------------|--|-----------|
| | <p>melakukan kegiatan menyenangkan seperti, membaca teks tentang Tari Pakarena, melakukan demonstrasi, dan berdiskusi. Ibu harap selama pembelajaran berlangsung, anak – anak dapat dapat mengikuti dengan aktif, tertib, dan dapat bekerjasama dengan baik."</p> | |
| Kegiatan inti | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati teks bacaan “Tari Pakarena”. 2. Peserat didik membaca teks bacaan “Tari Pakarena” secara senyap. 3. Peserta didik mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks. 4. Guru membimbing peserta didik dengan bertanya tentang inti dari paragraf satu. 5. Peserat didik mengisi gagasan pokok dan gagasan pendukung dari diagram yang ada di buku. 6. Setelah selesai, peserta didik menukar jawaban denagan temannya. 7. Salah satu peserat didik maju ke depan untuk menjawab gagasan pokok dan gagasan pendukung tiap paragraf. 8. Dari gagasan pokok dan pendukung yang telah ditulis, peserta didik ditusakankan untuk menyusunnya menjadi sebuah kerangka tulisan. 9. Guru mengingatkan tentang Tari Pakarena merupakan bentuk kebudayaan Indonesia yang beragam. 10. Peserat didik membaca teks dan melakukan simulasi tentang makna persatuan dan kesatuan pada buku siswa. 11. Peserta didik mengamati sapu lidi yang ibawa oleh guru. 12. Peserat didik ditugaskan untuk menyapu kertas yang ada di lantai menggunakan sapu lidi. 13. Peserta didik yang lain mengamati apa yang terjadi. 14. Selanjutnya peserta didik tersebut ditugaskan untuk menyapu sampah kertas menggunakan sebatang lidi, kemudian bertanya, apa perbedaan yang kalian lihat? 15. Guru mengumpamakan jika sapu lidi tersebut adalah manusia. 16. Peserta didik menyimpulkan bahwa persatuan dan kesatuan memberikan manfaat bagi kehidupan. 17. Secara individu, peserta didik mengidentifikasi sikap-sikap yang menunjukkan persatuan dan kesatuan 18. Peserat didik dibagi kedalam kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 orang. Mereka berdiskusi tentang jika kita tidak memiliki sikap persatuan dan kesatuan. 19. Satu kelompok ditugaskan untuk mempresentasikan jawabannya. Sementara kelompok lain menanggapi. | 145 menit |
| Penutup | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama dengan peserta didik menyimpulkan pembelajaran bahwa setiap orang itu berbeda. Baik suku bangsa, sosial dan budaya. 2. Guru mengkonfirmasi pemahaman peserta didik dengan bertanya dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan memberikan pendapat. 3. Guru melakukan penilaian pengetahuan dan memberikan tindak lanjut. 4. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 5. Guru memberikan memotivasi kepada peserta didik untuk menguatkan nilai–nilai persatuan dan pesatuan dalam kehidupan sehari–hari. 6. Guru membimbing peserta didik untuk membaca doa selesai belajar. 7. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. | 20 menit |

H. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Teknik : Observasi dalam kegiatan

Instrumen : Format Penilaian Sikap

a. Rubrik Penilaian Sikap Spiritual (KI 1)

| No. | Nama | Berprilaku Syukur | Berdoa Sebelum & Sesudah Kegiatan | Toleransi dalam beribadah |
|-----|------|-------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |
| dst | | | | |

Kolom keterangan diisi predikat dengan ketentuan sebagai berikut:

| Predikat | Berprilaku Syukur | Berdoa Sebelum & Sesudah Kegiatan | Toleransi dalam beribadah |
|-----------------------|-------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| SM (Sudah Membudaya) | 3 | 4 | 4 |
| MT (Mulai Terlihat) | 1-2 | 2-3 | 2-3 |
| PB (Perlu Bimbingan) | 0 | 0-1 | 0-1 |

b. Rubrik Penilaian Sikap Sosial (KI 2)

| No. | Nama | Disiplin | Kerja Sama | Percaya diri |
|-----|------|----------|------------|--------------|
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |
| dst | | | | |

Kolom keterangan diisi predikat dengan ketentuan sebagai berikut:

| Predikat | Disiplin | Kerjasama | Percaya diri |
|-----------------------|----------|-----------|--------------|
| SM (Sudah Membudaya) | 7-10 | 4-6 | 5-8 |
| MT (Mulai Terlihat) | 3-6 | 3 | 2-4 |
| PB (Perlu Bimbingan) | 0-2 | 0-2 | 0-1 |

2. Penilaian Pengetahuan

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 1 dan 2!

Tari Lahbako

Tari Lahbako adalah salah satu tarian daerah yang menggambarkan aktivitas para petani tembakau di daerah Jember, Jawa Timur. Tari Lahbako ini biasa dipentaskan oleh masyarakat Jember dalam berbagai kegiatan budaya dan seni hingga acara-acara tertentu. Tari lahbako adalah tari tradisional yang menceritakan tentang kehidupan para petani tembakau di Jember, Jawa Timur. Tari lahbako ditarikan oleh beberapa penari perempuan dengan gerakan yang menggambarkan aktivitas para petani di ladang tembakau. Tari lahbako adalah salah satu kesenian tradisional yang terkenal di Jawa Timur dan menjadi salah satu ikon di kota Jember.

- 1) Tuliskan gagasan pokok pada paragraf tersebut!
- 2) Tuliskan gagasan pendukung pada teks bacaan tersebut!
- 3) Tuliskan 2 manfaat pentingnya persatuan dan kesatuan!

a. Pedoman Penskoran :

| No Soal | Kriteria | Skor |
|---------|---------------------------------------|------|
| 1 | a. Menjawab dengan benar | 2 |
| | b. Menjawab hampir benar | 1 |
| | c. Menjawab salah atau tidak menjawab | 0 |
| 2 | a. Menjawab dengan benar | 3 |
| | b. Menjawab benar 1 | 2 |
| | c. Menjawab hampir benar | 1 |
| | d. Tidak menjawab | 0 |
| 3 | a. Menjawab dengan benar | 2 |
| | b. Menjawab benar 1 | 1 |
| | c. Tidak menjawab | 0 |
| | Total Skor | 7 |

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

3. Penilaian Keterampilan

a. Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari setiap paragraf

| No. | Kriteria | Baik Sekali | Baik | Cukup | Perlu Bimbingan |
|-----|------------------------------------|---|---|--|--|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Mengidentifikasi gagasan pokok | Mengidentifikasi gagasan pokok dari 4 paragraf dengan benar | Mengidentifikasi gagasan pokok dari 3 paragraf dengan benar | Mengidentifikasi gagasan pokok dari 2 paragraf dengan benar | Mengidentifikasi gagasan pokok dari 1 paragraf dengan benar |
| 2. | Mengidentifikasi gagasan Pendukung | Mengidentifikasi gagasan pendukung dari 4 paragraf dengan benar | Mengidentifikasi gagasan pendukung dari 3 paragraf dengan benar | Mengidentifikasi gagasan pendukung dari 2 paragraf dengan benar. | Mengidentifikasi gagasan pendukung dari 1 paragraf dengan benar. |
| 3. | Mengkomunikasikan | Menuliskan secara sistematis, mudah dipahami, dan menggunakan bahasa baku | Memenuhi 2 dari 3 kriteria yang diharapkan | Memenuhi 1 dari 3 kriteria yang diharapkan. | Belum memenuhi kriteria yang diharapkan |

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

b. Diskusi persatuan dan kesatuan

| No. | Kriteria | Baik Sekali | Baik | Cukup | Perlu Bimbingan |
|-----|--|---|--|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Mendengarkan | Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara | Mendengarkan teman yang berbicara, namun sesekali masih perlu diingatkan | Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara | Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkan |
| 2. | Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara) | Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat. | Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman. | Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang | Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang |

| No. | Kriteria | Baik Sekali | Baik | Cukup | Perlu Bimbingan |
|-----|---|---|---|--|--|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | | | | ditunjukkan teman. | ditunjukkan teman |
| 3. | Partisipasi (menyampaikan ide, dan perasaan, pikiran) | Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi | Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik. | Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik. | Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung |

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$



Mengetahui
Kepala Madrasah,

Syamsul Hadi, S.Pd.I

Jember, Juli 2021
Guru Kelas IV

Ida Suhartini Sinta Dewi, S.Pd



YAYASAN PUSAT PENDIDIKAN ISLAM BOLA DUNIA

Akte Notaris: Boentaran Santoso, SH, No: 03/2006

MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA

STATUS TERAKREDITASI A

N S M : 1 1 1 2 3 5 0 9 0 2 2 5

Jl. Melati No. 17 Mlokorejo Puger Jember 68164 email: mima.miftahulhuda@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Miftahul Huda Mlokorejo
Kelas / Semester : VI (Enam) / 1
Tema 4 : Globalisasi
Sub Tema 1 : Globalisasi di Sekitarku
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

| No | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|----|---|---|
| 1 | 3.2Menggali isi teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah yang didengar dan dibaca. | 3.6.1Menyebutkan informasi penting dari teks tentang cara menghasilkan energi listrik. |
| 2 | 4.2Menyajikan hasil penggalian informasi dari teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah secara lisan, tulis, dan visual dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. | 4.6.1Menyajikan informasi penting dari teks tentang cara menghasilkan energi listrik dalam bentuk visual. |

IPA

| No | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|----|---|--|
| 1 | 3.6 Menjelaskan cara menghasilkan, menyalurkan, dan menghemat energi listrik. | 3.6.1Mengidentifikasi cara menghasilkan energi listrik |
| 2 | 4.6 Menyajikan karya tentang berbagai | 4.6.1Melaporkan hasil pengamatan |

| | | |
|--|--|--|
| | cara melakukan penghematan energi dan usulan sumber alternatif energi listrik. | tentang cara menghasilkan energi listrik |
|--|--|--|

IPS

| No | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|----|--|--|
| 1 | 3.3 Menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN. | 3.3.1 Menjelaskan peran Indonesia dalam berbagai bentuk kerja sama di bidang sosial budaya dalam lingkup ASEAN. |
| 2 | 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN. | 4.3.1 Menyajikan informasi tentang peran Indonesia dalam berbagai bentuk kerja sama di bidang sosial budaya dalam lingkup ASEAN. |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan diskusi dan mencari informasi, siswa mampu menjelaskan peran Indonesia dalam berbagai bentuk kerja sama di bidang sosial budaya dalam lingkup ASEAN dengan tepat.
2. Setelah diskusi dan mencari informasi, siswa mampu menyajikan informasi tentang peran Indonesia dalam berbagai bentuk kerja sama di bidang sosial budaya dalam lingkup ASEAN dengan tepat.
3. Dengan membaca teks eksplanasi, siswa mampu menyebutkan informasi penting dari teks tentang cara menghasilkan energi listrik dengan tepat.
4. Dengan membaca teks eksplanasi, siswa mampu menyajikan informasi penting dari teks tentang cara menghasilkan energi listrik dalam bentuk visual dengan tepat.
5. Dengan menaamati gambar model rangkaian listrik PLTA, siswa mampu mengidentifikasi cara menghasilkan energi listrik dengan benar
6. Setelah menaamati gambar model rangkaian listrik PLTA , siswa mampu melaporkan hasil pengamatan tentang cara menghasilkan energi listrik dengan benar.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**
- Religius
 - Nasionalis
 - Mandiri
 - Gotong Royong
 - Integritas

C. MATERI PEMBELAJARAN

- Menemukan contoh-contoh kerja sama Indonesia dengan negara-negara ASEAN, di bidang kebudayaan.
- Menemukan informasi pada bacaan.
- Mengidentifikasi proses menghasilkan energi listrik.

D. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, dan penugasan

E. MEDIA/ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Gambar-gambar
2. Google Form
3. Video tentang Dampak Globalisasi: <https://youtu.be/e50z2189efE>

Sumber :

- Buku Pedoman Guru Tema : *Globalisasi* Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Globalisasi* Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius▪ Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional "Indonesia Pusaka". Nasionalis▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. Literasi▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Globalisasi".▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. Communication | 10 menit |
| Inti | <p>Awali kegiatan pembelajaran di pagi hari selalu dengan berdo'a. Jika semua siswa dan guru menganut agama yang sama, doa dapat dilakukan sesuai dengan agama yang dianut. Namun jika agama siswa beragam, doa dilakukan di dalam hati.</p> <p>Akan lebih baik lagi jika guru dapat memimpin doa bersama dengan suara dikeraskan.</p> <p>Saat memimpin doa, diharapkan guru selalu menyelipkan harapan dan mendoakan semua siswa untuk mendapatkan yang terbaik, seperti:</p> <ul style="list-style-type: none">– Siswa diberikan kejernihan berpikir, dan dimudahkan dalam memahami materi yang dipelajari.– Siswa memiliki sikap-sikap positif saat belajar, seperti tekun, tertib, disiplin, dan saling menghargai.– Siswa dapat menggunakan ilmunya di kemudian hari untuk kemajuan masyarakat di lingkungan sekitarnya dan untuk kemajuan bangsa dan negara Indonesia.– Siswa dapat menjadi manusia yang bermanfaat bagi keluarga, bagi masyarakat sekitar, dan bagi bangsa dan negara Indonesia. | 150 menit |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------|---|---------------|
| | <p>Tujuan dari kegiatan ini selain untuk menanamkan kebiasaan berdoa di saat mengawali suatu kegiatan, juga diharapkan akan membangun sikap positif diri, dan meningkatkan rasa cinta akan bangsa dan tanah air Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati beragam benda yang ada di kelas. <p>Literasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengidentifikasi negara yang memproduksi benda-benda yang mereka temukan, kemudian menuliskannya dalam tabel yang tersedia. ▪ Siswa mengamati gambar tentang pengaruh globalisasi yang ada di buku siswa. Mandiri ▪ Siswa mengidentifikasi bagaimana barang-barang tersebut dapat dengan cepat diakses dari negara asalnya hingga menjadi populer di Indonesia dan di seluruh dunia. ▪ Siswa mendiskusikan secara berkelompok mengenai beragam hal yang ingin mereka ketahui lebih lanjut dari hasil pengamatan dan hubungannya dengan globalisasi. Siswa menuliskannya dalam bentuk pertanyaan. <p>Collaboration</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa kemudian mendiskusikan pertanyaan tersebut bersama guru secara klasikal. ▪ Guru memberikan penguatan tentang arti globalisasi: Globalisasi dimulai di abad 20, seiring dengan perkembangan teknologi terutama teknologi di bidang komunikasi. Dengan ditemukannya televisi, komputer, telepon, dan perangkat komunikasi lainnya, menjadikan informasi menjadi sangat cepat diakses oleh semua orang di semua penjuru dunia hanya dalam hitungan detik. Kerana itu globalisasi juga dikatakan sebagai masa yang mampu menembus ruang dan waktu. ▪ Siswa membaca artikel berita tentang pertemuan politik para menteri luar negeri negara-negara di dunia dan negara-negara di ASEAN. Kegiatan tersebut didukung oleh pengenalan seni budaya asli Indonesia, yaitu angklung serta beragam tarian daerah Indonesia lainnya. ▪ Siswa berdiskusi menjawab pertanyaan yang terdapat di buku. Guru mengarahkan siswa tentang kerja sama di bidang kebudayaan antara Indonesia dengan negara-negara lainnya, khususnya di wilayah Asia Tenggara. <p>Communication</p> <p>Tugas Mandiri:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa kemudian mendapatkan tugas untuk mencari informasi contoh-contoh kerja sama antara Indonesia dengan negara-negara anggota ASEAN di bidang sosial dan budaya. <p>Guru diharapkan dapat menyiapkan potongan-potongan artikel berita tentang kerja sama Indonesia dengan negara-</p> | |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------|---|---------------|
| | <p>negara ASEAN di bidang sosial budaya, seperti: pertukaran kebudayaan, pertukaran pelajar, dll. Jika terdapat perpustakaan sekolah, siswa juga dapat mencari informasi tersebut di perpustakaan. Siswa diingatkan untuk mengidentifikasi peran Indonesia dalam setiap kerja sama tersebut.</p> <p>Diagram hasil mencari informasi siswa dinilai menggunakan rubrik (penilaian 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menuliskan informasi yang didapat pada diagram yang tersedia. <i>Mandiri</i> ▪ Siswa membaca teks eksplanasi ilmiah tentang proses menghasilkan energi listrik dari PLTA. <i>Communication</i> <div data-bbox="646 712 1149 952" data-label="Diagram"> </div> <p>Keterangan gambar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sungai/waduk, tempat penampungan air. 2. Pintu masuk air sungai/waduk. 3. Katup pengaman, berfungsi sebagai katup pengatur masuknya air. 4. Tangki pengaman tekanan air jika tiba-tiba naik saat katup pengatur ditutup. 5. Pipa pesat, untuk mengalirkan dan mengarahkan air ke turbin dan untuk mendapatkan tekanan energi yang besar. 6. Katup pengatur turbin. 7. Turbin, mengubah energi potensial air menjadi energi gerak. 8. Generator, menghasilkan energi listrik dari energi gerak. 9. Transformer, untuk transfer energi listrik antardua sirkuit dengan induksi elektromagnet. 10. Saluran Transmisi, penyalur energi listrik ke konsumen. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta mencermati dan memahami proses menghasilkan energy listrik melalui teks tersebut. ▪ Siswa menuliskan jawaban pada diagram yang tersedia, sesuai dengan urutan paragraf pada teks eksplanasi ilmiah. Pastikan siswa memahami bagian-bagian yang ditulis dalam diagram. <i>Mandiri</i> <p>Jawaban siswa dinilai menggunakan rubrik (penilaian 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati gambar pembangkit listrik tenaga air mikrohidro. | |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------------|--|---------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta menganalisis proses dihasilkannya listrik oleh pembangkit tersebut, berdasarkan informasi yang telah mereka dapatkan dari teks sebelumnya. ▪ Siswa kemudian menuliskan proses tersebut dalam bentuk gambar dan tulisan. Mandiri Tulisan siswa dinilai menggunakan rubrik (penilaian 3) Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang ada di buku. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Integritas ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Menyanyikan lagu daerah “Ratu Anom” ▪ Mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) Religius | 15 enit |

G. PENILAIAN

Penilaian Sikap

Teknik : Observasi dalam kegiatan

Instrumen : Format Penilaian Sikap

a. Rubrik Penilaian Sikap Spiritual (KI 1)

| No. | Nama | Berprilaku Syukur | Berdoa Sebelum & Sesudah Kegiatan | Toleransi dalam beribadah |
|-----|------|-------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |
| dst | | | | |

Kolom keterangan diisi predikat dengan ketentuan sebagai berikut:

| Predikat | Berprilaku Syukur | Berdoa Sebelum & Sesudah Kegiatan | Toleransi dalam beribadah |
|-----------------------|-------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| SM (Sudah Membudaya) | 3 | 4 | 4 |
| MT (Mulai Terlihat) | 1-2 | 2-3 | 2-3 |
| PB (Perlu Bimbingan) | 0 | 0-1 | 0-1 |

b. Rubrik Penilaian Sikap Sosial (KI 2)

| No. | Nama | Disiplin | Kerja Sama | Percaya diri |
|-----|------|----------|------------|--------------|
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |
| dst | | | | |

Kolom keterangan diisi predikat dengan ketentuan sebagai berikut:

| Predikat | Disiplin | Kerjasama | Percaya diri |
|-----------------------|----------|-----------|--------------|
| SM (Sudah Membudaya) | 7-10 | 4-6 | 5-8 |
| MT (Mulai Terlihat) | 3-6 | 3 | 2-4 |
| PB (Perlu Bimbingan) | 0-2 | 0-2 | 0-1 |

Penilaian Pengetahuan

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Sebutkan contoh pengaruh globalisasi dalam bidang pendidikan!
2. Bagaimana sikap yang perlu kita miliki dalam menghadapi globalisasi!
3. Sebutkan macam-macam pembangkit listrik!
4. Sebutkan contoh-contoh produk dari negara lain yang sering kita lihat dalam kehidupan sehari-hari!
5. Silahkan simak video berikut ini: <https://youtu.be/e50z2189efE>
Silahkan berikan tanggapan apa saja dampak negatif dari Globalisasi seperti dalam video tersebut...

Penugasan

2. Silahkan lakukan observasi di lingkungan sekitar kalian.
3. Kemudian foto alat-alat berupa mesin di dalam atau di luar rumah yang membantu atau menggantikan pekerjaan kita sehari-hari.
4. Tempelkan foto-foto tersebut di kertas lalu berikan keterangan dampak positif dan dampak negatifnya.
5. Semua hasil kerja kalian itu silahkan foto, lalu upload pada menu di bawah ini...



Mengetahui
Kepala Madrasah,

Mamsul Hadi, S.Pd.I

Jember, Juli 2021
Guru Kelas VI,

M. Yasin Aminul M.



YAYASAN PUSAT PENDIDIKAN ISLAM BOLA DUNIA

Akte Notaris: Boentaran Santoso, SH, No: 03/2006

MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA

STATUS TERAKREDITASI A

N S M : 1 1 1 2 3 5 0 9 0 2 2 5

Jl. Melati No. 17 Mlokorejo Puger Jember 68164 email: mima.miftahulhuda@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Miftahul Huda Mlokorejo
Kelas / Semester : VI (Enam) / 1
Tema 5 : Wirausaha
Sub Tema 2 : Usaha Di Sekitarku
Pembelajaran : 6
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

PPKn

| No | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|----|---|---|
| 1 | 1.3 Mensyukuri keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika | 1.3.1 Memahami berbagai contoh keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari. |
| 2 | 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika | 2.3.1 Mengerti berbagai contoh keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari. |
| 3 | 3.3 Menelaah keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat. | 3.3.1 Mengidentifikasi berbagai contoh keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari. |
| 4 | 4.3 Mengampanyekan manfaatkeanekaragaman sosial, budaya,dan ekonomi. | 4.3.1 Menyajikan berbagai contoh keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari. |

Bahasa Indonesia

| No | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|----|---|---|
| 1 | 3.6 Mencermati petunjuk dan isi teks formulir (pendaftaran, kartu anggota, pengiriman uang melalui bank/kantor pos, daftar riwayat hidup, dsb.) | 3.6.1 Mengidentifikasi komponen dan cara mengisi teks daftar riwayat hidup. |
| 2 | 4.6 Mengisi teks formulir (pendaftaran, kartu anggota, pengiriman uang melalui bank/kantor pos, daftar riwayat hidup, dll.) sesuai petunjuk pengisiannya. | 4.6.1 Membuat teks daftar riwayat hidup. |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks, siswa mampu mengidentifikasi berbagai contoh keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari secara rinci.
2. Dengan membaca teks, siswa mampu menyajikan berbagai contoh keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari secara terperinci.
3. Dengan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi komponen dan cara mengisi teks daftar riwayat hidup secara benar.
4. Dengan berdiskusi, siswa mampu membuat teks daftar riwayat hidup secara benar.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**
- Religius
 - Nasionalis
 - Mandiri
 - Gotong Royong
 - Integritas

C. MATERI PEMBELAJARAN

- Menyajikan berbagai contoh keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari-hari.
- Melakukan simulasi wawancara berdasarkan daftar riwayat hidup

D. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, dan penugasan

E. MEDIA/ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Power Point Interaktif
2. Gambar-gambar Contoh Wirausaha
3. Video tentang Wirausaha: <https://youtu.be/YkxjmHqDU1A>

Sumber :

- Buku Pedoman Guru Tema : *Wirausaha* Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Wirausaha* Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|---------------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i> ▪ Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional “Berkibarlah Benderaku”. <i>Nasionalis</i> ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. <i>Literasi</i> ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”Wirausaha”. ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. <i>Communication</i> | 10 menit |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebagai kegiatan pembuka, siswa diminta membaca dialog yang terdapat di buku. ▪ Siswa diminta mencermati cerita tentang usaha Ibu Made Yuliani yang berjudul “Raga, Sukma, dan Semesta”. <i>Mandiri</i> ▪ Setelah membaca teks tersebut, siswa diminta membuat 5 pertanyaan tentang wirausaha yang dikelola oleh Ibu Made Yuliani tersebut. ▪ Kemudian, siswa mendiskusikan pertanyaan yang telah mereka buat secara berpasangan. <i>Collaboration</i> ▪ Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat di buku, yaitu tentang: <ul style="list-style-type: none"> ○ jenis wirausaha yang dijalankan oleh Ibu Made Yuliani. ○ contoh sikap yang bisa dipelajari dari Ibu Made Yuliani. ○ manfaat dari usaha yang dijalankan oleh Ibu Made Yuliani. ○ penjelasan tentang sikap tanggung jawab yang ditunjukkan oleh Ibu Made Yuliani dalam menjalankan usahanya. ▪ Jawaban pertanyaan dinilai dengan daftar periksa. ▪ Siswa diminta menerapkan sikap disiplin selama melakukan kegiatan. ▪ Guru mengingatkan siswa bahwa mereka telah menyelesaikan daftar riwayat hidup pada pertemuan sebelumnya. ▪ Siswa diminta menukarkan daftar riwayat hidup dengan salah seorang teman. <i>Collaboration</i> ▪ Kemudian, siswa diminta mempelajari daftar riwayat | 35 Menit X 30 JP |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------------|--|---------------|
| | <p>hidup teman tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Selanjutnya, siswa melakukan simulasi wawancara secara berpasangan. Collaboration ▪ Pertanyaan yang diajukan berdasarkan daftar riwayat hidup teman. ▪ Siswa mengajukan berbagai pertanyaan berdasarkan informasi yang terdapat pada daftar riwayat hidup. ▪ Siswa melakukan kegiatan ini secara bergantian. ▪ Simulasi wawancara berdasarkan daftar riwayat hidup dinilai dengan catatan anekdot. ▪ Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku. Mandiri ▪ Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran di buku guru. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Integritas ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Menyanyikan lagu daerah “Kampung nan Jauh Di Mato” ▪ Mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) Religius | 15 menit |

G. PENILAIAN

Penilaian Sikap

Teknik : Observasi dalam kegiatan

Instrumen : Format Penilaian Sikap

a. Rubrik Penilaian Sikap Spiritual (KI 1)

| No. | Nama | Berprilaku Syukur | Berdoa Sebelum & Sesudah Kegiatan | Toleransi dalam beribadah |
|-----|------|-------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |
| dst | | | | |

Kolom keterangan diisi predikat dengan ketentuan sebagai berikut:

| Predikat | Berprilaku Syukur | Berdoa Sebelum & Sesudah Kegiatan | Toleransi dalam beribadah |
|-----------------------|-------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| SM (Sudah Membudaya) | 3 | 4 | 4 |
| MT (Mulai Terlihat) | 1-2 | 2-3 | 2-3 |
| PB (Perlu Bimbingan) | 0 | 0-1 | 0-1 |

b. Rubrik Penilaian Sikap Sosial (KI 2)

| No. | Nama | Disiplin | Kerja Sama | Percaya diri |
|-----|------|----------|------------|--------------|
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |
| dst | | | | |

Kolom keterangan diisi predikat dengan ketentuan sebagai berikut:

| Predikat | Disiplin | Kerjasama | Percaya diri |
|-----------------------|----------|-----------|--------------|
| SM (Sudah Membudaya) | 7-10 | 4-6 | 5-8 |
| MT (Mulai Terlihat) | 3-6 | 3 | 2-4 |
| PB (Perlu Bimbingan) | 0-2 | 0-2 | 0-1 |

Penilaian

1. PPKn

Presentasi dinilai dengan rubrik

| No | Indikator | Ya | Tidak | Catatan |
|----|---|----|-------|---------|
| 1 | Siswa dapat menuliskan jenis wirausaha yang dijalankan oleh Ibu Made Yuliani. | | | |
| 2 | Siswa dapat menuliskan contoh sikap yang bisa dipelajari dari Ibu Made Yuliani. | | | |
| 3 | Siswa dapat menuliskan manfaat dari usaha yang dijalankan oleh Ibu Made Yuliani. | | | |
| 4 | Siswa dapat menuliskan penjelasan tentang sikap tanggung jawab yang ditunjukkan oleh Ibu Made Yuliani dalam menjalankan usahanya. | | | |

2. Bahasa Indonesia

Simulasi wawancara dinilai dengan catatan anekdot

3. Catatan anekdot untuk mencatat sikap (jujur, disiplin)

Contoh dapat dilihat pada bagian akhir (lampiran) buku ini.

Pengayaan

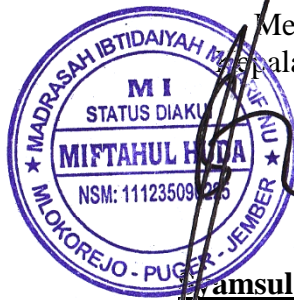
Siswa dapat mencari informasi lebih banyak lagi tentang keberagaman ekonomi yang ada di sekitar mereka.

Remedial

Siswa yang belum dapat melakukan gerakan senam irama dengan sempurna dapat berlatih lagi dengan teman yang sudah menguasai.

Kerja Sama dengan Orang Tua

Siswa diminta membacakan dan mendiskusikan teks Raga, Sukma, dan Semesta bersama orang tua mereka. Siswa menuliskan kesimpulanmu tentang cerita tersebut. Orang tua memberikan komentar tentang cerita siswa.






















Mengetahui
Kepala Madrasah,

M. Yaminul Hadi, S.Pd.I

Jember, Juli 2021
Guru Kelas VI,

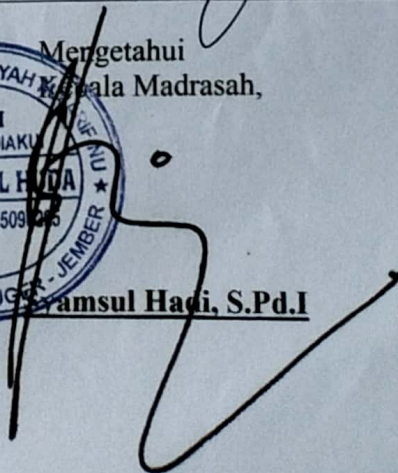
M. Yasin Aminul M.

JURNAL PENELITIAN

| No. | Kegiatan | Tanggal | Tanda Tangan |
|-----|--|---------------|---|
| 1 | Mengantarkan surat ijin penelitian ke Kepala Madrasah | 21 Maret 2022 |  |
| 2 | Mengumpulkan dokumentasi profil MI Miftahul Huda | 4 April 2022 |  |
| 3 | Wawancara kepada Kepala Madrasah (Syamsul Hadi) | 4 April 2022 |  |
| 4 | Observasi Proses Pembelajaran di MI Miftahul Huda | 18 April 2022 |  |
| 5 | Wawancara kepada Ida Suhartini Sinta D. (Guru Kelas 4) | 22 April 2022 |  |
| 6 | Wawancara kepada M. Yasin Aminul M. (Guru Kelas 6) | 22 April 2022 |  |
| 7 | Observasi pemanfaatan <i>google form</i> di MI Miftahul Huda | 22 April 2022 |  |
| 8 | Wawancara kepada Siti Fadhilah (Siswa Kelas 6) | 22 April 2022 |  |
| 9 | Wawancara kepada Muhammad Faiz (Siswa Kelas 6) | 28 April 2022 |  |
| 10 | Wawancara kepada Frisa Dewi Mardarani (Siswa Kelas 4) | 28 April 2022 |  |
| 11 | Wawancara kepada Kepala Madrasah (Syamsul Hadi) | 10 Mei 2022 |  |
| 12 | Wawancara kepada Rohman (Siswa Kelas 6) | 10 Mei 2022 |  |
| 13 | Observasi Pembelajaran di MI Miftahul Huda | 20 Mei 2022 |  |
| 14 | Wawancara kepada Ana Nanik Aminatus Shoimah (Tim Desain <i>Google Form</i>) | 20 Mei 2022 |  |
| 15 | Wawancara kepada Lidia Sansas Sabila (Siswa Kelas 5) | 20 Mei 2022 |  |
| 16 | Wawancara kepada Kadir (Guru Mapel) | 20 Mei 2022 |  |
| 17 | Wawancara kepada Lailatul Masfufah (Guru Kelas 5) | 24 Mei 2022 |  |
| 18 | Verifikasi keabsahan data dan kelengkapan | 13 Juni 2022 |  |
| 19 | Meminta surat keterangan selesai penelitian | 27 Juni 2022 |  |



Mengetahui
Kepala Madrasah,


Syamsul Hadi, S.Pd.I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 KodePos: 68136
e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id

No : D.PPS.610/In.20/PP.00.9/3/2022 15 Maret 2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk
Penyusunan Tugas Akhir Studi

Kepada Yth.
Kepala MI Miftahul Huda Mlokorejo Puger Jember
di-

tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Nur Ita
NIM : 203206040007
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S2
Judul : Pemanfaatan Multimedia untuk
Mengembangkan Prestasi Siswa pada
Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda
Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten
Jember
Pembimbing 1 : Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.
Pembimbing 2 : Dr. Andi Suhardi, M.Pd.
Waktu Penelitian : ± 3 bulan (terhitung mulai tanggal di
terbitkannya surat ini)

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Direktur,
Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.
NIP. 197803172009121007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 KodePos: 68136
e-mail : uinkhas@gmail.com Website : <http://www.uinkhas.ac.id>

No : D.PPS.610/In.20/PP.00.9/3/2022 15 Maret 2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk
Penyusunan Tugas Akhir Studi

Kepada Yth.
Kepala MI Miftahul Huda Mlokorejo Puger Jember
di-

tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Nur Ita
NIM : 203206040007
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S2
Judul : Pemanfaatan Multimedia untuk
Mengembangkan Prestasi Siswa pada
Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda
Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten
Jember
Pembimbing 1 : Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.
Pembimbing 2 : Dr. Andi Suhardi, M.Pd.
Waktu Penelitian : ± 3 bulan (terhitung mulai tanggal di
terbitkannya surat ini)

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Direktur,
Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.
NIP. 197803172009121007



YAYASAN PUSAT PENDIDIKAN ISLAM BOLA DUNIA

Akte Notaris: Boentaran Santoso, SH, No: 03/2006

MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA

STATUS TERAKREDITASI A

NSM : 1 1 1 2 3 5 0 9 0 2 2 5

Jl. Melati No. 17 Mlokorejo Puger Jember 68164 email: mima.miftahulhuda@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 015/MI-MH/VI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Kepala Madrasah, sesuai dengan surat ijin penelitian dengan No. D.PPS.610/In.20/PP.00.9/3/2022, menerangkan bahwa,

Nama : NUR ITA
NIM : 203206040007
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S2

benar-benar telah melakukan kegiatan penelitian di lembaga kami dengan judul: **“Pemanfaatan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember”** sejak tanggal 15 Maret 2022 s/d 30 Juni 2022.

Demikian surat ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 30 Juni 2022
Kepala Madrasah



SYAMSUL HADI, S.Pd.I
NIP. -