

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERORIENTASI MODEL *PROBLEM BASED  
LEARNING* (PBL) PADA MUATAN IPA  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh  
Ni Luh Anggreni  
NIM 1711031108**

**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA**

**2021**

## SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS  
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK  
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**



Pembimbing I,

**I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 198601102015041001

Pembimbing II,


**Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd., M.S.**  
NIP. 198209102005012001

Skripsi oleh Ni Luh Anggreni ini  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal, 16 Juni 2021

Dewan Penguji,

  
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198408282009122005


(Ketua)

  
Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M. Psi., Psikolog.  
NIP. 198001032008012018

(Anggota)

  
I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198601102015041001

(Anggota)

  
Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd., M.S.  
NIP. 198209102005012001

(Anggota)



Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 16 Juni 2021



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Dr. I Ketut Gading, M.Psi.,  
NIP. 195912311984031009

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan karya tulis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Muatan IPA di Kelas V Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/ sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



## PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Muatan IPA di Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, didapat banyak bantuan baik berupa moral maupun material. Untuk itu, diucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. I Ketut Gading, M. Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas pemberian izin, legalitas, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. I Nyoman Laba jayanta, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd., M.S., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., dan Ketut Yayuk Anggreni, S.Pd.Sd. selaku ahli yang telah menilai dan memberikan saran atau kritik guna penyempurnaan produk pengembangan multimedia interaktif berorientasi model *problem based learning* pada muatan IPA.
7. Nyoman Suryasmini, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Lab Undiksha yang telah mengizinkan melakukan observasi, wawancara, dan uji produk secara perorangan dan kelompok kecil dalam penelitian ini.
8. Ketut Yayuk Anggreni, S.Pd.Sd. selaku guru kelas V A SD Lab Undiksha yang bersedia membantu memintakan izin kepada orang tua siswa untuk mengikuti uji coba produk secara perorangan dan kelompok kecil.

9. Siswa- siswi kelas V A SD Lab Undiksha yang telah bersedia membantu untuk mengikuti uji coba produk secara perorangan dan kelompok kecil.
10. I Made Darmawan, Ni Made Sukri, I Made Suarsana dan I Kadek Kesuma Adi Putra selaku keluarga yang selalu memberikan doa, biaya dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Demi penyempurnaan skripsi ini, diharapkan kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari semua pihak. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua kalangan khususnya dalam pembangunan dan pengembangan dunia pendidikan.



Singaraja, 16 Juni 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
LEMBAR LOGO .....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI .....	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Pengembangan.....	8
1.6 Manfaat Hasil Pengembangan.....	9
1.6.1 Manfaat Teoretis .....	9
1.6.2 Manfaat Praktis .....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
1.8 Pentingnya Pengembangan .....	11
1.9 Asumsi dan Pentingnya Pengembangan .....	12
1.10 Definisi istilah .....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Pembelajaran IPA di SD .....	14
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i> .....	17
2.1.3 Multimedia Interaktif.....	21



2.2	Hasil Penelitian yang Relevan.....	25
2.3	Kerangka Berpikir .....	27
BAB III METODE PENELITIAN .....		30
3.1	Model Penelitian Pengembangan .....	30
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan .....	30
3.2.1	Tahap Pendefinisian.....	31
3.2.2	Tahap Perancangan.....	32
3.2.3	Tahap Pengembangan.....	34
3.2.4	Tahap Penyebaran.....	35
3.3	Uji Coba Produk.....	35
3.3.1	Desaian Uji Coba.....	35
3.3.2	Subjek Uji Coba Produk .....	36
3.3.3	Jenis Data.....	38
3.3.4	Metode Pengumpulan dan Instrumen .....	38
3.3.5	Metode dan Teknik Analisis Data .....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		45
4.1	Hasil Penelitian .....	45
4.1.1	Hasil Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	45
4.1.2	Hasil Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	48
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	52
4.1.4	Hasil Tahap Penyebaran ( <i>Dessiminate</i> ) .....	78
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian .....	78
4.2.1	Proses Pengembangan Produk Multimedia Interaktif Berorientasi Model <i>Problem Based Learning</i> .....	79
4.2.2	Validitas Multimedia Interaktif Berorientasi Model <i>Problem Based Learning</i> .....	79
4.3	Implikasi Penelitian .....	84
BAB V PENUTUP .....		86
5.1	Rangkuman .....	86
5.2	Simpulan .....	90
5.3	Saran .....	91
DAFTAR PUSTAKA .....		93

LAMPIRAN- LAMPIRAN .....	98
RIWAYAT HIDUP .....	195
PERNYATAAN KEAASLIAN TULISAN .....	196



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran .....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran .....	41
Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen uji coba perorangan dan kelompok kecil .....	42
Tabel 3.5 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 .....	44
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	47
Tabel 4.2 Hasil Uji ahli Materi Pembelajaran.....	65
Tabel 4.3 Hasil Uji Ahli Desain Pembelajaran .....	67
Tabel 4.4 Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran .....	68
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Perorangan .....	70
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Uji Coba Perorangan .....	72
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok kecil .....	73
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Uji Coba Kelompok Kecil .....	74



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambar Bagan Desain Uji Coba Produk .....	36
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif.....	50
Gambar 4.2 Desain Awal Tampilan Judul .....	51
Gambar 4.3 Desain Awal Tampilan Menu .....	51
Gambar 4.4 Tampilan Judul Multimedia Interaktif .....	53
Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama ( <i>Home</i> ) Multimedia Interaktif.....	53
Gambar 4.6 Tampilan Menu Petunjuk Pengguna Mengenai Fungsi Masing-masing Tombol Navigasi .....	54
Gambar 4.7 Tampilan Menu Petunjuk Pengguna Mengenai Cara Pengoperasian Media .....	53
Gambar 4.8 Tampilan Kompetensi Dasar.....	55
Gambar 4.9 Tampilan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	55
Gambar 4.10 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	56
Gambar 4.11 Tampilan Menu Materi .....	56
Gambar 4.12 Tampilan Video .....	57
Gambar 4.13 Tampilan Permasalahan .....	57
Gambar 4.14 Tampilan Materi Pengertian Perubahan Wujud Benda .....	58
Gambar 4.15 Tampilan Diagram Perubahan Wujud Benda .....	58
Gambar 4.16 Tampilan Materi Perubahan Wujud Benda .....	59
Gambar 4.17 Tampilan Video .....	60
Gambar 4.18 Tampilan Permasalahan .....	60
Gambar 4.19 Tampilan Materi dan Kolom Penulisa Contoh .....	61
Gambar 4.20 Tampilan Penyajian Contoh.....	61
Gambar 4.21 Tampilan Petunjuk Pengerjaan Soal .....	62
Gambar 4.22 Tampilan Soal .....	62
Gambar 4.23 Tampilan Hasil Pengerjaan Soal .....	63
Gambar 4.24 Tampilan Profil .....	63
Gambar 4.25 Tampilan Sebelum Revisi .....	76
Gambar 4.26 Tampilan Sesudah Revisi .....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	99
Lampiran 02. Surat-surat Terkait dengan Penelitian .....	101
Lampiran 02a. Surat Pengantar Observasi Penelitian .....	102
Lampiran 02b. Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi Penelitian di SD Lab Undiksha .....	103
Lampiran 02c. Surat Pengantar Permohonan Menilai Produk Sebagai Ahli Desain Pembelajaran .....	104
Lampiran 02d. Surat Keterangan Telah Menilai Produk Sebagai Ahli Desain Pembelajaran .....	105
Lampiran 02e. Surat Pengantar Permohonan Menilai Produk Sebagai Ahli Materi Pembelajaran .....	106
Lampiran 02f. Surat Keterangan Telah Menilai Produk Sebagai Ahli Materi Pembelajaran .....	107
Lampiran 02g. Surat Pengantar Permohonan Menilai Produk Sebagai Ahli Media Pembelajaran .....	108
Lampiran 02h. Surat Keterangan Telah Menilai Produk Sebagai Ahli Media Pembelajaran .....	109
Lampiran 02i. Surat Pengantar Melakukan Uji Coba Produk di SD Lab Undiksha .....	110
Lampiran 02j. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Produk di SD Lab Undiksha .....	111
Lampiran 03. Instrumen Penelitian .....	112
Lampiran 03a. Kuesioner Observasi Awal pada Siswa .....	113
Lampiran 03b. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Desain Pembelajaran .....	114
Lampiran 03c. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi Pembelajaran .....	116
Lampiran 03d. Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media Pembelajaran .....	118
Lampiran 03e Lembar Instrumen Penilaian Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil .....	120
Lampiran 04. Data Nama Siswa .....	122
Lampiran 04a. Data Nama Siswa Kelas V A SD Lab Undiksha .....	123

Lampiran 05. Data Hasil Penelitian .....	124
Lampiran 05a. Data Hasil Kuesioner Observasi Awal pada Siswa .....	126
Lampiran 05b. Lampiran 05b. Materi Perubahan Wujud Benda.....	129
Lampiran 05c. Storyboard Pengembangan Produk Multimedia Interaktif Berorientasi Model <i>Problem Based Learning</i> .....	131
Lampiran 05d.Link Pengaksesan Produk Multimedia Interaktif Berorientasi Model <i>Problem Based Learning</i> .....	157
Lampiran 05e. Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran .....	158
Lampiran 05f.Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran .....	160
Lampiran 05g. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran .....	162
Lampiran 05h. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan .....	164
Lampiran 05i. Hasil Penilaian Uji CobaKelompok Kecil .....	170
Lampiran 06. Dokumentasi .....	188

