

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *COREL DRAW*
PADA PEMBELAJARAN IPA TEMA 6 CITA – CITAKU
KELAS IV SD NEGERI 26 NANGGALO KABUPATEN
PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh:

FILDA GUSPITA
NPM 1710013411130



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS BUNG HATTA

PADANG

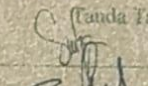
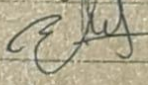

2022

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat**, tanggal **Dua Puluh Lima**, bulan **Februari**, tahun **Dua Ribu Dua Puluh Dua** bagi :

Nama : Filda Guspita
NPM : 1710013411130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Corel Draw* Pada Pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SD Negeri 26 Nanggafo Kabupaten Pesisir Selatan

Tim Pengaji

Nama	Tanda Tangan
1. Sisika Angreni, S.Pd., M.Pd (Ketua)	1. 
2. Dr. Enjoni, SP., MP (Anggota)	2. 
3. Dra. Gusnawati, M.Si (Anggota)	3. 

Mengetahui,

Dekan FKIP



Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Prodi PGSD



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Filda Guspita
Npm : 1710013411130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis
Corel Draw Pada Pembelajaran IPA
Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SD Negeri
26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan

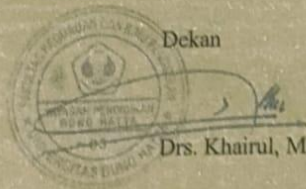
Disetujui untuk diujikan
Pembimbing



Siska Angreni, S.Pd., M.Pd


Mengetahui,

Dekan



Drs. Khairul, M.Sc.

Ketua Program Studi



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *COREL DRAW* PADA
PEMBELAJARAN IPA TEMA 6 CITA-CITAKU KELAS IV SD NEGERI 26
NANGGALO KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Filda Guspita¹, Siska Angreni¹

**¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
e-mail : guspitafilda99@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *corel draw* pada pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* dengan model pengembangannya adalah model pengembangan 4D. Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*development*). Instrumen penelitian ini meliputi lembar validasi yang divalidasi oleh 3 orang dosen ahli dan lembar praktikalitas respon guru dan siswa Kelas IV SD Negeri 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *corel draw* pada materi siklus hidup hewan yang telah dilakukan, dihasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *corel draw* yang memenuhi kriteria **sangat valid** dengan persentase rata-rata **91%** dan memenuhi kriteria **sangat praktis** dengan persentase rata-rata **94%**. Hal ini menunjukkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *corel draw* pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya materi siklus hidup hewan untuk siswa kelas IV SD.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Pembelajaran Interaktif, IPA, *Corel Draw*.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Manfaat Pengembangan	5
G. Spesifikasi Produk.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Belajar dan Pembelajaran.....	9
2. Pembelajaran IPA.....	11
a. Pengertian IPA	11
b. Tujuan Pembelajaran IPA	12
c. Pembelajaran IPA di SD	15
3. Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b. Fungsi Media Pembelajaran	20
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	22
4. Pembelajaran Berbasis <i>Corel Draw</i>	23
a. Pengertian <i>Corel Draw</i>	23
b. Manfaat <i>Corel Draw</i>	24
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Corel Draw</i>	24

B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Konseptual	27
BAB III METODE PENGEMBANGAN	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Model Pengembangan.....	29
C. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	32
1. Tahap Pendefinisian (<i>define</i>).....	32
2. Tahap Perencanaan (<i>design</i>)	33
3. Tahap Pengembangan (<i>development</i>)	35
D. Subjek Penelitian.....	37
E. Jenis Data	37
F. Teknik Pengumpulan Data	37
G. Instrumen Penelitian.....	38
1. Lembar Validator	38
2. Lembar Praktikalitas	38
H. Teknik Analisis Data.....	39
1. Analisis Validasi	40
2. Analisis Praktikalitas.....	41
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Pengembangan.....	43
1. Penyajian Data	43
2. Hasil Analisis Data.....	67
3. Revisi Produk	70
B. Pembahasan.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77
DAFTAR RUJUKAN.....	78
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran.....	36
Tabel 2. Daftar Nama Guru untuk Menguji Praktikalitas Media Pembelajaran ...	36
Tabel 3. Skala Penilaian untuk Lembar Validasi	38
Tabel 4. Skala Penilaian Lembar Praktikalitas	39
Tabel 5. Persentase Penilaian Validitas	40
Tabel 6. Persentase Penilaian Praktikalitas	41
Tabel 7. Kompetensi Inti.....	44
Tabel 8. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	45
Tabel 9. Storyboard Media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>Corel Draw</i> Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD	49
Tabel 10. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran.....	66
Tabel 11. Hasil Validasi Media oleh Validator.....	67
Tabel 12. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Pendidik	68
Tabel 13. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Peserta Didik.....	69
Tabel 14. Revisi Produk Berdasarkan Saran Validator.....	70

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual.....	28
Bagan 2. Diagram Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Corel Draw</i>	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	81
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	86
Lampiran 3. Kisi-Kisi Validasi Media Interaktif oleh Validator	91
Lampiran 4. Kisi-Kisi Lembaran Praktikalitas oleh Pendidik	93
Lampiran 5. Kisi-Kisi Lembaran Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	94
Lampiran 6. Hasil Angket Validator Media Aspek Materi.....	96
Lampiran 7. Hasil Angket Validator Media Aspek Bahasa	100
Lampiran 8. Hasil Angket Validator Media Aspek Tampilan	104
Lampiran 9. Hasil Angket Praktikalitas oleh Pendidik.....	108
Lampiran 10. Hasil Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik	111
Lampiran 11. Rumus Hasil Validasi oleh Validator (V1,V2,V3).....	151
Lampiran 12. Rumus Hasil Praktikalitas oleh Pendidik	156
Lampiran 13. Rumus Hasil Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	157
Lampiran 14. Dokumentasi Kegiatan	160
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Painan	163
Lampiran 16. Surat Balasan Izin Penelitian Di SDN 26 Nanggalo.....	
Kabupaten Pesisir Selatan.....	164
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas.....	165

