

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV
DI MI MA'ARIF NU BUMISARI KECAMATAN BOJONGSARI
KABUPATEN PURBALINGGA**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

IAIN PURWOKERTO

Oleh:

TISA PIPIN NURWANTARI

NIM. 1423305129

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2019**

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV
DI MI MA'ARIF NU BUMISARI KECAMATAN BOJONGSARI
KABUPATEN PURBALINGGA**

TISA PIPIN NURWANTARI
NIM. 1423305129

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Madrasah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyalur pesan dan informasi belajar. Media yang dirancang secara baik sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran sudah banyak diterapkan di sekolah. Fakta menunjukkan bahwa MI Ma'arif NU Bumisari sudah menerapkan multimedia berbasis komputer sebagai media pembelajaran. Multimedia dan komputer mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran tematik kelas IV di MI Ma'arif NU Bumisari dilakukan guru dengan menyusun materi pembelajaran, membuat power point, mengunduh gambar dan video, dan disajikan dengan menggunakan LCD proyektor dan melakukan evaluasi media. Yang memungkinkan peserta didik mendapat pengalaman belajar secara nyata di dalam kelas dan membuat pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan menarik.

Kata kunci: Multimedia, Komputer, Pembelajaran Tematik

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	6
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
E. Kajian Pustaka	10
F. Sistematika Pembahasan	13
BAB II LANDASAN TEORI	

A. Multimedia Dalam Pembelajaran	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	16
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	18
4. Pembelajaran Multimedia Berbasis Komputer.....	22
B. Konsep Dasar Pembelajaran Tematik	27
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	27
2. Tujuan Pembelajaran Tematik	28
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik	29
4. Karakteristik Pembelajaran Tematik	29
5. Tahapan Pembelajaran Tematik	31
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi Penelitian	34
C. Objek Penelitian	35
D. Subjek Penelitian	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	40
 BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum MI Ma'arif NU Bumisari	45
1. Letak Geografis MI Ma'arif NU Bumisari	45
2. Sejarah Berdirinya MI Ma'arif NU Bumisari	45
3. Visi, Misi dan Tujuan MI Ma'arif NU Bumisari	48

4. Struktur Organisasi Madrasah	51
5. Keadaan Guru dan Siswa MI Ma'arif NU Bumisari	53
6. Kurikulum MI Ma'arif NU Bumisari	54
7. Sarana dan Prasarana	54
B. Implementasi Multimedia Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di MI Ma'arif NU Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga	56
1. Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Multimedia Berbasis Komputer	60
2. Materi Tema 9 Kayanya Negeriku Kelas IV	61
3. Alasan Pemilihan Materi Multimedia Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Ma'arif NU Bumisari.....	63
4. Pelaksanaan Pembelajaran.....	64
C. Analisis Data	91
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	L-1
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	L-58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Arus globalisasi membawa pengaruh di semua negara termasuk Indonesia. Dampak yang terjadi tidak dapat dihindari terutama dalam bidang pendidikan. Dibutuhkan sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi dibutuhkan manusia yang memiliki moral, akhlak yang baik, kesehatan serta keterampilan agar mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan keadaan yang telah terjadi saat ini maupun untuk menghadapi tantangan yang lebih kompleks.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat menjadi salah satu faktor yang turut mempengaruhi pembaharuan yang pesat dalam dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemerintah dan masyarakat umum telah memberikan perhatian mendalam tentang kemajuan teknologi modern, karena sangat disadari peranan dan fungsi teknologi dalam memajukan dunia pendidikan. Teknologi dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna.

Yelland, N. et.all. mengatakan bahwa teknologi dapat memberi kesempatan peserta didik untuk meningkatkan proses belajar.¹ Kedudukan teknologi dan media menjadi penting dalam proses pembelajaran. Kehadiran teknologi dan media telah mengubah struktur kelas, peran guru, peran siswa, dan

¹ Yelland N, dkk. *“Integrating Technology, Teaching and Learning with Early Childhood Professionals,”* (SITE 97, 1997), http://www.coe.uh.edu/insite/elec_pub/HTML1997.

orientasi pengembangan kompetensi siswa masa depan. Media yang sebelumnya banyak difungsikan dalam sistem penyampaian mengalami perluasan fungsi dan peningkatan kemampuan sehingga terintegrasi sebagai suatu program media pembelajaran secara keseluruhan.

Menurut Gagne dan Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.²

Media komputer dilibatkan sebagai sarana pembelajaran. Pemanfaatan komputer dalam pendidikan dikenal dengan pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran berbasis web (*e-learning*), pembelajaran berbantuan komputer, dan pembelajaran berbasis multimedia.

Menurut Wena pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Melalui pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media komputer, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang bagi peserta didik.³

Penggunaan multimedia merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran, multimedia digunakan untuk mempermudah pembelajaran tentang pengetahuan yang menuntut penyajian visual. Multimedia

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 4.

³Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 203.

digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional.

Dalam pembelajaran berbasis komputer bisa menampilkan pembelajaran menggunakan berbagai jenis media (teks, gambar, suara, video), menyediakan aktivitas dan suasana pembelajaran, kuis atau dengan menyediakan interaksi peserta didik, mengevaluasi jawaban peserta didik, dan menyediakan umpan balik.

Multimedia dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan tanpa bantuan multimedia. Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran lebih menarik.⁴

Sebagai bentuk dampak dan respon positif terkait perkembangan teknologi pemerintah juga mengencangkan kurikulum 2013 meski kurikulum terus mengalami perubahan. Dengan adanya pembelajaran tematik pemerintah memberikan fasilitas berupa buku guru maupun maupun buku siswa yang mudah diakses secara *online* oleh guru-guru maupun siswa.

Pembelajaran Tematik lebih menekankan kepada siswa yang dituntut secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tersebut akan mampu menemukan ide-ide baru.⁵

Pembelajaran tematik mengelola pembelajaran dengan topik atau tema, guru mengintegrasikan materi dan keterampilan dari beberapa mata pelajaran

⁴ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta CV, 2013), hlm. 141.

⁵ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 80.

yang pada tahap berikutnya tim guru dari isi materi yang berbeda saling melengkapi apa yang diajarkan.⁶

Dengan adanya pembelajaran tematik guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif terutama menyikapi kebijakan dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer yaitu dengan melekat teknologi. Guru harus mampu menerapkan, bahkan mampu mengembangkan inovasi media pembelajaran berbasis komputer.

Untuk itu pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis komputer dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru untuk dapat membuat pembelajaran lebih inovatif dan kreatif.

Berdasarkan observasi pendahuluan melalui wawancara pada tanggal 9 November 2017 yang dilakukan di MI (Madrasah Ibtidaiyah) Ma'arif NU Bumisari tentang media teknologi informasi dan komunikasi didapatkan informasi, bahwa guru kelas IV (empat) di MI Ma'arif NU Bumisari sudah melakukan pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran.

MI Ma'arif NU Bumisari yang terletak di daerah pegunungan menunjukkan kemajuan yang pesat. Pada awalnya siswa belum begitu mengenal tentang teknologi, namun sekarang sudah menjadi kebiasaan dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari dalam memanfaatkan teknologi komputer. Penggunaan komputer mulai dari administrasi, data sekolah, sumber belajar, dan media pembelajaran. Sekolah juga dituntut untuk mengelengkapi data secara online.

⁶ Pujiriyanto, *Teknologi Untuk Pengembangan Media Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: UNY Press, 2013), hlm. 30.

Penggunaan komputer menjadi nilai tambah bagi siswa. Karena dengan menggunakan teknologi siswa akan lebih paham, sumber belajar siswa mudah didapat dari internet, dan bisa memanfaatkan alat-alat teknologi dengan baik.

Guru kelas IV Bapak Andes Purwono S. Pd. I. menggunakan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran tematik untuk memperjelas pemahaman siswa. Pembelajaran tematik tidak semata menggunakan buku guru atau buku siswa yang sudah ada. Buku hanya sebagai rambu-rambu bagi guru dalam mengajar, sedangkan media teknologi informasi digunakan sebagai penunjang agar siswa lebih paham.

Penyajian pembelajaran di kelas di sertai penyajian media-media yang kaya rangsangan. Penggunaan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran tematik kelas IV di MI Ma'arif NU Bumisari seperti menampilkan power point, gambar, video yang diproyeksikan melalui LCD dan alat bantu pengeras suara atau *speaker*. Menurut guru kelas IV multimedia dapat menjembatani keterbatasan ruang, jarak, dan waktu.

Melalui multimedia seperti tampilan power point, gambar dan video dengan berbagai macam warna, tulisan, suara akan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan multimedia lebih menarik, menyenangkan, aktif, kreatif dan tidak membosankan.

Selain itu, karena penggunaan perangkat seperti *laptop*, *handphone*, dan perangkat lainnya melibatkan guru dan siswa yang kaya informasi dan dapat terhubung ke sumber belajar yang lebih luas.

Dari kondisi di atas maka MI Ma'arif NU Bumisari penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang akan dituangkan dalam skripsi dengan judul “Implementasi Multimedia Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di MI Ma'arif NU Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga”.

MI Ma'arif NU Bumisari, Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga adalah pendidikan formal yang diselenggarakan setelah jenjang pendidikan kanak-kanak. MI Ma'arif NU Bumisari merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia.

B. Definisi Operasional

Dalam rangka memperjelas pemahaman guna menghindari dan mencegah timbulnya salah penafsiran tentang judul proposal yang penulis buat, terlebih dahulu penulis mendefinisikan beberapa istilah, diantaranya adalah:

1. Implementasi Multimedia Berbasis Komputer

Multimedia adalah alat bantu penyampaian pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi.⁷

Multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis, atau animasi grafis, movie, video dan audio.⁸

⁷ Cecep Kustadi, Bambang Sutkijpto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 68.

⁸ Winarno, *Pengantar Multimedia Dalam Pembelajaran*, (GPM Genesius Prima Media, 2009), hlm. 6.

Sedangkan menurut Rosch multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.⁹

Lebih lanjut secara umum multimedia adalah kombinasi teks, gambar, seni, grafik, animasi, suara dan video. Berbagai media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi.¹⁰

Menurut Rusman menyatakan bahwa pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran yang terdiri atas judul, tujuan, materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.¹¹

Dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis komputer adalah penerapan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafis, audio, gambar, video dan animasi untuk melakukan interaksi, kreasi dan komunikasi yang dapat meningkatkan motivasi, daya pikir dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

⁹ Munir, *Multimedia Konsep....*, hlm. 2.

¹⁰ Sutedjo Budi Dharma Oetomo, *Education konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*, (Yogyakarta: Percetakan And, 2002), hlm. 109.

¹¹ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), hlm. 153.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra pelajaran maupun antar mata pelajaran.¹²

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa intra pelajaran maupun mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid.¹³

Sedangkan menurut Abd. Kadir pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah.¹⁴

Dengan demikian, pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema/topik tertentu, tema tersebut dikaitkan dengan berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran dan dilakukan bersamaan dalam satu kali pertemuan untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Implementasi Multimedia Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di MI Ma’arif NU Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga?”

¹²Sunhaji, *Pembelajaran Tematik-Integratif*,(Purwokerto: STAIN Press, 2013), hlm. 51.

¹³ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik....*, hlm. 80.

¹⁴ Abd. Kadir & Hanun Asruroh, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 1.

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan MI Ma'arif NU Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan, terutama dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran tematik dengan menggunakan multimedia berbasis komputer pada MI Ma'arif NU Bumisari.

b. Manfaat Praktis

- 1) Dapat dijadikan sumbangan pemikiran dan bahan masukan bagi guru MI Ma'arif NU Bumisari, khususnya guru kelas IV.
- 2) Sebagai wawasan keilmuann bagi dunia pendidikan untuk lebih memanfaatkan teknologi serta menyadarkan masyarakat akan pentingnya teknologi.
- 3) Sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran tematik.
- 4) Sebagai wacana baru untuk para pembaca agar memberdayakan fasilitas multimedia berbasis komputer yang ada.

E. Kajian Pustaka

Sub ini berisi penjelasan singkat tentang penelitian/teori terkait yang telah ada sebelumnya (baik berupa penelitian skripsi, penelitian lainnya atau teori) dan keterkaitan dan perbedaannya dengan judul skripsi yang diajukan diantaranya adalah sebagai berikut:

Buku yang berjudul “*Multimedia Learning*” yang ditulis oleh Richard E. Mayer dalam buku ini membahas tentang pengertian multimedia. Multimedia didefinisikan sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Kata di sini adalah materinya disajikan dalam *verbal form* atau bentuk verbal, misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan, yang dimaksud dengan gambar adalah materinya disajikan dalam *pictorial form* atau bentuk gambar hal ini bisa dalam bentuk grafik statis (ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau grafik dinamis (animasi dan video).¹⁵

Selain itu juga membahas riset-riset penggunaan multimedia dan tujuh prinsip desain multimedia.¹⁶ Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang multimedia berbasis komputer. Perbedaannya terletak pada buku ini mengupas riset-riset yang dilakukan dalam menerapkan multimedia yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia efektif digunakan dalam pembelajaran, sedangkan dalam skripsi ini tidak dicantumkan.

Selanjutnya buku berjudul “Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan” yang ditulis oleh Munir yang membahas tentang multimedia, dalam buku ini terdapat pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam proses

¹⁵ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 3-4.

¹⁶ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*...., hal. 269-274.

pembelajaran.¹⁷ Perbedaannya dengan skripsi penulis terdapat pada pembahasan macam-macam media pembelajaran.

Jurnal ilmiah oleh Dwi Priyanto yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer” membahas tentang pengembangan multimedia berbasis komputer terletak pada domain pengembangan, dalam hal ini terletak pada teknologi berbasis komputer.¹⁸ Perbedaan dengan skripsi ini terletak pada pembahasan penelitian, jurnal tersebut membahas tentang cara pengembangan multimedia berbasis komputer sedangkan skripsi penulis membahas tentang penerapan multimedia berbasis komputer yang sudah ada di sekolah.

Skripsi yang ditulis oleh Iin Sulistio Zakiyyatin, dengan judul “Implementasi Media Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dengan Alat Bantu Komputer Multimedia Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat Tahun pelajaran 2010/2011”.¹⁹ Skripsi ini berisi tentang proses pembelajaran IPA yang menggunakan *computer/laptop*, dan media pendukung lain berupa *LCD*, *speaker*, dan *VCD* Interaktif. Persamaannya dengan skripsi yang penulis buat adalah sama-sama membahas tentang penerapan multimedia pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran. Perbedaannya pada lokasi dan pembahasan penelitian, dalam skripsi tersebut lebih menekankan

¹⁷ Munir, *Multimedia Konsep....*, hlm. 161.

¹⁸ Dwi Priyanto, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer”, *Insania* Vol. 14 No. 1 Jan-April 2009, 92-110.

¹⁹ Iin Sulistio Zakiyyatin, Skripsi: *Implementasi Media Berbasis ICT (Information and Communication Technology) dengan Alat Bantu Komputer Multimedia Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat Tahun pelajaran 2010/2011*, (Purwokerto, IAIN Purwokerto, 2011).

proses pembelajaran menggunakan CD pembelajaran dibantu perangkat komputer dan LCD proyektor. Sementara yang akan ditulis penulis adalah penerapan multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran tematik.

Skripsi yang ditulis oleh Wahyuni Setyaningsih yang berjudul “Pembelajaran Berbasis Media Komputer Pada Kelas Tinggi Di MI Muhammadiyah Panican”.²⁰ Skripsi ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran menggunakan komputer. Persamaan skripsi ini yaitu membahas media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis komputer. Skripsi penulis susun mengimplementasi multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran tematik.

Skripsi oleh Ngainul Huda yang berjudul “Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MTS Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta”.²¹ Skripsi ini sama-sama membahas multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran. Perbedaannya dalam skripsi multimedia berbasis komputer digunakan untuk pembelajaran bahasa arab dengan memanfaatkan video pembelajaran bahasa arab yang ditayangkan melalui LCD sedangkan skripsi penulis multimedia berbasis komputer yang digunakan dalam pembelajaran tematik berupa power point, gambar dan video.

Setelah melakukan survey pustaka, dapat diambil kesimpulan, bahwa penelitian ini bukan penelitian yang pertama, sebelum ini sudah ada penelitian yang membahas multimedia berbasis komputer. Perbedaannya skripsi yang

²⁰ Wahyu Setyaningsih, Skripsi: *Pembelajaran Berbasis Media Komputer Pada Kelas Tinggi Di MI Muhammadiyah Panican*, (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2017).

²¹ Ngainul Huda, Skripsi: *Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MTS Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2010).

penulis buat menarik beratkan pada multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran tematik yang memiliki kelebihan lebih efisien, efektif, pengemasan materi menarik, memudahkan guru dalam mengintegrasikan tema pembelajaran, didukung dengan multimedia berupa power point, gambar dan video yang dibuat sedemikian kreatif untuk menarik minat belajar peserta didik, aktif dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan demikian penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi skripsi, pembahasan dalam skripsi ini disajikan secara sistematis dengan penjelasan sebagai berikut:

Bagian awal terdiri atas: halaman judul, pernyataan keaslian, pengesahan nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman persembahan, halaman motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

Bagian isi skripsi memuat pokok-pokok permasalahan yang terdiri dari V (lima) bab, terdiri atas:

Bab I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah landasan teori yang membahas tentang implementasi media, media teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran tematik,

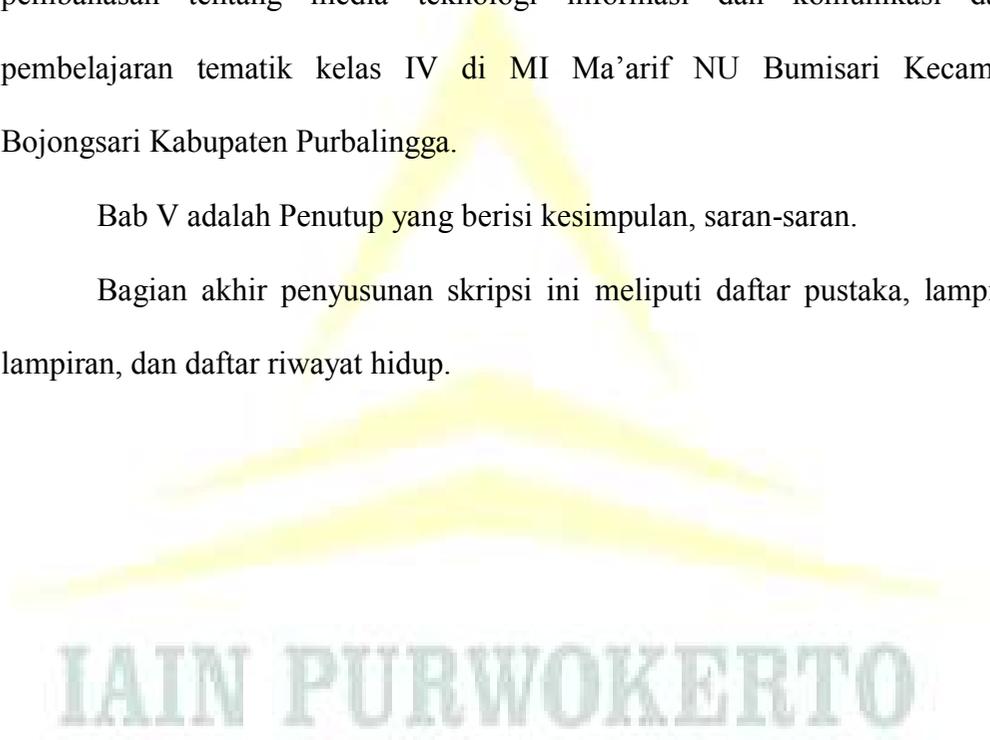
implementasi media teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran tematik.

Bab III adalah metode penelitian yang berisi jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, teknis pengumpulan data, teknis analisis data.

Bab IV adalah pembahasan hasil penelitian. Dalam bab ini diuraikan pembahasan tentang media teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran tematik kelas IV di MI Ma'arif NU Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga.

Bab V adalah Penutup yang berisi kesimpulan, saran-saran.

Bagian akhir penyusunan skripsi ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.



IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data, dan analisis data. Langkah terakhir yaitu pengambilan kesimpulan untuk dapat menjawab rumusan masalah yang telah diajukan dalam penelitian ini. Berdasarkan uraian yang ada di bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran tematik kelas IV di MI Ma'arif NU Bumisari adalah guru menggunakan laptop sebagai media utama dalam pembuatan multimedia pembelajaran.

Pada observasi pertama, tema 9 subtema 1 pembelajaran ke-1 materi pembelajaran tentang lingkungan, guru menggunakan slide power point yang ditampilkan dengan microsoft power point 2007 berupa teks isi materi pembelajaran yang diproyeksikan melalui LCD proyektor.

Pada observasi kedua, tema 9 subtema 1 pembelajaran ke-4 materi hemat energi, guru menggunakan slide power point dengan menggabungkan teks dan gambar berkaitan hemat energi yang kemudian diproyeksikan melalui LCD proyektor.

Pada observasi ketiga, tema 9 subtema 2 pembelajaran ke-2 materi pembelajaran menyanyikan lagu tanah airku serta hak dan kewajiban terhadap lingkungan, guru menampilkan video lagu tanah airku menggunakan aplikasi GOM player dan menampilkan gambar-gambar menggunakan aplikasi foto.

B. Saran-saran

Setelah melakukan penelitian implementasi media teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran tematik kelas IV di MI Ma'arif NU Bumisari, maka peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan kepada:

1. Kepala Sekolah

Kepada kepala sekolah untuk terus melakukan pengawasan dan meningkatkan perihal pelaksanaan pendidikan di sekolah.

2. Guru Kelas

Guru selalu meningkatkan kreativitas dalam menemukan cara-cara yang dapat digunakan untuk mengkondisikan peserta didik di dalam kelas. Untuk menggali wawasan peserta didik lebih luas dan mendalam, guru hendaknya senantiasa mempertahankan dan lebih meningkatkan kualitas kompetensi yang dimiliki guru termasuk dalam penggunaan media saat pembelajaran.

3. Siswa

Para peserta didik senantiasa semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik hendaknya berupaya dan kreatif untuk membuka wawasan serta memanfaatkan teknologi untuk hal positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Kadir & Hanun Asruroh. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gintings. 2010. *Esensi Praktis: Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaira.
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Jogjakarta: Diva Press.
- Huda, Ngainul. 2010. *Skripsi: Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MTS Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Khalilullah, M. 2010. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Awaja Pressindo.
- Kustadi, Cecep, dkk. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayer, Richard. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Munir, Abdul, dkk. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Munir. 2014. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Oetomo, Sutedjo Budi Dharma. 2002. *Education Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Percetakan And.

- Priyanto, Dwi. 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*.
- Pujiriyanto. 2013. *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sadiman, Arief, dkk. 1984. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Setyaningsih, Wahyu. 2017. *Skripsi: Pembelajaran Berbasis Media Komputer Pada Kelas Tinggi Di MI Muhammadiyah Panican*. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Sugihyono, Yotam & Alvita. 2014. *School of Life*. Bandung: PT. Visi Anugerah Indonesia.
- Sunhaji. 2013. *Pembelajaran Tematik-Integratif Pendidikan Agama Islam dengan Sains*. Purwokerto: STAIN Press.
- Syaodih, Nana Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Awal Kelas SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wane, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarno. 2009. *Pengantar Multimedia dalam Pembelajaran*. Genesius Prima Media.
- Yelland N, dkk. 1997. *Integrating Technology, Teaching and Learning with Early Childhood Professionals*.
http://www.coe.uh.edu/insite/elec_pub/HTML1997.

Zakkiyatin, Iin Sulisty. 2016. *Skripsi: Implementasi Media Berbasis ICT (Information and Communication Technology) dengan Alat Bantu Komputer Multimedia Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat Tahun pelajaran 2010/2011*. Purwokerto: IAIN Purwokerto.

