

EXECUTIVE SUMMARY

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

Oleh :

**FILDA GUSPITA
NPM. 1710013411130**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

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

Disusun Oleh :

**Filda Guspita
NPM 1710013411130**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Corel Draw* Pada Pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SD Negeri 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan**” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, Maret 2022

Disetujui oleh :
Pembimbing



Siska Angreni, S.Pd., M.Pd

Executive Summary

Filda Guspita. 2022. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Corel Draw* Pada Pembelajaran IPA Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SD Negeri 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Siska Angreni, S.Pd., M.Pd

Dalam pembelajaran di sekolah, guru lebih cenderung hanya menyampaikan teori dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan papan tulis, sehingga siswa kurang termotivasi dan bersemangat serta cenderung cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran dan Untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi wali kelas menyatakan bahwa sangat jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena guru kurang mengerti mengaplikasikan dan menjalankan teknologi, sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *corel draw* pada pembelajaran IPA tema 6 cita-citaku untuk kelas IV SD Negeri 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan yang valid dan praktis

Menurut Saiful, (2020:1) *corel draw* merupakan editor grafik vektor yang dibuat oleh *corel* (perusahaan perangkat lunak yang berada di Ottawa, Kanada). *Corel Draw* digunakan untuk membuat desain tampilan pada media yang meliputi *background*, tombol, soal, halaman kompetensi dasar, halaman materi, halaman evaluasi, dan halaman profil.

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D yaitu, *Define, Design, Develop and Disseminate*. Namun karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*. Subjek uji coba media interaktif berbasis *corel draw* pada pembelajaran IPA ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan. Pada tahap validasi, modul yang sudah dirancang, dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh validator yang terdiri dari 3 orang dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Untuk tahap praktikalitas dilakukan setelah media interaktif divalidasi dan layak untuk diujicobakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan media interaktif pembelajaran yang sudah dibuat.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ditinjau dari aspek materi, media pembelajaran interaktif berbasis *corel draw* pada mata pelajaran IPA pada materi siklus makhluk hidup yang dikembangkan dinyatakan sangat valid oleh validator dengan persentase 89%. Pada aspek bahasa, media pembelajaran interaktif berbasis *corel draw* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid oleh validator dengan persentase 99%. Kegiatan validasi untuk tampilan media ini dinilai oleh dosen PTIK dengan memperoleh hasil persentase 85%, maka dari itu diperoleh rata-rata validitas secara keseluruhan 91% dengan kriteria sangat valid. Adapun hasil persentase dari angket respon guru adalah 95% dapat dinyatakan pada kriteria sangat praktis, sedangkan hasil persentase dari angket respon siswa adalah 92% dapat dinyatakan pada kriteria sangat praktis. Dapat diperoleh rata-rata praktikalitas oleh guru dan siswa diperoleh rata-rata keseluruhan 94% dengan kriteria sangat praktis.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Corel Draw* Pada Pembelajaran IPA Tema 6 Cita- Citaku Kelas IV SD Negeri 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan ini sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPA, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 26 Nanggalo Kabupaten Pesisir Selatan.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, *Corel Draw*

Executive Summary

Filda Guspita. 2022. "Development of Corel Draw-Based Interactive Media in Science Learning Theme 6 My Goals Class IV SD Negeri 26 Nanggalo, Pesisir Selatan Regency. Essay. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor : Siska Angreni, S.Pd., M.Pd

In learning at school, teachers are more likely to only convey theory by using the lecture method and using the blackboard, so students are less motivated and enthusiastic and tend to get bored quickly in learning activities. technology because teachers do not understand how to apply and run technology, so the learning process tends to be boring. The purpose of this research is to produce interactive learning media based on Corel Draw in science learning theme 6 my ideals for class IV SD Negeri 26 Nanggalo, Pesisir Selatan Regency which is valid and practical.

According to Saiful, (2020:1) Corel Draw is a vector graphics editor created by Corel (a software company based in Ottawa, Canada). Corel Draw is used to create display designs on media which include backgrounds, buttons, questions, basic competence pages, material pages, evaluation pages, and profile pages.

The type of research conducted is Research and Development (R&D) research using a 4-D development model, namely, Define, Design, Develop and Disseminate. However, due to time constraints, this research only reached the Develop stage. The subjects of the corel draw-based interactive media trial in science learning were fourth grade students of SD Negeri 26 Nanggalo, Pesisir Selatan Regency. In the validation stage, the module that has been designed is followed by validation activities by a validator consisting of 3 lecturers from the Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University. For the practicality stage, it is carried out after the interactive media is validated and feasible to be tested with the aim of knowing the practicality of the interactive learning media that has been made.

Based on the results of development research in terms of material aspects, interactive learning media based on Corel Draw in science subjects on the life cycle material developed was declared very valid by the validator with a percentage of 89%. In the language aspect, the interactive learning media based on Corel Draw that was developed was declared very valid by the validator with a percentage of 99%. The validation activity for this media display was assessed by the PTIK lecturer by obtaining a percentage result of 85%, therefore the overall validity average was 91% with very valid criteria. The percentage result of the teacher response questionnaire is 95% which can be stated on very practical criteria, while the percentage result of the student response questionnaire is 92% which can be stated on very practical criteria. It can be obtained the average practicality by teachers and students obtained an overall average of 94% with very practical criteria.

From the results of this study, it can be concluded that the Development of Corel Draw-Based Interactive Media in Science Learning Theme 6 My Ideals Class IV SD Negeri 26 Nanggalo, Pesisir Selatan Regency is very valid and very practical to use in science learning, so it can be used as one of the teaching materials. in class IV SD Negeri 26 Nanggalo, Pesisir Selatan Regency.

Keywords: Development, Media, *Corel Draw*

DAFTAR PUSTAKA

Arofat, Hadi Saiful. 2020. *Easy Steps CorelDRAW Dilengkapi Beragam Contoh Desain Grafis*. Jakarta:PT Elex Media Komputindo.

Trianto.2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*.Jakarta : Kencana.