

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
E. Batasan Penelitian Pengembangan	12
F. Pentingnya Penelitian Pengembangan	12
G. Definisi Istilah	13
BAB II PEMBAHASAN	15
A. Landasan Teori	15
B. Penelitian yang Relevan	44
C. Kerangka Berpikir	47
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	49
A. Model Penelitian	49
B. Prosedur Penelitian	51
C. Subjek Uji Coba	60
D. Teknik Pengumpulan Data	66
E. Instrumen Penelitian	69
F. Teknik Analisis Data	79
BAB IV	88
A. Hasil dan Analisis Data	88
B. Pembahasan	130
BAB V PENUTUP	135
A. Simpulan	135
B. Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN	141

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pemetaan Kompetensi Inti Kelas V Tema 9 Subtema 2	37
Tabel 2.2 Tabel Pemetaan Kompetensi Dasar Kelas V Tema 9 Subtema 2	38
Tabel 2.3 Analisis Multimedia Interaktif Tema 7 Subtema 1	46
Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data Penelitian	69
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	71
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Lembar Observasi Pra Penelitian	72
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik	72
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran	73
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran	74
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi Pembelajaran	75
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Lembar Angket Ahli Bahasa	75
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	76
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Indikator Angket Respon Peserta Didik	76
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Tes Hasil Belajar	77
Tabel 3.12 Kriteria Validitas Produk Media Pembelajaran	81
Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan Multimedia Interaktif Parupin	83
Tabel 3.14 Kriteria Ketuntasan Minimal	85
Tabel 3.15 Kriteria Tingkat Keefektifan.....	86
Tabel 4.1 Angket Kebutuhan Peserta Didik	89
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> multimedia interaktif Parupin	95
Tabel 4.3 Tampilan multimedia interaktif Parupin berbasis <i>android</i>	98
Tabel 4.4 Validator Multimedia Interaktif Parupin.....	100
Tabel 4.5 Hasil Validator Ahli Media Pembelajaran	101
Tabel 4.6 Hasil Revisi Validasi Ahli Media Pembelajaran	102
Tabel 4.7 Hasil Validator Desain Pembelajaran	103
Tabel 4.8 Revisi Validasi Ahli Desain Pembelajaran	104
Tabel 4.9 Hasil Validator Ahli Materi.....	104
Tabel 4.10 Revisi Validasi Ahli Materi.....	105
Tabel 4.11 Hasil Validator Ahli Bahasa.....	106
Tabel 4.12 Revisi Validasi Ahli Bahasa.....	107
Tabel 4.13 Persentase Hasil Validasi Ahli.....	107
Tabel 4.14 Data Subjek Uji Coba Kelompok Kecil	109
Tabel 4.15 Data Subjek Uji Coba Kelompok Besar	110
Tabel 4.16 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Pembelajaran 1.....	111
Tabel 4.17 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Pembelajaran 2.....	111
Tabel 4.18 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik Pembelajaran 5.....	111
Tabel 4.19 Persentase Hasil Lembar Observasi Pendidik.....	112
Tabel 4.20 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 1	114
Tabel 4.21 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 2	115
Tabel 4.22 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 5	116
Tabel 4.23 Persentase Hasil Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	117
Tabel 4.24 Hasil Belajar Peserta Didik.....	119
Tabel 4.25 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	121
Tabel 4.26 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	122
Tabel 4.27 Hasil Evaluasi Produk.....	124
Tabel 4.28 Data Hasil Validasi Ahli.....	126
Tabel 4.29 Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Pendidik	127

Tabel 4.30 Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	127
Tabel 4.31 Data Hasil Tes Belajar.....	129
Tabel 4.32 Data Angket Respon Peserta Didik	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Multimedia Interaktif Parupin Berbasis <i>Android</i> Kelas V Tema 9 Subtema 2 Sekolah Dasar	48
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	51
Gambar 3.2 Bagan Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif Parupin ...	52
Gambar 4.1 Grafik Hasil Penghitungan Validasi Ahli.....	126
Gambar 4.2 Hasil Persentase Kepraktisan Parupin.....	128
Gambar 4.3 Hasil Persentase Keefektifan Parupin	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian	141
Lampiran 2 Instrumen Wawancara Pra Penelitian	143
Lampiran 3 Instrumen Lembar Observasi Pra Penelitian	147
Lampiran 4 Lembar Angket Kebutuhan Peserta Didik Pra Penelitian	149
Lampiran 5 Lembar Nilai Hasil Belajar Pra Penelitian Tematik	158
Lampiran 6 Lembar Soal Tes Peserta Didik	162
Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Pendidik	193
Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	200
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa	206
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi	209
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Desain	212
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran	215
Lampiran 13 Lembar Angket Respon Peserta Didik	218
Lampiran 14 RPP 1	229
Lampiran 15 RPP 2	237
Lampiran 16 RPP 5	248
Lampiran 17 Silabus	258
Lampiran 18 Rancangan Storybord	266
Lampiran 19 Dokumentasi	27

Indah Putri Pratiwi. 2022. *Pengembangan multimedia interaktif praktikum ruang pintar (parupin) Kelas V Tema 9 Subtema 2 Sekolah Dasar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Isna Ida Mardiyana S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu (1) mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif parupun dilihat berdasarkan validasi ahli, (2) mengetahui kepraktisan pengembangan multimedia interaktif parupun dilihat dari observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, (3) mengetahui keefektifan multimedia interaktif dilihat dari tes hasil belajar dan angket respon peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu, multimedia interaktif praktikum ruang pintar (parupin) berbasis *android* kelas V tema 9 subtema 2 sekolah dasar.. Model pengembangan menggunakan model ADDIE. Multimedia interaktif parupun dikembangkan melalui beberapa uji kevalidan melalui beberapa ahli yaitu, ahli media pembelajaran 92,8%, ahli desain pembelajaran 78,0%, ahli materi pembelajaran 96,0% dan ahli bahasa 91,4%. Hasil perolehan penelitian yang dilakukan dengan lembar validasi dengan menghasilkan perolehan rata-rata persentase kevalidan validasi ahli sebesar 89,55% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan diperoleh melalui lembar observasi aktivitas pendidik yaitu, 97,3% dan lembar observasi aktivitas peserta didik sebesar 96,0% dengan kategori sangat praktis. Kategori keefektifan diperoleh melalui tes hasil belajar sejumlah 95,4% dengan kategori sangat efektif dan lembar angket respon peserta didik yaitu, 96,4% kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut dinyatakan bahwa produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif parupun dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan di sekolah dasar kelas V.

Kata Kunci: Pengembangan Multimedia Interaktif Parupin Berbasis *Android*, Tema 9 Subtema 2

Indah Putri Pratiwi. 2022. *The Development of Interactive Multimedia of parupin Theme 9 for Class V Elementary School. Thesis, Elementary School Teacher Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Supervisor: Isna Ida Mardiyana S.Pd.,M,Pd.*

ABSTRACT

The objectives of this development research are (1) to determine the validity of the development of interactive multimedia in the lungs based on expert validation, (2) to find out the practicality of developing interactive multimedia in the lungs as seen from the observations of the activities of educators and students, (3) to determine the effectiveness of interactive multimedia in terms of learning outcomes and test results. student response questionnaire. The learning media developed is interactive multimedia smart room practicum (parupin) based on android class V theme 9 sub-theme 2 elementary school. The development model uses the ADDIE model. Pulupin interactive multimedia was developed through several validity tests through several experts, namely, learning media experts 92.8%, learning design experts 78.0%, learning materials experts 96.0% and linguists 91.4%. The results of the research carried out with the validation sheet resulted in the average percentage of expert validation being 89.55% in the very valid category. Practicality is obtained through the teacher activity observation sheet, namely, 97.3% and the student activity observation sheet at 96.0% with a very practical category. The effectiveness category was obtained through the learning outcomes test of 95.4% in the very effective category and the student response questionnaire sheet, namely, 96.4% in the very effective category. Based on these results, it was stated that the learning media product in the form of interactive multimedia Pulpin was declared valid, practical and effective for use in elementary school grade V.

Keywords: Development Parupin Interactive Multimedia Android Based, Theme 9 Sub Theme 2