

Prastika Wahyuni Nurintiyas. 2022. *Pengembangan Multimedia Interaktif MONIKKU Pada Tema 7 Kelas IV SDN 101 Gresik*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kemenarikan multimedia interaktif pada kelas IV tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 pembelajaran 3 dan 4. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN 101 Gresik. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4D dengan tahapan define, design, develop dan dissemination. Kevalidan multimedia interaktif MONIKKU diperoleh dari validator ahli media pembelajaran 100%, ahli desain pembelajaran 96,15%, ahli materi 97,5%, ahli bahasa 77,5% dan memperoleh rata-rata presentase 92,78% dengan kategori sangat valid. Presentase keefektifan dari multimedia interaktif MONIKKU diperoleh dari aktivitas guru, siswa dan tes siswa, pada uji coba kelompok kecil aktivitas guru memperoleh 87,20% dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa memperoleh 80,45% dengan kategori baik, dan tes memperoleh presentase 100% tuntas. Pada uji coba kelompok besar pada aktivitas guru memperoleh 85,41% dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa memperoleh 80,70% dengan kategori aktif, dan tes memperoleh presentase 100% tuntas. Kemenarikan media diperoleh dari angket respon siswa uji coba kelompok kecil 98,33% (sangat menarik), uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata presentase 95,2% (sangat menarik). Berdasarkan hasil penelitian maka multimedia interaktif MONIKKU valid, efektif, dan menarik digunakan pada Tema 7 Subtema 1, 2 dan 3 pembelajaran 3 dan 4 kelas IV SDN 101 Gresik.

Kata Kunci : multimedia interaktif, MONIKKU, keragaman negeri

Prastika Wahyuni Nurintiyas. 2022. MONIKKU Interactive Multimedia Development on Theme 7 Class IV SDN 101 Gresik. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Science Education. Trunojoyo University, Madura. Supervisor : Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

The purpose of this development research is to determine the validity, effectiveness and attractiveness of interactive multimedia in class IV theme 7 Sub-themes 1, 2 and 3 learning 3 and 4. This research was conducted in class IV SDN 101 Gresik. This research and development uses a 4D model with the stages of define, design, develop and dissemination. The validity of MONIKKU interactive multimedia was obtained from the validator of learning media experts 100%, learning design experts 96.15%, material experts 97.5%, linguists 77.5% and obtained an average percentage of 92.78% with a very valid category. The percentage of effectiveness of MONIKKU interactive multimedia was obtained from the activities of teachers, students and student tests, in the small group trial the teacher's activity obtained 87.20% in the very good category, student activities obtained 80.45% in the good category, and the test obtained a percentage of 100% finished. In the large group trial, the teacher's activity got 85.41% in the very good category, the student activity got 80.70% in the active category, and the test got a 100% complete percentage. The attractiveness of the media obtained from the student response questionnaire for small group trials was 98.33% (very interesting), large group trials obtained an average percentage of 95.2% (very interesting). Based on the research results, MONIKKU interactive multimedia is valid, effective, and interesting to use in Theme 7 Sub-themes 1, 2 and 3 learning 3 and 4 class IV SDN 101 Gresik.

Keywords: interactive multimedia, MONIKKU, country diversity