

Oktafiyan, Muhammad Stankovic. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Android Pada Materi Bilangan Pecahan Di Kelas III SDN Togubang 3 Bangkalan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Umi Hanik.

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis game android pada materi bilangan pecahan yang valid, efektif dan praktis digunakan di kelas III SDN Togubang 3 Bangkalan. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall. Berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran, materi pembelajaran, bahasa dan desain pembelajaran diperoleh rata-rata hasil persentase keseluruhan kevalidan 90% dengan kategori sangat valid. Keefektifan produk dilihat dari observasi aktivitas guru sebesar 92% dengan kategori sangat efektif, observasi aktivitas siswa sebesar 97% dengan kategori sangat efektif, hasil belajar siswa diperoleh ketuntasan klasikal dengan persentase 100% dengan kategori tuntas, sehingga dapat disimpulkan produk pengembangan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil kepraktisan dilihat dari angket respon guru sebesar 100% dengan kategori sangat praktis, angket respon siswa sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Sehingga disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis game android bilangan pecahan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, penelitian pengembangan, multimedia interaktif berbasis game android bilangan pecahan

## ***ABSTRACT***

The purpose of this study was to develop interactive multimedia based on android games on valid, effective and practical fractions material used in class III SDN Togubang 3 Bangkalan. This study uses the Borg and Gall model. Based on the results of expert validation of learning media, learning materials, language and learning design, the average percentage of the results obtained is an overall validity of 90% with a very valid category. The effectiveness of the product is seen from the observation of teacher activity by 92% in the very effective category, observation of student activity by 97% in the very effective category, student learning outcomes obtained classical completeness with a percentage of 100% in the complete category, so it can be concluded that the development product is effectively used in learning. The results of practicality can be seen from the teacher's questionnaire response of 100% in the very practical category, the student response questionnaire is 100% in the very practical category. So it can be concluded that interactive multimedia based on the fractional number android game is feasible to use.

***Keywords:*** learning media, research development, interactive multimedia based on fractional number android games