

Tamara, Wien Laily Syahtinia. 2022. *Pengembangan Multimedia Interaktif PERANMAPEN Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Kelas V SDN Simokerto I/134 Surabaya*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Isna Ida Mardiyana, S. Pd., M. Pd.

ABSTRAK

Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya inovasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yang membuat siswa kesulitan dalam menyerap materi dan hasil belajar siswa yang masih berada di bawah KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif yang valid, efektif dan menarik untuk siswa kelas V. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D. Penelitian ini memiliki 4 tahapan yang meliputi *define* (mendefinisikan), *desain* (pendefinisian), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebarluasan). Subjek penelitiannya siswa kelas V SDN Simokerto I/134 Surabaya. Kevalidan multimedia interaktif diperoleh dari validator sebesar 93%. Keefektifan multimedia interaktif berbasis android diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru kelompok kecil 100% lembar observasi aktivitas guru kelompok besar memperoleh 97% lembar observasi aktivitas siswa kelompok kecil memperoleh persentase 98% , lembar observasi aktivitas siswa kelompok besar memperoleh persentase 99,3% dan hasil belajar klasikan siswa mendapat persentase 100%. Kemenarikan multimedia interaktif dari hasil angket respon siswa kelompok kecil sebesar 95%, lembar angket respon siswa kelompok besar memperoleh presentase 97%. Hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif PERANMAPEN menunjukkan kriteria sangat valid, sangat efektif dan sangat menarik sehingga dapat digunakan pada pembelajaran di kelas untuk kelas V.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, Kelas V Tema 7 Subtema 1.*

Tamara, Wien Laily Syahtinia, 2022. *Development of PERANMAPEN Interactive Multimedia on the Theme of 7 Events in Life Sub-theme 1 Class V SDN Simokerto I/134 Surabaya*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Supervisor: Isna Ida Mardiyana, S. Pd., M. Pd.

ABSTRACT

This development is motivated by the limited innovation of learning media used in learning which makes it difficult for students to absorb material and student learning outcomes that are still below the KKM. The purpose of this research is to develop valid, effective and interesting interactive multimedia for fifth grade students. This development research uses a 4D model. This research has 4 stages which include define, design, develop and disseminate. The research subjects were fifth grade students of SDN Simokerto I/134 Surabaya. The validity of interactive multimedia obtained from the validator is 93%. The effectiveness of android-based interactive multimedia is obtained from the observation sheet for small group teacher activity. 100%. The observation sheet for large group teacher activity is 97%; the student activity observation sheet for small groups is 98%. The observation sheet for large group student activity is 99.3%. classical students get a percentage of 100%. The attractiveness of interactive multimedia from the results of the small group student response questionnaire was 95%, the large group student response questionnaire sheet obtained a percentage of 97%. The results of the research and development of PERANMAPEN interactive multimedia show the criteria are very valid, very effective and very interesting so that they can be used in classroom learning for class V.

Keywords: Interactive Multimedia, Class V Theme 7 Sub-theme 1.