

Anisa Faradiba. 2023. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SDN Geger 1*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Nilamsari Damayanti Fajrin, S.Pd.,M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kemenarikan multimedia interaktif berbasis android pada tema 7 subtema 2 kelas IV SDN Geger 1. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Kevalidan multimedia interaktif berbasis android diperoleh dari hasil validasi ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli desain pembelajaran memperoleh rata-rata persentase 94,53% dengan kategori sangat valid. Keefektifan produk dilihat dari observasi aktivitas guru uji coba skala luas 96,42% dengan kategori efektif, observasi aktivitas siswa uji coba skala luas 96,15% dengan kategori efektif, dan tes hasil belajar uji coba skala luas 100% dengan kategori tuntas. Kemenarikan produk dilihat dari hasil angket respon siswa uji coba skala luas 94,3% dengan kategori menarik. Berdasarkan hasil penelitian maka multimedia interaktif berbasis android valid, efektif, dan menarik digunakan pada pembelajaran di tema 7 subtema 2 kelas IV SDN Geger 1.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Berbasis Android, ADDIE

Anisa Faradiba. 2022. *Development of Android-Based Interaktif Multimedia in Theme 7 Sub-theme 2 Class IV SDN Geger 1*. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Science Education. Trunojoyo Madura University. Advisor : Nilamsari Damayanti Fajrin, S.Pd.,M.Pd.

ABSTRACT

The purpose of this development research was to determine the validity, effectiveness and attractiveness of android-based interactive multimedia on theme 7 sub-themes 2 class IV SDN Geger 1. This research and development used the ADDIE model with the stages of analysis, design, development, implementation, evaluation. The validity of Android-based interactive multimedia was obtained from the validation results of learning media experts, learning material experts, language experts, and learning design experts obtaining an average percentage of 94.53% in a very valid category. The effectiveness of the product can be seen from observing the activities of teachers in the large-scale trial 96.42% with the effective category, observing student activity in the large-scale trial 96.15% in the effective category, and the learning outcomes test in the large-scale trial 100% with the complete category. The attractiveness of the product is seen from the results of the student response questionnaire on a large-scale trial of 94.3% with an interesting category. Based on the results of the study, interactive multimedia based on Android is valid, effective and interesting to use in learning in theme 7 sub-theme 2 class IV SDN Geger 1.

Keywords : Interactive Multimedia, Android Based, ADDIE

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah mencurahkan limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Tema 7 Subtema 2 Kelas IV SDN Geger 01”. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, dan para sahabatnya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memenuhi tugas akhir dan memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membimbing dan ikut andil dalam penyelesaian skripsi ini, diantaranya :

1. Bapak Dr. Safi', S.H.,M.H selaku Rektor Universitas Trunojoyo Madura.
2. Ibu Dr. Haniah, S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.
3. Ibu Siti Fadryana Fitroh, S.Psi.,M.A selaku kepala Jurusan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.
4. Bapak Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd.,M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.
5. Ibu Nilamsari Damayanti Fajrin, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk tetap membimbing dan memotivasi dalam penyelesaian proposal skripsi.

6. Orangtua penulis, Bapak Muhammad Sholeh dan Ibu Jamilah yang telah menjadi penyemangat bagi penulis untuk bisa menyelesaikan tugas akhir.
7. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunjoyo Madura.
8. Bapak Suprpto, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SDN Geger 1 yang telah memberikan dukungan untuk melakukan penelitian.
9. Ibu Maryati Yulianti, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Geger 1 yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas IV SDN Geger 1 yang telah bersedia membantu dalam kelancaran penyusunan proposal skripsi penulis.
11. Sahabat dan teman-teman yang telah banyak membantu dan selalu memberikan dukungan serta do'a dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Peneliti menyadari, bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan guna kesempurnaan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan bagi semua pihak yang berkepentingan. Amiinnn.

Bangkalan, 11 April 2022

Anisa Faradiba
NIM. 180611100122

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
E. Batasan Penelitian Pengembangan.....	9
F. Pentingnya Penelitian Pengembangan	10
G. Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori	13
B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	41
C. Kerangka Berpikir.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Model Penelitian dan Pengembangan	45
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	45
C. Subjek Uji Coba	50
D. Teknik Pengumpulan Data	54
E. Instrumen Penelitian Pengembangan	58
F. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	75
A. Hasil dan Analisis Data	75
B. Pembahasan.....	112
BAB V PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	123

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	59
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	59
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	60
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Ahli Materi.....	61
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Angket Ahli Media	62
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Angket Ahli Bahasa	63
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Angket Ahli Desain Pembelajaran.....	64
Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa	65
Tabel 3.9 Kisi-kisi Soal Tes Pembelajaran 1	66
Tabel 3.10 Kisi-kisi Soal Tes Pembelajaran 2	66
Tabel 3.11 Kisi-kisi Soal Tes Pembelajaran 3	66
Tabel 3.12 Kisi-kisi Soal Tes Pembelajaran 4	67
Tabel 3.13 Kisi-kisi Soal Tes Pembelajaran 5	67
Tabel 3.14 Kisi-kisi Soal Tes Pembelajaran 6	68
Tabel 3.15 Kriteria Validitas Media Dari Para Ahli	70
Tabel 3.16 Kriteria Efektifitas Media	71
Tabel 3.17 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	72
Tabel 3.18 Kriteria Ketuntasan Tes Hasil Belajar Klasikal	73
Tabel 3.19 Kriteria Kemenarikan Media	74
Tabel 4.1 Kompetensi Inti.....	76
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	76
Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran.....	80
Tabel 4.4 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	84
Tabel 4.5 Rancangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Android	86
Tabel 4.6 Tampilan Multimedia Interaktif Berbasis Android.....	88
Tabel 4.7 Validator Ahli	92
Tabel 4.8 Hasil Validator Ahli Media Pembelajaran	92
Tabel 4.9 Hasil Validator Ahli Materi Pembelajaran.....	94
Tabel 4.10 Hasil Validator Ahli Bahasa	95
Tabel 4.11 Hasil Validator Ahli Desain Pembelajaran	96

Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	97
Tabel 4.13 Hasil Observasi Aktivitas Guru Uji Coba Skala Luas	98
Tabel 4.14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Skala Luas.....	98
Tabel 4.15 Hasil Belajar Kognitif Siswa Uji Coba Skala Luas	99
Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Luas.....	99
Tabel 4.17 Revisi Materi Pembelajaran	101
Tabel 4.18 Revisi Desain Pembelajaran.....	104
Tabel 4.19 Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Uji Coba skala luas	109
Tabel 4.20 Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Skala Luas	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Fungsi Media Dalam Pembelajaran	16
Gambar 2.2 Flowchart Model Drill and Practice	24
Gambar 2.3 Flowchart Model Tutorial	26
Gambar 2.4 Flowchart Model Simulasi	27
Gambar 2.5 Tahapan Model ADDIE	31
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Multimedia Interaktif	46
Gambar 4.1 Diagram Persentase Validasi Ahli.....	107
Gambar 4.2 Diagram Persentase Hasil Uji Coba Skala Luas	112

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 PRA PENELITIAN.....	124
Lampiran 1 Surat Pengantar Penelitian.....	124
Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas IV Pra Penelitian	125
Lampiran 3 Hasil Observasi Pra Penelitian	126
Lampiran 4 Hasil Wawancara Pra Penelitian.....	128
Lampiran 5 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	130
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Pra Penelitian.....	133
LAMPIRAN 2 PENELITIAN.....	134
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media	134
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media	137
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi.....	140
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi.....	143
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	146
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	148
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran	150
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	152
Lampiran 15 Daftar Nama Siswa Uji Coba Produk.....	154
Lampiran 16 Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	155
Lampiran 17 Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	156
Lampiran 18 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	162
Lampiran 19 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	163
Lampiran 20 Lembar Tes Hasil Belajar Siswa	169
Lampiran 21 Hasil Tes Belajar Siswa.....	177
Lampiran 22 Lembar Angket Respon Siswa	183
Lampiran 23 Hasil Angket Respon Siswa	184
Lampiran 24 RPP.....	186
Lampiran 25 Buku Panduan Multimedia Interaktif Berbasis Android	238
Lampiran 26 Dokumentasi.....	240
Lampiran 27 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	246