

Sheli Afrilani. *Pengembangan Media Gadusi Berbasis Android pada Materi IPS Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN Kedali*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan Penelitian Pengembangan ini adalah untuk (1) Mengembangkan media Gadusi berbasis *Android* untuk siswa kelas IV SD Negeri Kedali yang valid, (2) Mengembangkan media Gadusi berbasis *Android* untuk siswa kelas IV SD Negeri Kedali yang menarik, (3) Mengembangkan media Gadusi berbasis *Android* untuk siswa kelas IV SD Negeri Kedali yang efektif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh persentase kevalidan dari beberapa ahli diantaranya ahli media pembelajaran sebesar 89,3%, ahli desain pembelajaran sebesar 88%, ahli materi pembelajaran sebesar 93,3%, dan ahli bahasa sebesar 82,9%. Kemudian dihitung dengan rumus rata-rata dari keempat validasi tersebut, menghasilkan persentase sebesar 88,4%. Persentase tersebut dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan. Kemenarikan media ini didapatkan dari respon siswa kelompok kecil yaitu 87,1% dan angket respon siswa kelompok besar yaitu 89,9%. Sehingga persentase tersebut tergolong sangat menarik. Keefektifan media ini didapatkan dari lembar observasi aktivitas guru yaitu 98,2%, lembar observasi aktivitas siswa yaitu 93%, hasil tes belajar siswa 100%. Persentase tersebut dapat disimpulkan media ini sangat efektif untuk digunakan. Berdasarkan hasil penelitian maka media Gadusi berbasis *Android* valid, menarik, dan efektif untuk digunakan pada materi IPS Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas IV.

Kata Kunci : *Android*, Multimedia Interaktif.

Sheli Afriliani. *Development of Android-Based Gadusi Multimedia on IPS Material Theme 7 Sub-theme 1 Class IV of SDN Kedali*. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Supervisor: Fachrur Rozie, S.Pd., M.Pd.

Abstract

The objective of this development research are (1) To develop an Android-based multimedia Gadusi for grade IV students at SD Negeri Kedali that is valid, (2) To develop an Android-based multimedia Gadusi for grade IV students at SD Negeri Kedali that is interesting, (3) To develop an Android-based multimedia Gadusi for grade IV students at SD Negeri Kedali that is effective. This development research uses the Borg & Gall model. Based on the results of the research conducted, the percentage of validity from several experts including learning media experts at 89,3%. Learning design experts at 88%, learning materials experts at 93,3%, and linguist at 82,9%. Then it is calculated by the average formula of the four experts validations, resulting in a percentage of 88,4%. This percentage is in the very valid category and can be used. The attractiveness of this multimedia is obtained from the small group student responses (87,1%) and large group student responses (89,9%). So that the percentage is classified as very interesting. The effectiveness of this multimedia was obtained from the teacher activity observation (98,2%), students activity observation (93%), and the results students (100%). From this percentage, it can be concluded that this multimedia is very effective to use. Based on the results of the research, the Android-based Gadusi multimedia is valid, interesting, and effective to use IPS material theme 7 sub-theme 1 learning 3 class IV.

Keyword: Android, Interactive Multimedia