

Moch. Rifa'i. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN Banyuajuh 2*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yang membuat siswa kesulitan dalam menyerap materi dan hasil belajar siswa yang masih berada dibawah KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* yang valid, efektif dan menarik untuk siswa kelas IV. 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 IV SDN Banyuajuh 2 Kamal. Kevalidan multimedia interaktif berbasis android diperoleh dari validator sebesar 92,7%. Keefektifan multimedia interaktif berbasis android diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru memperoleh persentase 88%, lembar observasi aktivitas siswa memperoleh persentase 87% dan hasil belajar klasikan siswa mendapat persentase 100%. Kemenarikan multimedia interaktif berbasis android dari hasil angket respon siswa sebesar 90%. Hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis android menunjukkan kriteria sangat valid, sangat efektif dan sangat menarik sehingga dapat digunakan pada pembelajaran di kelas untuk kelas IV.

Kata Kunci: *Pengembangan Multimedia Interaktif, Berbasis Android, Tema 7 Subtema 1*

ABSTRACT

This research and development which is based on by the limited learning media used in learning media used in learning which makes it difficult for students to absorb material and student learning outcomes that under the KKM. The purpose of this research is to development interactive multimedia based on android to validity, effective and interesting for IV th graders. This development research uses 4D models. This research and development has 4 stages which include define, design, development and disseminate. The research subjects were students of grade IV SDN Banyuajuh 2 Kamal. The validity of interactive multimedia based on android obtained from the validator is 92.7%. the effectiveness of interactive multimedia based on android obtained from the observation sheet of teacher activities getting a percentage of 88%, student activity observation sheets getting 87% and students' classical learning outcomes getting a percentage 100%. The attractiveness of interactive multimedia based on android from the result of student response questionnaires by 90%. The result of research and development shows very valid criteria, very effective and very interesting so that it can be used in IV th grade learning.

Kata Kunci: *Development interactive multimedia. Based On Android, Theme 7 Subtheme 1*