

Nurdila Aprilia Putri. 2022. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif MANDALA-AR Kelas V Di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunjoyo Madura. Pembimbing: Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D dengan model pengembangan ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif yang valid, menarik, dan efektif pada kelas V materi tema 8 subtema 1 di SDN Demangan 1 Bangkalan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 9 orang dalam uji coba kelompok kecil 37 siswa dalam uji coba kelompok besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) hasil kevalidan rata-rata dari validator yaitu 87% dengan kategori sangat valid, 2) hasil uji kemenarikan berdasarkan angket respon siswa yaitu 88% dengan kategori menarik, 3) hasil uji keefektifan rata-rata berdasarkan dari observasi aktivitas guru yaitu 96% dengan kategori efektif, 4) hasil uji keefektifan rata-rata berdasarkan dari observasi aktivitas siswa yaitu 88,5% dengan kategori efektif, 5) hasil uji keefektifan rata-rata berdasarkan dari hasil belajar yaitu 98,5% dengan kategori efektif. Kesimpulan penelitian ini adalah MANDALA-AR dapat digunakan dalam pembelajaran tematik pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2.

Kata kunci: Multimedia, Pembelajaran, Augmented Reality, MANDALA

Nurdila Aprilia Putri. 2022. Development of MANDALA-AR Interactive Learning Multimedia for Class V at UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. Thesis, Elementary School Education Study Program, Faculty of Education, Trunjoyo University, Madura. Supervisor: Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study uses the R&D development method with the ADDIE development model. The purpose of this study was to develop valid, interesting, and effective interactive multimedia for class V on theme 8 sub-theme 1 at SDN Demangan 1 Bangkalan. The subjects in this study were 9 grade 5 students in the small group trial, 37 students in the large group trial. The results showed that: 1) the average validity of the validators was 87% with a very valid category, 2) the attractiveness test results based on student response questionnaires were 88% with the interesting category, 3) the average effectiveness test results based on activity observations. teachers, namely 96% in the effective category, 4) the average effectiveness test results based on the observation of student activities, namely 88.5% in the effective category, 5) the average effectiveness test results based on learning outcomes, namely 98.5% with the effective category. The conclusion of this research is that MANDALA-AR can be used in thematic learning on the theme of 8 sub-themes 1 of learning 1 and 2.

Keywords: Multimedia, Learning, Augmented Reality, MANDALA.