

Nova Puspa Dewi. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif ZATUZAPUR Berbasis Android pada Tema 9 Subtema 1 Kelas V SD. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Priyono Tri Febrianto.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kemenarikan dari multimedia interaktif ZATUZAPUR berbasis android pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 untuk Kelas V SD. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran memperoleh 81,33%, ahli desain pembelajaran 90%, ahli materi pembelajaran 92% dan ahli bahasa diperoleh 74%. Berdasarkan keseluruhan hasil validasi memperoleh rata-rata presentase 84,33% dengan kategori sangat valid. Keefektifan produk dilihat dari tes hasil belajar. Berdasarkan penghitungan ketuntasan klasikal hasil yang diperoleh 100% dengan kriteria bahwa secara klasikal memenuhi ketuntasan belajar. Penilaian kemenarikan media diperoleh dari angket respon siswa. Pada uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 94,25% dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan pada uji coba kelompok besar memperoleh hasil 92,34% dengan kriteria sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ZATUZAPUR valid, efektif dan menarik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif

ABSTRACT

The aim of this development research is to determine the validity, effectiveness, and attractiveness of the android-based interactive multimedia ZATUZAPUR on the theme 9 sub-theme 1 learning 1 in grade V elementary school. This development research uses the ADDIE model. Based on the validation results, it is found that learning media experts are 81.33%, learning design experts are 90%, learning materials experts are 92% and linguists are 74%. Based on the overall validation results, it is obtained an average percentage of 84.33% with a very valid category. The effectiveness of the product is seen from the learning outcomes test. Based on the calculation of classical completeness, the results obtained are 100% with classical criteria that fulfill learning mastery. The assessment of media attractiveness is obtained from student response questionnaires. In the small group trial, the results obtained are 94.25% with very interesting criteria. Meanwhile, in the large group trial, the results obtained are 92.34% with very interesting criteria. From the results obtained, it can be concluded that the interactive multimedia ZATUZAPUR is valid, effective and interesting.

Keywords: Learning Media, Interactive Multimedia