

Akbar, Juananda Fatkhul. 2023. 170611100190. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Kelas IV Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 Di UPT SD Negeri 251 Gresik*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Isna Ida Mardiyana, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk alat bantu menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, baik individu maupun kelompok yang dapat merangsang pikiran dan minat untuk belajar sehingga terjadi proses pembelajaran lebih efektif. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran multimedia interaktif gapan (game pakaian adat nusantara) dengan tujuan menjadi produk yang layak dari segi kevalidan, segi keefektifan, dan segi kepraktisan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Model penelitian yang digunakan adalah model *Borg and Gall*. Peneliti mengambil model *Borg and Gall* dikarenakan cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin menghasilkan suatu produk yang valid, efektif, dan praktis serta menguji cobakan produk yang dihasilkan. Hasil penelitian mendapatkan hasil bahwa : (1) Hasil uji kevalidan rata-rata yakni sebesar 86,75% dengan kriteria sangat valid, (2) Hasil uji keefektifan dari hasil uji coba produk dan uji coba pemakaian yang ditinjau dari lembar observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa yakni masing-masing sebesar 93% dan 97% dengan kriteria sangat aktif, serta ditinjau dari tes hasil belajar siswa yakni 100% tuntas dengan kriteria sangat efektif yang berdasarkan kriteria ketuntasan klasikal tes hasil belajar siswa, (3) Hasil uji kepraktisan kelompok kecil dan kelompok besar yang ditinjau dari hasil penilaian angket respon guru dan siswa yakni sebesar 100% dan 99%, dengan kriteria sangat praktis. Kesimpulan penelitian ini adalah multimedia interaktif kabayan nusantara layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif Android.

Akbar, Juananda Fatkhul. 2023. 170611100190. Development of Android-based Interactive Multimedia Class IV Theme 1 Sub-theme 1 Learning 1 at UPT SD Negeri 251 Gresik. Essay. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Science Education. Trunojoyo Madura University. Advisor: Isna Ida Mardiyana, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

Learning media is everything related to software and hardware that can be used as a tool to help convey the contents of teaching materials from learning resources to students, both individuals and groups that can stimulate the mind and interest in learning so that the learning process occurs more effectively. This research develops gapan interactive multimedia learning media products (archipelagic traditional dress games) with the aim of becoming a product that is feasible in terms of validity, effectiveness, and practicality. The research method used is the Research and Development (R&D) research and development method. The research model used is the Borg and Gall model. Researchers took the Borg and Gall model because it fits the development goals of producing a valid, effective, and practical product as well as testing the resulting product. The results of the study showed that: (1) The average validity test results were 86.75% with very valid criteria, (2) The effectiveness test results from the results of product trials and usage trials in terms of observation sheets of the implementation of teacher activities and students namely 93% and 97% respectively with very active criteria, and in terms of student learning outcomes tests namely 100% complete with very effective criteria based on the classical completeness criteria of student learning outcomes tests, (3) Small group practicality test results and the large group in terms of the results of the teacher and student response questionnaires were 100% and 99%, with very practical criteria. The conclusion of this study is that Kabayan Nusantara interactive multimedia is suitable for use in learning.

Keywords: Learning Media, Android Interactive Multimedia.