

Edy Prasetyo. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Risa Manja Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Andika Adinanda S.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif risa manja pada materi tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dan pembelajaran 4 yang valid, efektif dan menarik digunakan di kelas V UPT SD Negeri 138 Gresik. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran, materi pelajaran dan desain pembelajaran diperoleh rata-rata hasil persentase keseluruhan kevalidan 88,01% dengan kategori sangat valid. Kefektifan produk dilihat dari observasi aktivitas guru sebesar 85,25% dengan kategori sangat efektif, observasi aktivitas siswa sebesar 93,14% dengan kategori sangat efektif, hasil belajar siswa pada ranah kognitif diperoleh ketuntasan klasikal dengan persentase 100% dengan kategori tuntas, sehingga dapat disimpulkan produk pengembangan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil kemenarikan dilihat dari angket respon guru terhadap multimedia interaktif risa manja yaitu 92%, angket respon siswa terhadap multimedia interaktif risa manja pada uji coba kelompok kecil yaitu 94,33% dengan kategori sangat menarik dan pada uji coba kelompok besar sebesar 95% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon siswa diperoleh rata-rata hasil seluruh kemenarikan multimedia interaktif risa manja yaitu 93,5% dengan kategori sangat menarik. Sehingga disimpulkan bahwa multimedia interaktif risa manja layak untuk digunakan.

Kata kunci: multimedia interaktif, pembelajaran tematik

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop interactive multimedia based on Risa Pamper's theme 7 sub-theme 1 learning 3 and learning 4 which are valid, effective and interesting to be used in class V UPT SD Negeri 138 Gresik. This development research uses the ADDIE model. Based on the results of expert validation of learning media, subject matter and learning design, the average percentage of the results of the overall validity is 88.01% with a very valid category. The effectiveness of the product can be seen from the observation of teacher activities of 85.25% with a very effective category, observation of student activities of 93.14% with a very effective category, student learning outcomes in the cognitive domain obtained classical completeness with a percentage of 100% with a complete category, so it can be concluded product development is effectively used in learning. The results of the attractiveness seen from the teacher's response questionnaire to Risa manja interactive multimedia is 92%, student response questionnaire to Risa manja interactive multimedia in small group trial is 94.33% with very interesting category and 95% in large group trial with very category interesting. Based on the results of the teacher's response questionnaire and student responses, it was obtained that the average results of all of Risa's interactive multimedia attractiveness were 93.5% with a very interesting category. So it can be concluded that Risa Paja's interactive multimedia is feasible to use.

Keywords: interactive multimedia, thematic learning