

## ABSTRAK

**Rio Parsaoran Napitupulu, 8166181027**, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *software* media pembelajaran untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pembelajaran 1 dan 5 kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo. Peneliti menggunakan Multimedia Interaktif yaitu *Adobe Flash CS 6* dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah *4-D*, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminat*). Keefektifan multimedia Interaktif berdasarkan tes hasil belajar yaitu pada ketuntasan data belajar hasil individu pada kelas yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif yaitu *Adobe flash CS 6* memperoleh nilai rata-rata 82,68 yaitu dari 30 siswa yaitu 27 dinyatakan tuntas dan 3 tidak tuntas dan pada kelas yang menggunakan media pembelajaran *Power Point* memperoleh nilai rata-rata yaitu 69,35 dari 30 siswa 21 dinyatakan tuntas dan 9 dinyatakan tidak tuntas. Berdasarkan hasil penilaian validator pada ahli materi memperoleh kelayakan mencapai 3,75 dengan kategori sangat baik. Pada ahli Media memperoleh kelayakan 3,33 dengan kategori sangat baik dan pada ahli desain memperoleh kelayakan 3,36 dengan kategori sangat baik. Dari hasil validasi tersebut kelayakan media *Adobe Flash CS 6* berbasis multimedia interaktif sangat layak untuk digunakan. Hasil analisis uji perbedaan diperoleh bahwa  $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$  ( $3,3 \geq 2,0$ ) pada taraf *significan* (0,05) dengan kesimpulan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif lebih efektif digunakan dan teruji kebenarannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD Negeri 060925 Sudirejo

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Keberagaman Budaya Bangsaku, Hasil Belajar**

## ABSTRACT

**Rio Parsaoran Napitupulu, 8166181027**, Developing Learning Media Based on Interactive Multimedia in Improving Students' Learning Outcomes on *Keberagaman Budaya Bangsaku* Subtheme for grade IV in 060925 Elementary School Sudirejo

This study aimed to develop learning media software to determine the feasibility and effectiveness of learning media in improving students' learning outcomes on *Keberagaman Budaya Bangsaku* Subtheme of theme 1 and 5 for grade IV in 060925 Elementary School Sudirejo. The researcher used Interactive Multimedia namely Adobe Flash CS 6 in designing and developing the learning media. The development model was 4-D which consisted of 4 stages of developing namely defining, designing, developing and disseminating. The effectiveness of Interactive multimedia was based on learning outcomes tests, with the completeness of individual learning outcomes data in the class by using interactive multimedia namely Adobe Flash CS 6 and obtained an average of 82.68 from 30 students, there was 27 passed and 3 was not passed the test, and in a class which used Power Point learning media obtained an average of 69.35 of 30 students with 21 was passed and 9 was not passed the test. Based on the results of the validator's assessment on material experts, the feasibility reached 3.75 with a very good category. Media experts obtained 3.33 eligibility with a very good category and design experts obtained the feasibility of 3.36 with a very good category. From the results of validation, the feasibility of interactive multimedia-based Adobe Flash CS 6 was very feasible to use. The results of the difference test analysis obtained that  $t\text{-count} \geq t\text{-table}$  ( $3.3 \geq 2.0$ ) at a significant level (0.05) with the conclusion that  $H_a$  was accepted and  $H_o$  was rejected. This proved that interactive multimedia was more effectively used and validated in improving students' learning outcomes on *Keberagaman Budaya Bangsaku* Subtheme for grade IV in 060925 Elementary School Sudirejo.

**Keywords:** Learning Media, Interactive Multimedia, *Keberagaman Budaya Bangsaku*, Learning Outcomes