

ABSTRAK

RIKA JUNITA LUBIS. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri 060868 Medan T.A 2022/2023. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2024.

Multimedia Interaktif pada hal ini adalah multimedia pembelajaran interaktif dimana didalam multimedia ini berupa video animasi yang penggunaanya memanfaatkan Smartphone Android. tujuan dalam penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif. 2) Mengetahui keparaktisan Multimedia Pembelajaran Interaktif. 3) Mengetahui keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau yang sering disebut dengan istilah R&D (Reserch & Development). Dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sampel sebanyak 11 siswa pada SD Negeri 060868 Medan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan pengisian kuesioner. Kuesioner dibagikan oleh para validator. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 91%, kemudian hasil validasi ahli materi sebesar 87%, dan hasil validasi praktisi pendidikan sebesar 95%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif berada pada kategori “Sangat Layak”. Efektivitas dilakukan dengan menggunakan dari hasil pre test dan post test terhadap siswa sebanyak 11 orang dengan memperoleh hasil berdasarkan post test sebesar 79,09% dengan kategori “Sangat Layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif pada tema 1 subtema 1 Kelas IV SD Negeri 060868 Medan merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif.

Kata Kunci: Pengembangan media, Multimedia Interaktif, Video Animasi

ABSTRACT

RIKA JUNITA LUBIS. Development of Interactive Learning Multimedia on Theme 1 Subtheme 1 Class IV State Elementary School 060868 Medan T.A 2022/2023. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2024.

Interactive Multimedia in this case is interactive learning multimedia where this multimedia is in the form of animated videos whose users use Android Smartphones. The objectives of this research are 1) To determine the feasibility of Interactive Learning Multimedia. 2) Knowing the practicality of Interactive Learning Multimedia. 3) Knowing the effectiveness of Interactive Learning Multimedia. This research is a type of development research or what is often referred to as R&D (Research & Development). Using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. This research was conducted using a sample of 11 students at SD Negeri 060868 Medan. Data collection was carried out through observation and filling out questionnaires. Questionnaires were distributed by validators. Validation results from media experts obtained a percentage of 91%, then the material expert validation results were 87%, and the educational practitioner validation results were 95%. It can be concluded that Interactive Learning Multimedia is in the "Very Appropriate" category test on 11 students and obtained results based on the post test of 79.09% with the category "Very Appropriate". So it can be concluded that Interactive Learning Multimedia in theme 1 sub-theme 1 Class IV SD Negeri 060868 Medan is a learning media that can be used effectively.

Keywords: Media development, Interactive Multimedia, Animation Video