

## ABSTRAK

**Haggri Vina Yolanda. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Subtema 3 Pengalaman di Sekolah Kelas 1 SDN 132407 Tanjungbalai T.A 2021/2022. Skripsi. Program Studi PGSD FIP UNIMED.2022**

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah proses pembelajaran yang kurang menarik dikarenakan tidak adanya media pembelajaran khususnya pada pembelajaran tema 5 subtema 3 pengalaman di sekolah kelas 1 pembelajaran 1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik bagi peserta didik, kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan kurangnya motivasi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran. Dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengakibatkan pembelajaran kurang menarik, inovatif dan kreatif sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, validitas/kelayakan, keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema 5 Subtema 3 Pengalaman di Sekolah Kelas I SDN 132407 Tanjungbalai.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, and Disminatte*). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I sebanyak 20 orang siswa SD Negeri 132407 Tanjungbalai.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft Power Point* dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan validator untuk kelayakan media mendapat skor 90 dengan perolehan rata-rata 90% yang tergolong sangat layak. Sedangkan penilaian yang dilakukan validator untuk kelayakan materi pada media mendapatkan skor 70 dengan perolehan rata-rata 93,3% yang termasuk kategori sangat layak. Efektivitas media pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Pada saat *pretest* tidak ada seorang siswa pun yang tuntas mencapai KKM, setelah dilakukan *posttest* maka didapatkan data siswa yang tuntas atau mencapai  $KKM \geq 75$  sebanyak 100% sehingga dapat dikatakan efektif. Hasil validasi ahli praktisi pendidikan mendapatkan skor 61 dengan perolehan rata-rata 93,8% yang tergolong sangat layak. Kemudian angket respon siswa mendapat perolehan rata-rata 89% yang termasuk kategori sangat praktis.

Berdasarkan tahap validasi dan juga uji coba lapangan, media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *Microsoft Power Point* sudah layak/valid, praktis dan efektif sehingga media ini dapat digunakan dan disebarluaskan untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis interaktif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Berbasis Interaktif, *Microsoft Power Point*