

ABSTRAK

AGUNG FEBRIAN BANGUN. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 10* Pada Tema 1 Subtema 1 Di Kelas V SD Swasta Nurcahaya Medan T.A 2023/2024". Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2024.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validasi, praktikalitas, dan keefektifan Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 10* Pada Tema 1 Subtema 1 Di Kelas V SD Swasta Nurcahaya Medan T.A 2023/2024. Berdasarkan ahli validator dan uji coba produk. Penelitian ini merupakan penelitian Research & Development (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall. Adapun langkah – langkah dalam penelitian ini dibatasi menjadi 6 tahapan yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, ahli praktisi pendidikan dan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil validasi Media Pembelajaran Interaktif, dapat dilihat pada tabel penilaian ketiga ahli yang diperoleh berturut-turut yaitu 95%, 88% dan 89%. Sehingga media pembelajaran interaktif layak untuk diuji coba. Berdasarkan hasil uji coba produk nilai peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif adalah 50,2% dan menjadi 82,3% setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Hasil peserta didik dalam menggunakan produk memiliki nilai di atas KKM yaitu 70, sehingga dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Sehingga Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 10* Efektif Digunakan Di Kelas V SD. Berdasarkan hasil uraian di atas dapat ditarik kesimpulannya bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Ispring Suite 10* Pada Tema 1 Organ Gerak Hewan Dan Manusia, Subtema 1 Organ Gerak Hewan, Pembelajaran 1 layak digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas V SD Swasta Nurcahaya Medan T.A 2023/2024

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi *ISpring Suite 10*, Hasil Belajar

ABSTRACT

AGUNG FEBRIAN BANGUN. Development of Interactive Learning Media Based on the Ispring Suite 10 Application on Theme 1 Sub-theme 1 in Class V of Nurcahaya Private Elementary School Medan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education. Universitas Negeri Medan. 2024.

The aim of this research is to determine the validation, practicality and effectiveness of Interactive Learning Based on the Ispring Suite 10 Application in Theme 1 Subtheme 1 in Class V of Nurcahaya Private Elementary School, Medan, T.A 2023/2024. Based on validator experts and product trials. This research is Research & Development (R&D) research using the Borg and Gall model. The steps in this research are limited to 6 stages, namely: 1) Potential and Problems, 2) Data Collection, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Design Revision, 6) Product Trial. Validation is carried out by material experts, design experts, educational practitioner experts and field trials. Based on the validation results of Interactive Learning Media, it can be seen in the table that the three expert assessments obtained were 915%, 88% and 89% respectively. So that interactive learning media is worthy of being tested. Based on the results of product trials, students' scores before using interactive learning media were 50.2% and became 82.3% after using interactive learning media. The students' results in using the product have a score above the KKM, namely 70, so they can be categorized as "Very Good". So that Interactive Learning Media Based on the Ispring Suite 10 Application is Effectively Used in Class V Elementary School. Based on the results of the description above, it can be concluded that Interactive Learning Media Based on the Ispring Suite 10 Application in Theme 1 Animal and Human Movement Organs, Subtheme 1 Animal Movement Organs, Learning 1 is suitable for use in the learning process of class V students at Nurcahaya Private Elementary School Medan T.A 2023/ 2024

Keywords : Interactive Learning Media, ISpring Suite 10 Application, Learning Results