

ABSTRAK

ASRI NATASYA PANGIHUTAN SARAGIH. Pengembangan Media Berbasis Interaktif Menggunakan Animaker Pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku Kelas IV SDN 013856 Selawan Kisaran. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) kelayakan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan animaker pada tema 7 subtema 2 indahnya keberagaman budaya negeriku kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran (2) praktikalitas media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan animaker pada tema 7 subtema 2 indahnya keberagaman budaya negeriku kelas 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran dan (3) Efektivitas media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan animaker pada tema 7 subtema 2 indahnya keberagaman budaya negeriku kelas 4 Negeri 013856 Selawan Kisaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), implementasion (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan animaker berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 72,72% dengan kategori layak dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Praktikalitas media diperoleh melalui hasil penilaian oleh ahli praktisi dengan hasil persentase sebesar 90% dan termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Efektivitas media pada Uji n-gain yang dilakukan pada siswa kelas IV SD diperoleh hasil 0,74 masuk dalam kategori “sedang”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan animaker pada tema 7 subtema 2 indahnya keberagaman budaya negeriku kelas IV SDN 013856 Selawan layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Media Interaktif, Animaker



ABSTRACT

ASRI NATASYA PANGIHUTAN SARAGIH. Interactive Based Media Development Using Animaker on Theme 7 Subtheme 2 The Beauty of My Country's Cultural Diversity Class IV SDN 013856 Selawan Kisaran. Skipsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.

The purpose of this research is to determine (1) the feasibility of interactive-based learning media using animaker in theme 7 sub-theme 2 the beauty of the cultural diversity of my country for class 4 SD Negeri 013856 Selawan Kisaran (2) the practicality of interactive-based learning media using animaker in theme 7 sub-theme 2 the beauty of my country's cultural diversity in class 4 at SD Negeri 013856 Selawan Kisaran and (3) The effectiveness of interactive-based learning media using animaker on theme 7 sub-theme 2 the beauty of my country's cultural diversity class 4 Negeri 013856 Selawan Kisaran. This type of research is research and development (Research and Development) using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, implementation and evaluation. The results of the research show that the feasibility of interactive-based learning media using animaker based on material expert validation results obtained a percentage of 72.72% in the feasible category and media expert validation results obtained a percentage of 88% in the very feasible category. Media practicality is obtained through assessment results by expert practitioners with a percentage result of 90% and is included in the very practical category. The effectiveness of the media in the n-gain test carried out on fourth grade elementary school students obtained a result of 0.74, which is in the "medium" category. It can be concluded that interactive-based learning media using animaker on theme 7 sub-theme 2 the beauty of my country's cultural diversity for class IV SDN 013856 Selawan is feasible, practical and effective for use in learning.

Keywords: Research and Development, Interactive Media, Animaker

