

ABSTRAK

PUTRI NABILAH SIAHAAN. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Kuis PeNA pada Pelajaran IPAS Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya Kelas IV di UPTD SDN 010028 Simpang Empat T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui validitas media pembelajaran, mengetahui kepraktisan media pembelajaran dan mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan pada topik daerahku dan kekayaan alamnya. Adapun jenis penelitian merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis video diperoleh skor dengan persentase sebesar 96,6% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor dengan persentase 83,2% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil penilaian media oleh guru diperoleh skor dengan persentase 96% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil implementasi ditemukan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, dimana rata-rata hasil belajar pada *pre test* yaitu 50,72 sedangkan rata-rata pada *post test* yaitu 82,25. Pembelajaran dengan menggunakan media multimedia pembelajaran interaktif di kelas IV pada topik daerahku dan kekayaan alamnya efektif digunakan. Hal ini terbukti dari rata-rata skor N-Gain persen sebesar 65,33 dengan kategori “Efektif”.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Budaya Hidup Sehat, Penelitian dan Pengembangan, Model ADDIE

ABSTRACT

PUTRI NABILAH SIAHAAN. Development of Interactive Learning Multimedia with PeNA Quiz on the Topic of My Region and Its Natural Wealth for Fourth Grade in UPTD SDN 010028 Simpang Empat T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.

The purpose of this study is to determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed learning media on the topic of my region and its natural wealth. The research method used is research and development (R&D) using the ADDIE model consisting of 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validation results by subject matter experts on video-based learning media obtained a score with a percentage of 96.6% with the criteria "Very Feasible". Validation results by media experts obtained a score with a percentage of 83.2% with the criteria "Very Feasible". Media assessment results by teachers obtained a score with a percentage of 96% with the criteria "Very Practical". Based on the implementation results, there was an improvement in student learning outcomes, where the average pre-test score was 50.72 while the average post-test score was 82.25. Learning using interactive multimedia learning media in fourth grade on the topic of my region and its natural wealth is effectively used. This is evidenced by the average N-Gain score of 65.33 percent with the category "Effective".

Keywords: Interactive Learning Multimedia, Healthy Lifestyle, Research and Development, ADDIE Model.

THE
Character Building
UNIVERSITY