

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI PPKn KEBERAGAMAN KARAKTERISTIK INDIVIDU BAGI SISWA SD

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA CIVIC MATERIALS ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Hazin Nathu Sholikhah, Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta,
Hazinnathu.2017@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi PPKn “Keberagaman Karakteristik Individu” Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Balecatur 1 Sleman dan (2) Mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi PPKn “Keberagaman Karakteristik Individu” Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Balecatur 1 Sleman. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4-D dari Thiagarajan. Desain pengembangan multimedia ini hanya meliputi tiga langkah yaitu define, design, dan develop. Subyek penelitian ini terdiri dari subyek validasi yaitu ahli materi, ahli media, dan guru. Subyek uji coba yaitu siswa kelas IV SD Negeri Balecatur 1. Jumlah subyek uji coba pertama sebanyak 6 siswa dan jumlah subyek uji coba kedua sebanyak 18 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain instrumen validasi ahli materi, ahli media, guru dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data yaitu deskriptif kuantitatif. Hasil validasi ahli materi termasuk kategori sangat baik (4,33). Hasil validasi ahli media termasuk kategori sangat baik (4,68). Hasil uji coba kelompok kecil termasuk kategori layak (0,96). Hasil uji coba lapangan lebih luas termasuk kategori layak (0,98).

Kata kunci: Multimedia, Android, PPKn,

Abstract

This study aims to: (1) Produce Android-Based Interactive Multimedia for Civics Education Materials "Diversity of Individual Characteristics" for Grade IV Students at SD Negeri Balecatur 1 Sleman and (2) Determine the feasibility of Android-based Interactive Multimedia for Civics Materials "Diversity of Individual Characteristics" for Grade IV Students SD Negeri Balecatur 1 Sleman. The type of research used is Research and Development (R&D). Using a 4-D model from Thiagarajan. This multimedia development design only includes three steps, namely define, design, and develop. The subjects of this study consisted of validation subjects, namely material experts, media experts, and teachers. The subjects of the trial were the fourth grade students of SD Negeri Balecatur 1. The number of the first test subjects was 6 students and the number of the second test subjects was 18 students. The instruments used in this study include validation instruments for material experts, media experts, teachers and student response questionnaires. The data analysis technique is descriptive quantitative. The results of the material expert validation are in the very good category (4,33). The results of media expert validation are in the very good category (4,68). The results of the small group trial were included in the feasible category (0.96). The results of the wider field trial are included in the feasible category (0.98).

Keywords: Multimedia, Android, PPKn

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ini membawa perubahan yang sangat signifikan salah satunya pemanfaatan dunia digital. Kemajuan teknologi juga berpengaruh dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Baik dalam sistem pembelajarannya, model, metode, bahan ajar maupun media pembelajarannya yang digunakan

dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi ini ditandai dengan semakin tersediannya fasilitas pembelajaran yang berbasis teknologi seperti smartphone dan laptop/PC. Dalam pembelajaran diperlukan adanya beberapa komponen agar dapat berjalan dengan baik salah satunya adalah media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2017: 13) media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih

lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang merangsang peserta didik untuk belajar

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn merupakan muatan pembelajaran yang memfokuskan pada proses pembentukan warga negara agar dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak serta kewajiban untuk menjadi warga. Proses pembelajaran PPKn menuntut terlibatnya emosional, intelektual, dan sosial dari peserta didik dan guru sehingga nilai – nilai itu tidak hanya dipahami (bersifat kognitif) tetapi dihayati dan dilaksanakan (bersifat perilaku). Memperhatikan esensi yang terkandung dalam mata pelajaran PPKn diatas maka pembelajaran disekolah seharusnya merupakan pembelajaran yang menyenangkan

Berdasarkan hasil wawancara tanggal 12 Februari 2021 guru kelas IV SD Negeri Balecatur 1 Sleman. Beliau menyampaikan bahwa penyampaian materi saat pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan media buku cetak, terkadang diputar video menggunakan LCD proyektor. Dikarenakan saat ini sedang ada musibah pandemi Covid-19 maka pembelajaran dilaksanakan secara daring. Untuk fasilitas pembelajaran daring seluruh peserta didik sudah mempunyai *smartphone* dibuktikan dari beberapa wawancara yang dilakukan peneliti kepada peserta didik dan peneliti masuk ke dalam grup *whatsapp* kelas IV SD Negeri Balecatur 1. Permasalahan yang timbul pada pembelajaran muatan PPKn yaitu banyaknya

materi yang harus disampaikan. Banyak wali murid yang mengeluh boros paket data sehingga dalam proses pembelajaran hanya dilakukan melalui grup *Whatsapp* dan penyampaian materi pembelajaran menggunakan buku paket serta lembar kerja peserta didik atau disebut dengan LKPD yang penyajiannya padat dan tampilannya kurang menarik. Hal itu menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga masih ada beberapa anak yang nilainya belum mencapai KKM terutama pada materi PPKn, Berdasarkan transkrip nilai PTS yang ada dalam lampiran masih ada 15 anak dari 32 peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata 68,5. Dengan belum tercapainya nilai KKM tersebut maka perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran. Terutama pada muatan PPKn khususnya tema “Daerah Tempat Tinggalku” pada pokok bahasan keberagaman karakteristik individu yang dianggap sulit oleh peserta didik karena keberagaman karakteristik dilingkungan keluarga, sekolah serta daerah cakupan materinya cukup banyak dan minimnya media pembelajaran PPKn. Wilayah Indonesia yang luas dan berbentuk kepulauan maka sangat mempengaruhi keanekaragaman budaya, suku, bahasa, tarian, lagu, pakaian adat, rumah adat dan senjata tradisional. Oleh karena itu guru memerlukan multimedia interaktif pembelajaran agar memudahkan dalam penyampaian materi.

Menurut Surjono (2017: 41) multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi, secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat

komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat hal itu diperkuat oleh *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran Munir, (2012:7). Berdasarkan pernyataan tersebut materi keberagaman karakteristik ini dalam penyampaiannya akan lebih efektif ditangkap peserta didik melalui multimedia interaktif. Menurut Hanafi H.F. dan Samsudin, K (2012:4) "*Mobile learning systems powered by android technology can make learning more fun, interactive and intuitive*". Penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa dengan kemajuan teknologi *mobile learning* yang didukung dengan teknologi android dapat membuat belajar lebih menyenangkan, interaktif dan intuitif.

Pengembangan produk multimedia interaktif ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik menurut Piaget dalam Budiningsih (2015: 36-39) dalam penelitian ini masa intelektual peserta didik kelas IV sekolah dasar masuk pada tahap operasional konkret umumnya masuk dalam usia 10-12 tahun. Pada masa ini anak sudah menggunakan aturan yang jelas dan logis. Anak belum mampu berfikir secara abstrak. Pada

tahap ini anak menyukai warna-warna yang cerah. Jenis font yang digunakan sesuai karakteristik anak yaitu font yang sederhana dan bentuknya tidak rumit agar mudah dibaca anak. Penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran peserta didik dirasa tepat karena dalam multimedia dapat menyajikan materi-materi belajar dengan lebih jelas dan menarik,

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis android juga dapat menyajikan materi secara lebih menarik sehingga mampu merangsang peserta didik untuk dapat belajar lebih aktif. Selain itu multimedia interaktif juga dapat diberikan elemen interaktif yang dapat berinteraksi dengan peserta didik dengan demikian penggunaan multimedia dirasa akan lebih efektif.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diambil suatu gagasan dan menarik permasalahan yang memerlukan adanya pengembangan media pembelajaran dengan mengembangkan media dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi PPKn "Keberagaman Karakteristik Individu" bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Balecatur 1 Sleman."

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) Sugiyono (2016:30) mengatakan metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Balecatur 1 yang beraalamat di Gejawan Kulon,

Balecat, Kabupateen Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari – Agustus 2021

Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV SD Negeri Balecat 1. Jumlah subyek uji coba pertama sebanyak 6 siswa dan jumlah subyek uji coba kedua sebanyak 18 siswa.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini mengadopsi dari model pengembangan 4D. Thiagarajan (1974) dalam Sugiyono (2016: 37-38) mengemukakan bahwa Langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D yang merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Development dan Dissemination*. Peneliti hanya sampai pada tahap Development. Tahap pendefinisian meliputi analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap perancangan meliputi penyusunan instrumen, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap pengembangan meliputi validasi ahli materi, ahli media, guru dan uji coba.

Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data deskriptif kuantitatif. Data diperoleh dari observasi, wawancara dan angket, kemudian data dikonversikan menjadi data kualitatif. Hasil pengkonversian digunakan untuk mengetahui kelayakan media dan respon peserta didik terhadap media.

Teknis Analisis Data

Data kuesioner yang ada dianalisis dengan menghitung rata-rata skor (X) pada tiap-tiap aspek. Dengan menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut Sudijono (2005:80);

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata tiap aspek kualitas

$\sum x$ = Jumlah skor tiap aspek kualitas

n = Jumlah Soal

Tabel 1. Pedoman hasil konversi data

Rentang nilai	Kriteria	Kategori
$X > 4,2$	Sangat Baik	Layak
$3,2 < X \leq 4,2$	Baik	
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup	Tidak layak
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang	
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang	

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan diuraikan sebagai berikut,

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

a. Analisis awal

Tahap analisis awal dalam penelitian ini yaitu menemukan permasalahan yang dihadapi saat proses pembelajaran di kelas IV SDN Balecat 1 Sleman yaitu:

- 1) Pembelajaran masih cenderung menggunakan media cetak seperti buku paket dan lembar kerja peserta didik sehingga kurang termotivasi, jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Materi yang harus disampaikan banyak, apalagi dimasa pandemi saat ini pembelajaran hanya dilakukan melalui grub *Whatsapp*

sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

- 3) Peserta didik dan guru belum memaksimalkan dalam menggunakan *smartphone* untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dibutuhkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android
- 4) Masih adanya nilai peserta didik yang belum mencapai KKM sehingga belum tercapainya hasil belajar yang maksimal
- 5) Belum adanya aplikasi berbasis *smartphone* android sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi di SD Negeri Balecatur 1 khususnya pada Materi PPKn “Keberagaman Karakteristik Individu” bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Balecatur 1 Sleman.

b. Analisis Peserta didik

Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas IV SDN Balecatur 1 Sleman. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas bahwa dalam proses pembelajaran, tingkat pemahaman peserta didik masih rendah terutama pada pokok bahasan keberagaman karakteristik dilingkungan keluarga, sekolah serta daerah karena cakupan materinya cukup banyak dan media pembelajaran yang digunakan masih kurang, terutama saat proses pembelajaran. Peserta didik seringkali merasa bosan dan kurang antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran daring karena proses pembelajaran hanya dilakukan melalui grup whatsapp dan memberikan pekerjaan rumah menggunakan LKPD yang penyajiannya padat dan tampilannya kurang menarik. Hal itu

menyebabkan nilai PTS yang ada dalam lampiran masih ada 15 anak dari 32 peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata 68,5

c. Analisis Tugas

Tahap analisis tugas bertujuan untuk menyusun materi sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum yang berlaku di SD Negeri Balecatur 1 Sleman. Pada tahap ini peneliti menentukan materi yang akan dikemas dalam Multimedia Interaktif Berbasis Android yaitu Keberagaman Karakteristik Individu pada mata pelajaran PPKn.

d. Analisis Konsep

Setelah materi ditetapkan maka peneliti menyusun materi secara lebih rinci. Adapun materi yang dirasa sulit dipahami peserta didik yaitu mengenai keberagaman karakteristik individu. Susunan materi yang disajikan terdiri dari pengenalan keberagaman karakteristik individu, manfaat keberagaman karakteristik individu, menyikapi keberagaman karakteristik individu.

e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan identifikasi dan analisis konsep materi dan analisis tugas yang dilakukan maka dapat ditentukan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan melalui multimedia interaktif berbasis android.

2. Tahap Desain

a. Penyusunan Instrumen

Tahap penyusunan instrument dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai penilaian Multimedia Interaktif Berbasis Android. Instrumen dalam penilaian ini divalidasi oleh Bapak Sungkono, M.Pd yang terdiri dari instrument ahli materi, ahli media, guru sebagai praktisi pembelajaran dan instrumen respon peserta didik sebagai pengguna.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang telah diketahui melalui analisis awal dan analisis peserta didik. Berdasarkan hal itu maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis android materi PPkn Keberagaman Karakteristik Individu untuk kelas IV sekolah dasar.

c. Pemilihan Format

Format multimedia pembelajaran dirancang sesuai dengan identifikasi kebutuhan multimedia yang dilakukan pada tahap define. Multimedia interaktif yang dikembangkan dirancang menggunakan perangkat laptop dengan aplikasi Articulate Storyline 3.0.

d. Rancangan Awal

1) Perancangan Isi

Tahap rancangan awal bertujuan untuk proses penyusunan konten multimedia. Tahap ini meliputi pembuatan GPIM (Garis Besar Isi Media). Konten disusun berdasarkan diagram alur (flowchart) dan storyboard.

2) Produksi Multimedia Pembelajaran Interaktif

Produksi multimedia merupakan proses pembuatan berdasarkan rancangan isi yang telah dibuat sebelumnya. Dalam tahap ini pembuatan multimedia terdiri dari beberapa Langkah sebelum dihasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android sebagai rancangan awal.

3. Develop (Pengembangan)

a. Validasi ahli materi

Dalam tahap validasi ini penilaian dilakukan oleh Pada tanggal 7 Juli 2021. Hasil validasi media di paparkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

Indikator	Jumlah	Rata-rata	Keterangan
Aspek Ketepatan Materi	9	4,3	Sangat baik
Aspek Kualitas Materi	13	4,3	Sangat baik
Penyajian Materi	17	4,25	Sangat baik
Jumlah	39	4,33	Sangat layak

Berdasarkan pada tabel tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif skor keseluruhan 4,33 Sangat layak.

b. Validasi Ahli Media

Tahap validasi media terdiri dari dua tahap validasi, dan dilakukan pada tanggal 19 Juli 2021. Hasil validasi media dipaparkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

Indikator	Tahap 1		Tahap 2		Keterangan
	Jumlah	Rata-rata	Jumlah	Rata-rata	
Aspek Tampilan	71	4,73	71	4,73	Sangat Baik
Aspek Program	41	4,1	46	4,6	Sangat Baik
Jumlah	112	4,48	117	4,68	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian ahli media tahap kedua. Multimedia Interaktif Berbasis Android memperoleh skor 117 dengan rata-rata 4,68 sehingga dikonversikan ke data kualitatif memperoleh katagori **“Sangat Layak”**.

c. Guru Pengampu

Tahap validasi guru bertujuan untuk menilai Multimedia Interaktif Berbasis Android yang dilakukan oleh guru selaku praktisi pembelajaran.

Tabel 4. Ringkasan hasil penilaian guru

Indikator	Jumlah	Rata-rata	Keterangan
Kesesuaian materi	10	5	Sangat baik
Keterbacaan	10	5	Sangat baik
Warna	10	5	Sangat baik
Dukungan terhadap materi Media	9	4,5	Sangat baik
mengembangkan suasana belajar	5	5	Sangat baik
Sesuai dengan taraf berpikir siswa	8	4	Sangat baik
Kesesuaian dengan lingkungan belajar	5	5	Sangat baik
Jumlah	72	4,8	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian guru kelas Multimedia Interaktif Berbasis Android mendapataka jumlah skor 72 dengan rata-rata 4,8 sehingga dikonversikan ke data kualitatif memperoleh katagori **“Sangat Layak”**

d. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok Kecil dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2021.

Tabel 5. Hasil uji coba kelompok kecil

Indikator	Jumlah	Rata-Rata	Keterangan
Aspek Pembelajaran	18	1	Baik
Aspek Isi Materi	12	1	Baik
Aspek Pemograman	11	0,91	Baik
Aspek Tampilan	17	0,94	Baik
Jumlah	58	0,94	Layak

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh total skor 58 dengan rata-rata 0,96 sehingga memperoleh kategori **“layak”**.

e. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2021.

Tabel 6. Hasil uji coba lapangan

Indikator	Jumlah	Rata-Rata	Keterangan
Aspek Pembelajaran	54	1	Baik
Aspek Isi Materi	35	1	Baik
Aspek Pemograman	35	0,97	Baik
Aspek Tampilan	54	1	Baik
Jumlah	178	0,98	Layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan diperoleh total skor 178 dengan rata-rata 0,98 sehingga memperoleh kategori **“layak”**.

Pembahasan

Penelitian pengembangan multimedia telah selesai. Produk akhir dari multimedia ini berupa multimedia interaktif berbasis android dengan sistem operasi android minimal versi lollipop. Pengembangan multimedia interaktif berbasis android ini mengkombinasikan dari beberapa media baik berupa teks, suara, gambar, dan video untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan

dari pengirim kepada penerima pesan secara interaktif dan efektif hal itu sesuai dengan pernyataan Munir, (2012: 7) bahwa multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (tools) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini hanya meliputi tiga langkah yang terdiri dari *Define, Design, Development*. Tahap pendefinisian meliputi analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap perancangan meliputi penyusunan instrumen, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap pengembangan meliputi validasi ahli materi, ahli media, guru dan uji coba.

Multimedia interaktif berbasis android yang dikembangkan ini memenuhi kriteria layak bagi siswa Kelas IV SD N Balecatur 1 yang dibuktikan dengan hasil penilaian ahli materi, media, guru dan uji coba kepada peserta didik. Penilaian media menurut Surjono (2017:77) yaitu penilaian untuk mengetahui kualitas program multimedia yang telah dibuat oleh orang lain agar program multimedia yang dikembangkan menjadi berkualitas dan untuk mengetahui efektivitas serta dampak program multimedia dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi total skor multimedia interaktif berbasis android memperoleh rata-rata (4,33) sehingga dikonversikan ke data kualitatif memperoleh katagori “**Sangat Layak**”, penilaian ahli media keseluruhan medapatkan rata-rata (4,68) yang

dikonversikan ke dalam data kualitatif memperoleh katagori “**Sangat Lyak**”. hasil penilaian guru multimedia interaktif berbasis android mendapatkan skor 72 dengan rata-rata 4,8 yang dikonversikan ke dalam data kualitatif memperoleh katagori “**Sangat Layak**” dan mendapat kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android layak uji coba tanpa revisi. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh skor 58 dengan rata-rata 0,96 kemudian dikonversikan ke dalam pedoman kriteria respon peserta didik memperoleh katagori “**Layak**” setelah tahap uji coba kelompok kecil kemudian dilanjutkan dengan uji coba lapangan dan memperoleh skor 178 dnegan rata-rata 0,98 dikonversikan ke dalam pedoman kriteria respon peserta didik memperoleh katagori “**Layak**”

Bedasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis android dapat dikatakan “**Layak**” untuk digunakan dalam pembelajaran kelas IV sekolah dasar pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku muatan PPKn Keberagaman Karakteristik Individu

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android yang dihasilkan menggunakan prosedur pengembangan 3-D dari 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dengan tiga langkah yaitu: (a) *Define*, (b) *Design*, (c) *Develop*, Tahap pendefinisian meliputi analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap perancangan meliputi penyusunan instrumen, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap pengembangan

meliputi validasi ahli materi, ahli media, guru dan uji coba.

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android yang dikembangkan layak digunakan. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,33 dengan katagori “**Sangat Layak**”. Validasi ahli media tahap pertama memperoleh skor rata-rata 4,48 dengan katagori “**Sangat Layak**”. Validasi ahli media tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,68 dengan katagori “**Sangat Layak**”. Validasi ahli media tahap ketiga memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan katagori “**Sangat Baik**” dan tahap uji coba kelompok kecil memperoleh skor 0,96 dengan katagori “**Layak**” selanjutnya uji coba lapangan luas memperoleh skor 0,98 dengan katagori “**Layak**” sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan Multimedia Interaktif Berbasis Android dengan baik sehingga dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat memanfaatkan aplikasi multimedia interaktif berbasis android sebagai alternatif belajar untuk peserta didik.

3. Bagi Peneliti lain

Peneliti lain diharapkan dapat menindak lanjuti multimedia interaktif berbasis android ini untuk menguji tingkat keefektifan

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Budiningsih, C. A. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hanafi, H.F. dan Samsudin, K. (2012). *Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android- based Learning Application on Undergraduates Learning*. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications* (Volume 3 No 3). Hlm. 63-66. Diakses pada tanggal 8 Mei 2021, dari [https://www.semanticscholar.org/paper/Mobile-Learning-Environment-System-\(MLES\)%3A-The-Case-Hanafi-Samsudin/d89e3718a39090531b43f05484d5de5f0269eba](https://www.semanticscholar.org/paper/Mobile-Learning-Environment-System-(MLES)%3A-The-Case-Hanafi-Samsudin/d89e3718a39090531b43f05484d5de5f0269eba)
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press