ABSTRAK

Skripsi dengan judul *"Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Kelas 4 MI Jam'iyatut Tholibin Kademangan Blitar Berbasis Book Creator."* Ini Ditulis oleh Nurul Wakhidatus Salamah, NIM. 12205193129, Dosen Pembimbing Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

Penelitian ini di latar belakangi karena kurangnya pengoptimalan pada pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Teknologi saat ini semakin berkembang pesat, maka dari itu pendidik harus menggunakan teknologi dengan sebaik mungkin demi tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk itu perlu adanya pengembangan teknologi seperti media pembelajaran interaktif yang dapat di akses oleh siswa kapan saja untuk mengulang materi yang sudah diberikan tanpa bantuan guru. Adanya media dalam pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi jika menggunakan tambahan media pembelajaran seperti contoh media pembelajaran interaktif berbasis *book creator*.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah 1) untuk mengetahui desain multimedia interaktif pembelajaran IPA pada kelas 4 MI Jam'iyatut Tholibin Blitar berbasis *book creator*. 2) untuk mengetahui produk multimedia pembelajaran IPA interaktif pada kelas 4 MI Jam'iyatut Tholibin Blitar berbasis *book creator*. 3) untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif pembelajaran IPA pada kelas 4 MI Jam'iyatut Tholibin Blitar berbasis *book creator*.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: 1) Media pembelajaran yang dihasilkan berupa multimedia interaktif berbasis *book creator* yang didesain menggunakan *software book creator* berdasarkan rancangan *storyboard* yang telah dibuat. 2) Produk yang sudah dibuat sesuai rancangan di aplikasi *book creator* kemudian divalidasikan kepada dosen ahli, baik ahli materi maupun media. Dari ahli materi 1 mendapat presentase 78,8%, ahli 2 mendapat presentase 84,6% dan ahli 3 mendapat presentase 71,1%. Dapat disimpulkan bahwa materi dalam produk tergolong layak. Validasi dari ahli media 1 mendapat presentase 85,7%, ahli 2 mendapat presentase 94,6%, dan ahli 3 mendapat presentase 89,3%. Dari presentase yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media yang ditampilkan dalam produk tergolong layak. Meskipun hasil validasi tergolong layak peneliti tetap memperbaiki sesuai saran dari validator, kemudian jadilah produk akhir yang telah dikembangkan 3) Hasil analisis data rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat dari *post-test* kelas kontrol adalah 50,27, sedangkan rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 82,85. Menurut perhitungan uji-t diperoleh nilai (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga bisa disimpulkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Dengan demikian, bahwa media pembelajaran berbasis *book creator* dapat digunakan dan dikembangkan serta memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran yang valid atau layak dan efektif.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Book Creator*.

ABSTRACT

Thesis with the title “development of interactive Multimedia learning science in Class 4 MI Jam'iyatut Tholibin Kademangan Blitar-based Book Creator.” This is written by Nurul Wakhidatus Salamah, NIM. 12205193129, Advisor Doctor. Adi Wijayanto, Scholar.Sports., Scholar.Communications., Magister.Education., Sports Physiologist.

This research is in the background because of the lack of optimization in the use of technology in education. Today's technology is growing rapidly, therefore educators must use technology as well as possible to achieve learning goals. For this reason, it is necessary to develop technology such as interactive learning media that can be accessed by students at any time to repeat the material that has been given without the help of teachers. The existence of media in learning can make it easier for teachers to deliver material if they use additional learning media such as examples of Interactive Learning media based on book creator.

The purpose of this research development is 1) to determine the interactive multimedia design of Science Learning in Class 4 MI Jam'iyatut Tholibin Blitar-based book creator. 2) to find out the interactive multimedia products of Science Learning in Class 4 MI Jam'iyatut Tholibin Blitar based book creator. 3) to determine the effectiveness of interactive multimedia science learning in Class 4 MI Jam'iyatut Tholibin Blitar-based book creator.

This research includes the type of research and development or known as Research and Development (R&D). The development Model used is ADDIE model. ADDIE Model consists of 5 stages, namely the stage of Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (implementation), and Evaluation (evaluation).

The results obtained from this development research are as follows: 1) Learning Media produced in the form of interactive multimedia based on book creator designed using book creator software based on storyboard designs that have been made. 2) products that have been made according to the design in the book creator application are then validated to expert lecturers, both material and media experts. Of the material expert 1 got a percentage of 78.8%, expert 2 got a percentage of 84.6% and expert 3 got a percentage of 71.1%. It can be concluded that the material in the product is classified as decent. Validation from media expert 1 got a percentage of 85.7%, expert 2 got a percentage of 94.6%, and expert 3 got a percentage of 89.3%. From the percentage obtained can be concluded that the media displayed in the product is classified as feasible. Although the validation results are classified as feasible, researchers continue to improve according to the suggestions of the validator, then the final product that has been developed 3) the results of data analysis the average student learning outcomes can be seen from the post-test Control class is 50.27, while the average post-test experimental class is 82.85. According to the calculation of the T-test obtained value (Sig. 2-tailed) by 0.000 which is smaller than 0.05. So it can be concluded that there are significant differences in learning outcomes between the control class and the experiment. Thus, that book creator-based learning media can be used and developed and meet the requirements as a valid or feasible and effective learning media.

Keywords: Development, Learning Media, Book Creator

الملخص

أطروحة بعنوان " تطوير علوم تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية في الفصل ٤ مي جامياتوت ثوليبين كاديمانجان بليتار–مؤلف كتاب مقره."هذا هو مكتوب من قبل نورول واخيداتوس سلامة ، نيم. ١٢٢٠٠٥١٩٣١٢٩ ، مستشار الدكتور عدي ويجايانتو ، باحث.الرياضة. أيها الباحث.الاتصالات. يا سيد.التعليم.، فيزيولوجي رياضي.

هذا البحث في الخلفية بسبب عدم التحسين في استخدام التكنولوجيا في التعليم. تنمو تكنولوجيا اليوم بسرعة ، لذلك يجب على المعلمين استخدام التكنولوجيا قدر الإمكان لتحقيق أهداف التعلم. لهذا السبب ، من الضروري تطوير تقنية مثل وسائط التعلم التفاعلية التي يمكن للطلاب الوصول إليها في أي وقت لتكرار المواد التي تم تقديمها دون مساعدة المعلمين. يمكن أن يسهل وجود الوسائط في التعلم على المعلمين تقديم المواد إذا استخدموا وسائط تعليمية إضافية مثل أمثلة على وسائط التعلم التفاعلية القائمة على منشئ الكتاب.

والغرض من هذا البحث والتطوير هو ١) لتحديد تصميم الوسائط المتعددة التفاعلية لتعلم العلوم في الصف ٤ مي جميتوت ثوليبين بليتار القائم على كتاب الخالق. ٢) لمعرفة منتجات الوسائط المتعددة التفاعلية لتعلم العلوم في الصف ٤ مي جميتوت ثوليبين بليتار على أساس كتاب الخالق. ٣) لتحديد فعالية تعلم العلوم الوسائط المتعددة التفاعلية في فئة ٤ مي جميتوت ثوليبين بليتار القائم على كتاب الخالق.

يشمل هذا البحث نوع البحث والتطوير أو المعروف باسم البحث والتطوير (البحث والتطوير). نموذج التطوير المستخدم هو نموذج أدي. يتكون نموذج أدي من 5 مراحل ، وهي مرحلة التحليل (التحليل) والتصميم (التصميم) والتطوير (التطوير) والتنفيذ (التنفيذ) والتقييم (التقييم.)

النتائج التي تم الحصول عليها من هذا البحث التطويري هي كما يلي: ١) وسائط التعلم المنتجة في شكل وسائط متعددة تفاعلية تعتمد على منشئ الكتاب المصمم باستخدام برنامج منشئ الكتاب بناء على تصميمات لوحة العمل التي تم إجراؤها. ٢) يتم بعد ذلك التحقق من صحة المنتجات التي تم إجراؤها وفقا للتصميم في تطبيق منشئ الكتاب للمحاضرين الخبراء ، سواء خبراء المواد أو وسائل الإعلام. حصل الخبير المادي ١ على نسبة ٧٨.٨٪ ، وحصل الخبير ٢ على نسبة ٨٤.٦٪ ، وحصل الخبير ٣ على نسبة ٧١.١٪. يمكن الاستنتاج أن المادة الموجودة في المنتج مصنفة على أنها لائقة. حصل التحقق من صحة الخبير الإعلامي ١ على نسبة ٨٥.٧ ٪ ، وحصل الخبير ٢ على نسبة ٩٤.٦ ٪ ، وحصل الخبير ٣ على نسبة ٨٩.٣٪. من النسبة المئوية التي تم

الحصول عليها يمكن استنتاج أن الوسائط المعروضة في المنتج مصنفة على أنها ممكنة. على الرغم من تصنيف نتائج التحقق من الصحة على أنها مجدية ، إلا أن الباحثين يواصلون التحسن وفقا لاقتراحات المدقق ، ثم المنتج النهائي الذي تم تطويره ٣) نتائج تحليل البيانات يمكن رؤية متوسط نتائج تعلم الطلاب من فئة التحكم بعد الاختبار هو ٥٠.٢٧ ، في حين أن متوسط الفصل التجريبي بعد الاختبار هو ٨٢.٨٥. وفقا لحساب تي اختبار القيمة التي تم الحصول عليها (سيج. ٢-الذيل) بنسبة ٠.٠٠٠ وهو أصغر من ٠.٠٠٥. لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك اختلافات كبيرة في نتائج التعلم بين فئة التحكم والتجربة. وبالتالي ، يمكن استخدام وسائط التعلم القائمة على منشئ الكتاب وتطويرها وتلبية المتطلبات كوسائط تعليمية صالحة أو مجدية وفعالة .

الكلمات الدالة: تطوير, تعلم وسائل الإعلام, كتاب الخالق.