ABSTRAK

Vini Ariani Erwin. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif di Kelas V Sekolah Dasar. Tesis. Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran pada beberapa sekolah dasar di Kecamatan Lintau Buo masih kurang dan belum bervariasi. Peserta didik belum diberi kesempatan untuk aktif menggunakan multimedia secara langsung. Masih banyak sekolah yang belum memanfaatkan multimedia khususnya yang bermuatan permainan edukatif. Oleh karena itu, dikembangkan multimedia pembelajaran yang memberikan kesempatan peserta didik lebih aktif dan lebih senang dalam belajar. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D, yang terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Data penelitian diperoleh dari validitas, praktikalitas dan efektivitas media. Data validitas diperoleh melalui lembar validasi media. Data kepraktisan diperoleh dari hasil analisis angket respon peserta didik dan guru. Data keefektifan diperoleh dari hasil belajar peserta didik. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dengan karakteristik isi media telah sesuai dengan materi pembelajaran, pengoperasian media yang mudah dan penyajiannya telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hasil pengamatan dan angket menunjukkan bahwa multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif sudah praktis dengan tampilan menarik dan dapat meningkatkan daya tarik/minat peserta didik untuk belajar. Setelah itu, multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan kurikulum 2013 telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memperoleh hasil kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif yang dikembangkan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Permainan Edukatif