

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
ANDROID DALAM PENGENALAN BAHASA INGGRIS PADA SISWA
KELAS VI DI SD NEGERI 1 TAMANBALI**

Oleh

Koming Desi Damayanti, NIM 1811031097

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun dan kelayakan multimedia interaktif berbasis aplikasi materi Bahasa Inggris dasar pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Tamanbali. Subyek dari penelitian pengembangan ini adalah ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran serta siswa kelas VI di SD Negeri 1 Tamanbali. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama yakni tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, implementasi, dan evaluasi, pada semua tahapan dalam model ini melibatkan proses revisi. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kuantitatif. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu: (1) Rancang bangun multimedia interaktif berbasis aplikasi materi Bahasa Inggris dasar pada siswa kelas VI di SD Negeri 1 Tamanbali dengan hasil berupa produk aplikasi yang menggunakan model ADDIE (2) Kelayakan multimedia interaktif berbasis aplikasi android materi Bahasa Inggris dasar pada siswa kelas VI di SD Negeri 1 Tamanbali yang meliputi: (a) Uji ahli materi memperoleh persentase skor 100% dengan kualifikasi sangat baik, (b) Uji ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor 91% dengan kualifikasi sangat baik, (c) Uji ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor 92% dengan kualifikasi sangat baik, (d) Uji coba perorangan memperoleh persentase skor 93,3% dengan kualifikasi sangat baik, (e) Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase skor 90,6% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi android pada materi bahasa Inggris dasar pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Tamanbali Bangli dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata-kata kunci: penelitian pengembangan, multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, Bahasa Inggris, model ADDIE.

ABSTRACT

This development research aims to determine the design and feasibility of interactive multimedia based on the application of basic English material for sixth grade students of SD Negeri 1 Tamanbali. The subjects of this development research are material experts, learning media experts, learning design experts and sixth grade students at SD Negeri 1 Tamanbali. This development research uses the ADDIE development model which consists of five main stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation, and evaluation, at all stages in this model involving a revision process. The data collected in this study is in the form of quantitative data. Data collection methods and instruments used in this study were questionnaires or questionnaires. The results obtained from this research are: (1) Design of interactive multimedia application based on basic English material for class VI students at SD Negeri 1 Tamanbali with the result of an application product using the ADDIE model (2) Feasibility of interactive multimedia based on android application material Basic English for grade VI students at SD Negeri 1 Tamanbali which includes: (a) Material expert test obtained a percentage score of 100% with very good qualifications, (b) Learning media expert test obtained a percentage score of 91% with very good qualifications, (c) The learning design expert test obtained a percentage score of 92% with very good qualifications, (d) Individual trials obtained a percentage score of 93.3% with very good qualifications, (e) Small group trials obtained a percentage score of 90.6% with very good qualifications. good. Based on the results of the feasibility test, it can be concluded that interactive multimedia based on android applications on basic English material for grade VI students of SD Negeri 1 Tamanbali Bangli is declared feasible to be used in the learning process.

Keywords: research development, interactive multimedia, application learning, English, ADDIE model.