

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS 2D
PADA MATERI TOKOH-TOKOH UTAMA DALAM CERITA
MAHABHARATA DALAM MATA PELAJARAN AGAMA HINDU
DAN BUDI PEKERTI UNTUK SISWA KELAS III
(STUDI KASUS : SDN 3 BATUR)**

Oleh

I Kadek Wira Satya, NIM 1615051053

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik dan Kejuruan

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja

E-Mail: wirasatva08@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media interaktif pada materi Tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata, serta mendeskripsikan respon pendidik dan peserta didik terhadap media interaktif tersebut. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dorongan usaha-usaha inovasi dalam memakai hasil teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan yakni seperti kegiatan pembelajaran, dimana pembelajaran dijalankan dengan media yang berbasis digital. Pengembangan media yang dilakukan berupa pengembangan media pembelajaran. Studi ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan penerapan model penelitian ADDIE yang memuat 5 tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. Hasil dari studi ini menjadi sebuah harapan dapat memudahkan guru serta siswa saat kegiatan pembelajaran terkait dengan bahan ajar. Hasil penelitian Multimedia Interaktif Berbasis 2D pada materi Tokoh-tokoh Utama dalam Cerita Mahabharata dalam Mata Pelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti untuk siswa kelas III di SD Negeri 3 Batur, memberikan respon positif. Hal ini dilihat dari hasil uji coba perorangan dengan persentase keseluruhan subjek 92% dengan kriteria “sangat baik”, hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase keseluruhan subjek 90% dengan kriteria “sangat baik”, hasil uji lapangan dengan persentase keseluruhan subjek 91% dengan kriteria “sangat baik”, dan hasil respon guru rata-rata 50 pada kategori “sangat positif” dimana kriteria “sangat praktis” .

Kata kunci: Media Pembelajaran, Tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata, ADDIE.

**DEVELOPMENT OF 2D-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA ON MAJOR
CHARACTERS IN THE MAHABHARATA STORY IN HINDU RELIGION
AND CHARACTERISTICS FOR CLASS III STUDENTS
(STUDY: SDN 3 BATUR)**

By

I Kadek Wira Satya, NIM 1615051053

Study Program of Informatics Education

Department of Informatics

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

E-Mail: wirasatva08@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce interactive media products on the main characters in the Mahabharata story, as well as to describe the responses of educators and students to this interactive media. Advances in science and technology have encouraged innovation efforts in using technological results to improve the quality of education, such as learning activities, where learning is carried out with digital-based media. Media development is carried out in the form of learning media development. This study is a type of Research and Development (R&D) research with the application of the ADDIE research model which includes 5 stages namely Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate. The results of this study are a hope that it will make it easier for teachers and students when learning activities are related to teaching materials. The results of the 2D-Based Interactive Multimedia research on Main Characters in the Mahabharata Story in Hindu Religion and Moral Subjects for class III students at SD Negeri 3 Batur, gave a positive response. This can be seen from the results of individual trials with the overall percentage of subjects 92% with the criteria of "very good", the results of small group trials with the percentage of all subjects 90% with the criteria of "very good", the results of field tests with the overall percentage of subjects 91% with the criteria "very good", and the average teacher response results are 50 in the "very positive" category where the criteria are "very practical".

Keywords: Learning Media, The main characters in the Mahabharata story, ADDIE.