

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA PENGGUNAAN TANDA BACA
MATERI PENYUSUNAN KALIMAT MAJEMUK SETARA
UNTUK SISWA KELAS IV SD NOMOR 4 DARMASABA
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Oleh

Kadek Lina Sulistyana Dewi, NIM 2011031050

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif pada penggunaan tanda baca materi penyusunan kalimat majemuk setara, (2) mengetahui kelayakan multimedia interaktif pada penggunaan tanda baca materi penyusunan kalimat majemuk setara, (3) mengetahui efektivitas multimedia interaktif pada penggunaan tanda baca materi penyusunan kalimat majemuk setara. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengumpulan data ini dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif, kualitatif dan statistika inferensial. Penelitian ini melibatkan 27 orang siswa kelas IV SD Nomor 4 Darmasaba. Hasil penelitian adalah (a) hasil validasi rancang bangun sebesar 100%, (b) validasi desain instruksional sebesar 100%, (c) validasi media pembelajaran sebesar 95%, (d) validasi isi/materi pelajaran sebesar 95%, (e) validasi uji coba perorangan sebesar 92%, dan (f) validasi uji coba kelompok kecil sebesar 96%. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 14.425 dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan $(dk) = (n_1 - 1) + (n_2 - 1) = (27 - 1) + (27 - 1) = 52$ adalah sebesar 2.007. Maka, hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14.423 > 2.007$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan, multimedia interaktif pada penggunaan tanda baca materi penyusunan kalimat majemuk setara efektif diterapkan untuk siswa kelas IV SD Nomor 4 Darmasaba tahun pelajaran 2023/2024.

Kata kunci: multimedia interaktif, tanda baca, kalimat majemuk setara

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA ON THE USE OF PUNCTUATION FOR ARRANGING EQUIVALENT COMPOUND SENTENCES MATERIAL FOR GRADE IV STUDENTS OF SD NUMBER 4 DARMASABA IN ACADEMIC YEAR 2023/2024

By

Kadek Lina Sulistyana Dewi, NIM 2011031050

Department of Elementary Education

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the design of interactive multimedia on the use of punctuation in the preparation of equivalent majemic sentences, (2) determine the feasibility of interactive multimedia on the use of punctuation in the preparation of equivalent majemic sentences, (3) determine the effectiveness of interactive multimedia on the use of punctuation in the preparation of equivalent majemic sentences. This research includes development research using the ADDIE development model including the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection was done by observation, interview, questionnaire and test. The data analysis techniques used were quantitative, qualitative and inferential statistical analysis. This study involved 27 fourth grade students of Elementary students Number 4 Darmasaba. The results of the study were (a) the results of design validation of 100%, (b) instructional design validation of 100%, (c) learning media validation of 95%, (d) content validation / subject matter of 95%, (e) individual trial validation of 92%, and (f) small group trial validation of 96%. Based on the t-test results, the t_{count} of 14.425 is compared with the t_{table} with a significance level of 5% with degree of freedom $(df) = (n_1 - 1) + (n_2 - 1) = (27 - 1) + (27 - 1) = 52$ is 2.007. So, these results show that $t_{count} > t_{table}$ ($14.423 > 2.007$) so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So, it can be concluded interactive multimedia on the use of punctuation in the arranging equivalent compound sentences is effective for grade IV students of SD Number 4 Darmasaba in the 2023/2024 academic year.

Keyword: Interactive Multimedia, Punctuation, Equivalent Compound Sentences