

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MAKE A MATCH
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI MENJAGA KEBHINEKAAN INDONESIA
KELAS IV SD NO. 4 BENOA TAHUN AJARAN
2023/2024**

Oleh:

Kadek Diah Wulandari, NIM 2011031043

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Studi ini dilakukan untuk (1) mengetahui rancang bangun Multimedia Interaktif *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia, (2) mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif *Make A Match* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia, (3) mengetahui efektivitas Multimedia Interaktif *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data menggunakan kuisioner dan tes. Kemudian, Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian ini menemukan bahwa: (a) penilaian menurut ahli rancang bangun memperoleh persentase skor 100% dengan kualifikasi sangat baik; (b) penilaian ahli isi/materi pelajaran memperoleh persentase skor 100% dengan kualifikasi sangat baik; (c) penilaian ahli desain instruksional memperoleh persentase skor 96% dengan kualifikasi sangat baik; (d) penilaian ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor 98% dengan kualifikasi sangat baik; (e) penilaian uji coba perorangan memperoleh persentase skor 96,60% dengan kualifikasi sangat baik; (f) penilaian uji coba kelompok kecil memperoleh persentase skor 92,20% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan uji efektivitas dengan 26 orang siswa memperoleh hasil t_{hitung} sebesar 13,436 untuk dk 25 dan taraf signifikansi 5% = 2,060. Dengan demikian, harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan (5%) sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini yakni, secara empiris terbukti bahwa Multimedia Interaktif *Make A Match* layak digunakan pada proses pembelajaran berdasarkan hasil penilaian oleh subjek uji coba.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This study was conducted to (1) determine the design of Make A Match Interactive Multimedia in the Pancasila Education subject, material on Maintaining Indonesian Diversity, (2) determine the feasibility of Make A Match Interactive Multimedia in the Pancasila Education subject, material on Maintaining Indonesian Diversity, (3) determine the effectiveness Interactive Multimedia Make A Match on the subject of Pancasila Education, material on Maintaining Indonesian Diversity. The type of research carried out is development research using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. In this research, the data collection method uses questionnaires and tests. Then, the data analysis techniques used are quantitative descriptive and inferential statistics. The results of this research found that: (a) the assessment according to the design and construction expert obtained a score percentage of 100% with very good qualifications; (b) content/subject matter expert assessment obtained a score percentage of 100% with very good qualifications; (c) the instructional design expert's assessment obtained a score percentage of 96% with very good qualifications; (d) learning media expert assessment obtained a score percentage of 98% with very good qualifications; (e) individual trial assessment obtained a score percentage of 96.60% with very good qualifications; (f) small group trial assessment obtained a score percentage of 92.20% with very good qualifications. Based on the effectiveness test with 26 students, the t_{count} result was 13.436 for dk 25 and a significance level of 5% = 2.060. Thus, the $t_{calculated}$ price $>$ t_{table} so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means, there is a significant difference (5%) before and after using learning media. The implication of this research is that it is empirically proven that Make A Match Interactive Multimedia is suitable for use in the learning process based on the results of assessments by test subjects.

Keywords: *Development, Interactive Multimedia, Learning Media*