

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) KELAS 2 SD
NEGERI 2 SAMBANGAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Oleh

Putu Eka Bayu Saputra, NIM 1811021032

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran, dan untuk mengetahui validitas multimedia pembelajaran menurut para ahli dan uji coba produk. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode pencatatan dokumen dan metode kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian (1) proses pengembangan multimedia pembelajaran meliputi 5 tahapan pengembangan yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). (2) multimedia pembelajaran ini dinyatakan valid melalui: (a) hasil *review* ahli isi pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (96,00%), (b) hasil *review* ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (92,00%), (c) hasil *review* ahli media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (92,00%), (d) hasil uji perorangan dengan kualifikasi sangat baik (93,32%), (e) hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik (94,99%), dan (f) hasil uji coba lapangan dengan kualifikasi sangat baik (92,09%). Secara umum hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran valid dengan kualitas sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah dalam memahami materi pembelajaran. (3) respon peserta didik dalam kualitas multimedia pembelajaran dan kemudahan akses dan penggunaan yang di nilai menggunakan kuisisioner melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dan mendapatkan komentar, saran yang positif dan persentase sangat baik.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran, Seni Budaya dan Prakarya

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) KELAS 2 SD
NEGERI 2 SAMBANGAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Oleh

Putu Eka Bayu Saputra, NIM 1811021032

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

This research aims to describe the design of learning multimedia and to determine the validity of the learning multimedia according to experts and product trials. This research is a development study using the ADDIE model. The types of data in this study are quantitative and qualitative data. Data collection for the research was conducted using document recording methods and questionnaire methods. The data analysis techniques used are quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The research results indicate that (1) the process of developing educational multimedia consists of 5 development stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. (2) This educational multimedia is deemed valid through: (a) the results of content expert reviews with a qualification of very good (96.00%), (b) the results of instructional design expert reviews with a qualification of very good (92.00%), (c) the results of media expert reviews with a qualification of very good (92.00%), (d) the results of individual testing with a qualification of very good (93.32%), (e) the results of small group trials with a qualification of very good (94.99%), and (f) the results of field trials with a qualification of very good (92.09%). In general, the research results indicate that the learning multimedia is valid with very good quality and is suitable for use in the learning process. This multimedia learning can be optimally used in the learning process, thereby increasing student motivation and making it easier to understand the learning material. (3) The responses of students regarding the quality of multimedia learning and the ease of access and use were assessed using a questionnaire through small group trials and large group trials, receiving positive comments and suggestions, as well as a very good percentage.

Keywords: Learning Multimedia, Cultural Arts and Crafts