

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *EDUCAPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA
PADA MATERI IPAS KELAS IV DI SD NEGERI 4 SELAT**

OLEH

I NYOMAN SINDHU YASA

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Multimedia *Educaplay* tentang materi IPAS topik Kekayaan Budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 4 Selat yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan: analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode dari pengumpulan data menggunakan kuisioner dan tes objektif. Data dari validitas media bersumber dari ahli media pembelajaran dan ahli materi IPAS SD. Pengujian untuk mengukur efektivitas produk dilakukan dengan menggunakan desain one group pre-test posttest dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) rancang bangun pengembangan Multimedia *Educaplay* tentang materi IPAS topik Kekayaan Budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV, yang meliputi tahapan analisis, desain dan pengembangan; (2) produk yang telah dihasilkan memperoleh indeks validitas sebesar 3,6 dengan kualifikasi sangat baik; (3) kepraktisan produk memperoleh hasil penilaian uji siswa sebesar 93,75% (sangat praktis) dan uji guru sebesar 100% (sangat praktis); (4) nilai signifikansi (*2-tailed*) pada uji-t berkolerasi menunjukan angka 0,05 (taraf signifikansi 5%) atau $p < 0,05$ sehingga Multimedia *Educaplay* tentang materi IPAS topik Kekayaan Budaya Indonesia efektif guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 4 Selat. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Multimedia *Educaplay* tentang materi IPAS topik Kekayaan Budaya Indonesia dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, sehingga layak digunakan secara berkelanjutan pada kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Multimedia *Educaplay*, Kekayaan Budaya Indonesia, Kemampuan Membaca Pemahaman, Media Pembelajaran

**DEVELOPMENT OF EDUCAPLAY MULTIMEDIA TO IMPROVE
STUDENTS' READING COMPREHENSION SKILLS IN CLASS IV IPAS
MATERIAL AT ELEMENTARY SCHOOL 4 SELAT**

BY

I NYOMAN SINDHU YASA

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

This study aims to develop Educaplay Multimedia on the topic of Indonesian Cultural Wealth to improve the reading comprehension skills of fourth grade students of SD Negeri 4 Selat which is valid, practical, and effective. This research uses the ADDIE development model which includes five stages: analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The method of data collection used questionnaires and objective tests. Data from media validity comes from learning media experts and SD IPAS material experts. Testing to measure product effectiveness was carried out using a one group pre-test posttest design with a sample size of 25 fourth grade students. The results showed that: (1) the design of Educaplay Multimedia development on IPAS material on the topic of Indonesian Cultural Wealth to improve the reading comprehension skills of grade IV students, which includes the stages of analysis, design and development; (2) the product that has been produced obtained a validity index of 3.6 with very good qualifications; (3) the practicality of the product obtained the results of the student test assessment of 93.75% (very practical) and the teacher test of 100% (very practical); (4) the significance value (2-tailed) in the correlated t-test shows 0.05 (5% significance level) or $p < 0.05$ so that Educaplay Multimedia on IPAS material on the topic of Indonesian Cultural Wealth is effective in improving the reading comprehension skills of grade IV students of SD Negeri 4 Selat. Based on this, it can be concluded that Educaplay Multimedia on the topic of Indonesian Cultural Wealth is valid, practical, and effective in improving students' reading comprehension skills, so it is feasible to be used sustainably in learning activities.

Keywords: Educaplay Multimedia, Indonesian Cultural Wealth, Reading Comprehension Ability, Learning Media