

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ROLE PLAY GAME* MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 SESETAN DENPASAR SELATAN

Oleh

Ni Luh Putu Jayanti Dewi, NIM 1711031126

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun dan kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *role play game* materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan. Subjek dari penelitian pengembangan ini adalah ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan siswa kelas IV A di SD Negeri 3 Sesetan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Hannafin and Peck yang terdiri dari tiga tahap utama yakni tahap penilaian kebutuhan, tahap desain, serta tahap pengembangan dan implementasi, pada semua tahapan dalam model ini melibatkan proses evaluasi dan revisi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara serta angket atau kuisioner. Metode dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu: (1) Rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *role play game* materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan dengan menggunakan model Hannafin and Peck, (2) Kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *role play game* materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan yang meliputi: (a) Uji ahli materi memperoleh persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik (layak) dan tidak perlu direvisi, (b) Uji ahli media pembelajaran memperoleh persentase 96,7% dengan kualifikasi sangat baik (layak) dan tidak perlu direvisi, (c) Uji ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik (layak) dan tidak perlu direvisi, (d) Uji coba perorangan memperoleh persentase 96,7% dengan kualifikasi sangat baik (layak) dan tidak perlu direvisi, (e) Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 95,6% dengan kualifikasi sangat baik (layak) dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil uji kelayakan, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *role play game* materi keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata-kata kunci: penelitian pengembangan, multimedia pembelajaran, *role play game*, keliling dan luas bangun datar, model Hannafin and Peck.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MULTIMEDIA BASED ON ROLE-
PLAY GAME MATERIALS FOR CIRCUMFERENCE AND AREA OF
FLAT SHAPES IN CLASS IV STUDENTS OF SD NEGERI 3 SESETAN
DENPASAR SELATAN**

By

Ni Luh Putu Jayanti Dewi, NIM 1711031126

Basic Education Department

ABSTRACT

This development research aims to determine the design and feasibility of learning multimedia based on role-play games on the circumference and area of flat shapes in fourth-grade students of SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan. The subjects of this development research are material experts, instructional media experts, learning design experts, and IV A students at SD Negeri 3 Sesetan. This development research uses the Hannafin and Peck model which consists of three main stages namely the needs assessment stage, the design stage, and the development and implementation stage, all stages in this model involving an evaluation and revision process. The types of data used in this development research are qualitative and quantitative data. Data collection methods and instruments used in this development research are observation, interviews, and questionnaires. Data analysis methods and techniques used in this study are descriptive qualitative and descriptive quantitative analysis. The results of this development research are: (1) Design of learning multimedia based on role-play games, materials for circumference and area of flat shapes for fourth-grade students of SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan using the Hannafin and Peck model, (2) Feasibility of learning multimedia based on role-play games, material for circumference and area of flat shapes for fourth-grade students of SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan which includes: (a) Material expert test get a percentage of 90% with very good qualifications (very feasible) and does not need to be revised, (b) Learning media expert test get a percentage of 96.7% with very good qualifications (very feasible) and does not need to be revised, (c) Learning design expert test get a percentage of 95% with very good qualifications (very feasible) and does not need to be revised, (d) The individual trials get a percentage of 96.7% with very good qualifications (very feasible) and does not need to be revised, (e) The small group trial get a percentage of 95.6% with very good qualifications (very feasible) and does not need to be revised. Based on the results of the feasibility test, it can be concluded that the learning multimedia based on role-play game material on the circumference and area of flat shapes in fourth-grade students of SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan is declared very feasible to be used in the learning process.

Keywords: development research, learning multimedia, role-play games, circumference and area of flat shapes, Hannafin and Peck model.