

INTISARI

Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran interaktif materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia berbasis *android* untuk siswa kelas 4 SD Negeri 01 Malangjiwan. Permasalahan yang diangkat penelitian ini adalah belum tercapainya capaian tujuan pembelajaran dan rendahnya pemahaman siswa akibat penggunaan media pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil proses pembuatan media pembelajaran interaktif telah berhasil dilakukan menggunakan software Adobe Animate 2022 dan Figma untuk pembuatan aset. Aplikasi ini menyajikan menu utama, materi, kuis, puzzle, dan narasi audio. Uji kelayakan aplikasi menggunakan kuesioner memperoleh penilaian dari ahli materi sebesar 92,5% dalam kategori sangat baik, ahli media sebesar 90% dalam kategori sangat baik, dan siswa kelas 4 sebesar 92% dalam kategori sangat baik. Evaluasi pemahaman siswa menggunakan pre-test dan post-test memperoleh nilai N-gain sebesar 0,60 dalam kategori sedang. Pengujian fungsionalitas aplikasi menggunakan Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh menu, tombol, dan fitur berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia, Android, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to create an interactive learning media for social and cultural diversity in Indonesia based on Android for 4th grade students of SD Negeri 01 Malangjiwan. The problem raised in this study is the failure to achieve learning objectives and low student understanding due to the use of conventional learning media. This study uses the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the interactive learning media creation process have been successfully carried out using Adobe Animate 2022 software and Figma for asset creation. This application presents a main menu, materials, quizzes, puzzles, and audio narration. The application feasibility test using a questionnaire obtained an assessment from material experts of 92.5% in the very good category, media experts of 90% in the very good category, and 4th grade students of 92% in the very good category. Evaluation of student understanding using a pre-test and post-test obtained an N-gain value of 0.60 in the moderate category. Testing the application functionality using Black Box Testing showed that all menus, buttons, and features function as expected.

Keyword: Interactive Learning Media, Social and Cultural Diversity in Indonesia, Android, ADDIE