

## ABSTRAK

Nanda, Rahyal Piqri. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Masa Pembelajaran Daring di Kelas IV Sekolah Dasar*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar , FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Muhammad Sofwan, S.Pd., M.Pd., (II) Suci Hayati, S.Pd., M. Pd.,

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Keragaman Budaya.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada masa pembelajaran daring di kelas IV sekolah dasar serta mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan, pengembangan ini sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan seperti terbatasnya multimedia serta ketidaktahuan siswa akan keragaman budaya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *research and development (R&D)*. Data dalam penelitian ini terdapat dua data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif, data kuantitatif berupa hasil perolehan skor yang didapat melalui angket validasi dan angket kepraktisan produk. Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi, bahasa dan media. Media pembelajaran interaktif berbasis android pada masa pembelajaran daring di kelas IV sekolah dasar ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: analisis, desain, development (pengembangan), implementasi dan evaluasi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis android pada masa pembelajaran daring di kelas IV sekolah dasar. Produk media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang kemudian dilakukan validasi dan uji kepraktisan untuk melihat kelayakan. Hasil dari validasi materi memperoleh skor 60 dari skor maksimal 60, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 100% dengan kategori sangat baik dan validasi media memperoleh skor 80 dari skor maksimal 80, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 100% dengan kategori sangat baik. Dari hasil validasi yang dilakukan terhadap produk media pembelajaran interaktif dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android ini valid dan dapat diujicobakan. Selain melakukan validasi media pembelajaran interaktif berbasis android ini juga dilakukan uji praktisi melalui angket yang diisi oleh pendidik dan peserta didik. Hasil uji praktisi yang dilakukan oleh pendidik memperoleh skor sebanyak 58 dengan skor maksimal 60, skor ini dikategorikan sangat praktis dengan persentase 96,6%. Sedangkan validasi kepraktisan yang dilakukan oleh siswa memperoleh diperoleh skor sebanyak 1.619 dengan skor maksimal 1.740, skor ini dikatakan sangat praktis dengan persentase 93,04%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* pada Masa Pembelajaran Daring di Kelas IV Sekolah Dasar ini layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran dan juga sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.