

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING (PBL)* PADA MUATAN PELAJARAN PPKN UNTUK
KELAS III SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

MELYA TRIWYCAHYA

1107618011

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN

PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis
Problem Based Learning (PBL) Pada Muatan
Pelajaran PPKn Untuk Kelas III Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Melya Triwiyahya

Nomor Registrasi : 1107618011

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : Senin, 21 Agustus 2023

Pembimbing I

Linda Zakiah, M.Pd
NIP. 198103132015042002

Pembimbing II

Yustia Suntari, M.Pd
NIP. 198309042008122001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		04/09/2023
Dr. Winda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		04/09/2023
Drs. A. R. Supriatna, M.Pd (Ketua Penguji)***		31/08/2023
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd (Anggota)****		29/08/2023
Prayuningtyas A.W., M.Pd (Anggota)****		29/08/2023

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan 1
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING (PBL)* PADA MUATAN PELAJARAN PPKN UNTUK
KELAS III SEKOLAH DASAR**

2023

Melya Triwycahya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis Problem Based Learning (PBL) pada muatan pelajaran PPKn untuk kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang melalui lima tahapan yaitu; *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian yaitu siswa kelas III SDN Karet Tengsin 13 yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi, wawancara dan kuesioner. Penelitian ini melewati tahapan validasi dengan tiga *expert* ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Adapun hasilnya yaitu ahli media 90%, ahli materi 96%, dan ahli bahasa 93%. Penilaian uji kelayakan oleh ahli mendapatkan rata-rata 93% yang masuk kedalam kategori sangat layak. Pada uji coba siswa tahap *one to one* mendapat persentase 95,4%, *small group* 92,3%, dan *field test* 92,6% dimana ketiga tahap tersebut masuk kedalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, multimedia interaktif sebagai media pembelajaran materi kewajiban dan hak layak digunakan dalam pembelajaran PPKn.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, PPKn, Kewajiban dan Hak

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) IN PPKN LESSON FOR GRADE
III ELEMENTARY SCHOOL**

2023

Melya Triwycahya

ABSTRACT

This study aims to determine the level of feasibility of developing interactive multimedia based on Problem Based Learning (PBL) in Civics lesson content for grade III elementary schools. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which went through five stages namely; Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The research subjects were class III students at SDN Karet Tengsin 13, totaling 26 students. Data collection techniques are used observation techniques, interviews and questionnaires. This study went through three stages of validation experts, namely media experts, material experts, and language experts. The results are media experts 90%, material experts 96%, and language experts 93%. The due diligence assessment by experts gets an average of 93% which is in the very feasible category. At the student trial stage one to one got a percentage of 95.4%, small group 92,3%, and field test 92.6% where the three stages fall into the very good category. So it can be concluded that interactive multimedia as a learning medium for material obligations and rights is appropriate for use in Civics learning.

Keywords: Interactive Multimedia, PPKn, obligations and rights

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Melya Triwycahya

No Registrasi : 1107618011

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* pada Muatan Pelajaran PPKn untuk Kelas III Sekolah Dasar**" adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Juni 2022-Juli 2023
2. bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 08 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Melya Triwycahya



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Melya Triwycahya
NIM : 110761804
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : melyatriwy15@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Muatan Pelajaran PPKn Untuk Kelas III Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 06 September 2023

Penulis

(Melya Triwycahya)
nama dan tanda tangan

LEMBAR MOTTO

Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

(Qs Al-Insyirah:6-7)



LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* pada Muatan Pelajaran PPKn untuk Kelas III Sekolah Dasar”.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Peneliti mendapatkan banyak bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti mengucapkan terima kasih yang seluas-luasnya kepada semua pihak. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Keluarga tercinta, Bapak (Wagiso), Ibu (Titik Sunarti), kakak (Irwan Eko Sunaryo S.Pd, dan Novi Dwi Handoko S.E), keponakan tersayang (Alintang Anindya Irwansyah, Arfa Uwais Irwansyah, dan Arrasya Kaizhan Virandhyasta), kakak ipar (Siti Aisyah, S.Pd dan Dian Thiranie, S.E) yang selalu mendukung serta memberi do'a kepada peneliti untuk kelancaran skripsi ini.
2. Untuk Dosen Pembimbing 1 (Ibu Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd) dan Dosen Pembimbing 2 (Ibu Yustia Suntari, S.Pd., M.Pd) yang telah memberikan bimbingan dan arahan hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Segenap civitas akademika kampus Universitas Negeri Jakarta khususnya Dosen, Karyawan, dan Staff Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Sahabatku Dewi, Citra, Willy, Sahilfah, dan Rofiiqoh yang memberikan support, menjadi pendengar yang baik, memotivasi peneliti, dan selalu membantu peneliti.
5. Teman-teman semasa kuliah yaitu; Willy, Sahilfah, Dewi, Citra, Silvi, Rofiiqoh, Royana, Novel, Meilia, dan Arifah yang tak kenal lelah untuk

terus mendukung dan mewarnai hari-hari peneliti selama menjalani perkuliahan hingga skripsi ini selesai,

6. Mahasiswa PGSD 2019 dengan NIM 1107619012 yang telah menemani, memberikan support, menghibur dan mewarnai hari-hari peneliti dalam mengerjakan skripsi.
7. Kepada diri sendiri yang sudah mampu bertahan, kuat dan terus berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala usaha dan upayanya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya, dapat diselesaikan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* pada Muatan Pelajaran PPKn untuk Kelas III Sekolah Dasar”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik, serta Ibu Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd dan Ibu Yustia Suntari, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, kakak, dan rekan-rekan seperjuangan yang telah banyak memberikan dukungan kepada peneliti.

Pada kesempatan ini peneliti juga tidak lupa untuk berterima kasih kepada seluruh dosen dan civitas akademika Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan. Dengan demikian, peneliti mengharapkan adanya kritik serta saran yang dapat membantu penyempurnaan skripsi ini.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd selaku ahli media, Bapak Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd selaku ahli materi, dan Ibu Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum selaku ahli bahasa yang telah memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada Ibu Lusy Mulkan, S.Pd selaku kepala sekolah, Ibu Marlia Ulpah, S.Pd selaku guru kelas III SDN Karet Tengsin 13 beserta jajaran guru lainnya yang sudah menerima

dan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Jakarta, 08 Agustus 2023

Peneliti

Melya Triwycarya



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
LEMBAR MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Pembatasan Masalah	11
D. Perumusan Masalah	12
E. Kegunaan Hasil Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORITIK	14
A. Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Karakteristik Media Pembelajaran	17
3. Jenis Media Pembelajaran.....	18
B. Multimedia Interaktif	20
1. Hakikat Multimedia Interaktif.....	20

2.	Karakteristik dan Fungsi Multimedia Interaktif	21
3.	Kelebihan Multimedia Interaktif	23
C.	Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	24
1.	Pengertian <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	24
2.	Karakteristik dan Ciri-Ciri <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	26
3.	Keunggulan <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	28
4.	Langkah-Langkah <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	29
D.	Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	31
1.	Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	31
2.	Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	34
3.	Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Materi Hak dan Kewajiban	36
E.	Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar	40
F.	Hasil Penelitian yang Relevan	41
G.	Kerangka Konsep Pengembangan	46
H.	Rancangan Model	50
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
A.	Tujuan Penelitian	53
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	53
C.	Pendekatan dan Metode Penelitian	54
D.	Prosedur Pengembangan	54
E.	Instrumen Penelitian	69
F.	Teknik Analisis Data.....	78
	BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	81
A.	Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	81
B.	Nama Produk	110

C. Karakteristik Produk.....	110
D. Analisis Data	111
E. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	115
F. Pembahasan.....	122
G. Keterbatasan Penelitian	127
BAB V_KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	128
A. Kesimpulan	128
B. Implikasi.....	129
C. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA.....	131
LAMPIRAN.....	137



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak Problem Based Learning (PBL).....	30
Tabel 2.2 Tema, Subtema, dan Pembelajaran.....	36
Tabel 2.3 Kompetensi Inti	37
Tabel 2.4 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	37
Tabel 3.1 Identifikasi Tema 4 Kewajiban dan Hakku	56
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	58
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data.....	71
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas III SD.....	72
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa Kelas III SD.....	73
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Media.....	74
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Materi	75
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Bahasa	76
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Tahap <i>One to One</i> , Tahap <i>Small Group</i> , dan Tahap <i>Field Test</i>	77
Tabel 3.10 Deskripsi Penilaian Skala dalam Kuesioner	78
Tabel 3.11 Deskripsi Penilaian dengan Skala Likert	78
Tabel 3.12 Tingkat Kelayakan Media Berdasarkan Skala Likert.....	79
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	100
Tabel 4.2 Kritik dan Saran oleh Ahli Media	101
Tabel 4.3 Hasil Multimedia Interaktif setelah Melalui Uji Ahli Media.....	102
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	104
Tabel 4.5 Kritik dan Saran oleh Ahli Materi	105
Tabel 4.6 Hasil Multimedia Interaktif setelah Melalui Uji Ahli Materi	105
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	106
Tabel 4.8 Kritik dan Saran oleh Ahli Bahasa.....	107
Tabel 4.9 Hasil Multimedia Interaktif setelah Melalui Uji Ahli Bahasa	108
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli	108
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	112

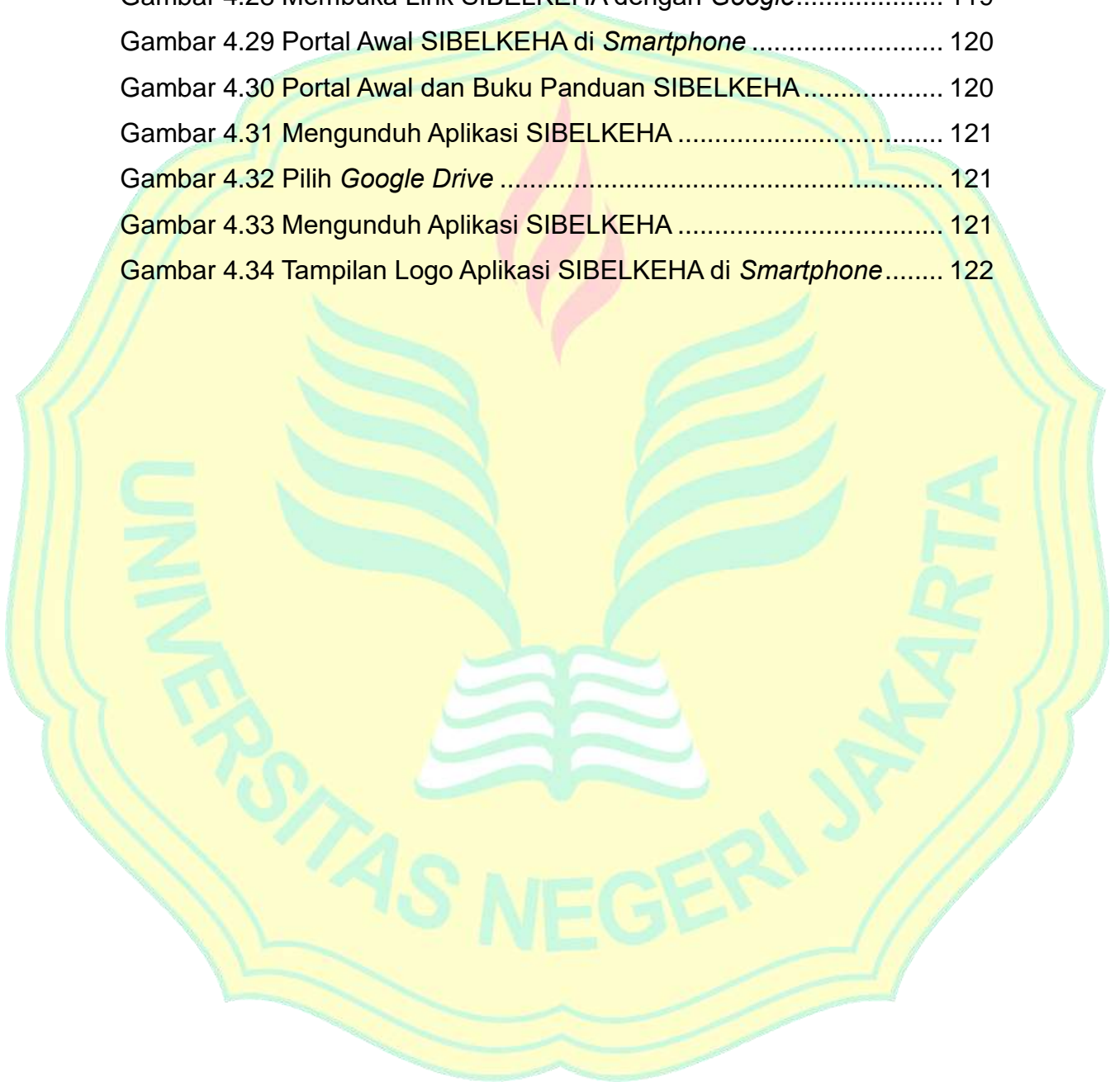
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba *Small Group* 113
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba *Field Test*..... 114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konsep Pengembangan	46
Gambar 2.2 Diagram Alur Rancangan Model	50
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE	55
Gambar 4.1 Membuka website canva dan menentukan rasio multimedia interaktif	86
Gambar 4.2 Memberi Judul dan Memilih Warna <i>Background</i>	86
Gambar 4.3 Kumpulan Penggunaan Fitur Elemen, Teks,	87
Gambar 4.4 Desain Menu Awal Hingga Akhir	87
Gambar 4.5 Menyimpan File dalam Bentuk Format PNG	88
Gambar 4.6 Mencari Kebutuhan <i>Icon</i> Yang Akan Digunakan	88
Gambar 4.7 Menyimpan File <i>Icon</i> Dalam Bentuk PNG Dengan <i>Background</i> Transparan.....	88
Gambar 4.8 Membuka Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	89
Gambar 4.9 Memasukkan <i>Background</i> yang Sudah Didesain Ke dalam Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	89
Gambar 4.10 Penggunaan Fitur <i>Triggers</i>	89
Gambar 4.11 Mengkonversi Multimedia Interaktif Ke Dalam Bentuk HTML	90
Gambar 4.12 Tampilan Awal/Halaman Cover SIBELKEHA	91
Gambar 4.13 Menu Utama	91
Gambar 4.14 Menu Kompetensi	92
Gambar 4.15 Menu Tujuan Pembelajaran	93
Gambar 4.16 Menu Petunjuk Belajar	93
Gambar 4.17 Menu Materi	95
Gambar 4.18 Menu Permainan.....	96
Gambar 4.19 Menu Tabel Keseharianku.....	97
Gambar 4.20 Menu Profil Pengembang.....	98
Gambar 4.21 <i>Link</i> Media yang Dibagikan	117
Gambar 4.22 Membuka Link dengan <i>Google</i>	117
Gambar 4.23 Portal Awal SIBELKEHA di <i>Website</i>	117

Gambar 4.24 Buku Panduan SIBELKEHA di <i>Website</i>	118
Gambar 4.25 Membuka <i>Website</i> SIBELKEHA.....	118
Gambar 4.26 Tampilan Multimedia Interaktif dengan <i>Website</i>	119
Gambar 4.27 <i>Link</i> Media Diberikan.....	119
Gambar 4.28 Membuka Link SIBELKEHA dengan <i>Google</i>	119
Gambar 4.29 Portal Awal SIBELKEHA di <i>Smartphone</i>	120
Gambar 4.30 Portal Awal dan Buku Panduan SIBELKEHA.....	120
Gambar 4.31 Mengunduh Aplikasi SIBELKEHA	121
Gambar 4.32 Pilih <i>Google Drive</i>	121
Gambar 4.33 Mengunduh Aplikasi SIBELKEHA	121
Gambar 4.34 Tampilan Logo Aplikasi SIBELKEHA di <i>Smartphone</i>	122



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru.....	138
Lampiran 2 Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa.....	141
Lampiran 3 Soal Evaluasi Pembelajaran Tema 4 Untuk Analisis Kebutuhan	144
Lampiran 4 Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Media.....	147
Lampiran 5 Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Materi.....	151
Lampiran 6 Instrumen Kuesioner Validasi Ahli Bahasa	154
Lampiran 7 Instrumen Kuesioner Uji Coba <i>One to One</i>	157
Lampiran 8 Instrumen Kuesioner Uji Coba <i>Small Group</i>	160
Lampiran 9 Instrumen Kuesioner Uji Coba <i>Field Test</i>	163
Lampiran 10 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas.....	166
Lampiran 11 Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik	170
Lampiran 12 Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik	173
Lampiran 13 Rekapitulasi Soal Evaluasi Pembelajaran Tema 4 Untuk Analisis Kebutuhan	176
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Media.....	178
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	182
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Materi.....	183
Lampiran 17 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	186
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Bahasa	187
Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	190
Lampiran 20 Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	191
Lampiran 21 Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	194
Lampiran 22 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	197
Lampiran 23 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	200
Lampiran 24 Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	203
Lampiran 25 Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	206
Lampiran 26 Rekapitulasi Uji Coba <i>One to One</i>	209
Lampiran 27 Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i>	210
Lampiran 28 Rekapitulasi Uji Coba <i>Field Test</i>	211

Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian	213
Lampiran 30 Surat Izin Penelitian	215
Lampiran 31 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	216
Lampiran 32 Produk Multimedia Interaktif Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	217
Lampiran 33 Daftar Riwayat Hidup	223

