

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH
DASAR**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**Oleh: Iren Zaira Zahrah
1107620051**

SKRIPSI

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

**PROGRAM STUDI GURUR PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Video Animasi Berbasis
Gamifikasi Pada Pembelajaran Pendidikan
Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Iren Zadira Zahrah

Nomor Registrasi : 1107620051

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Pembimbing I



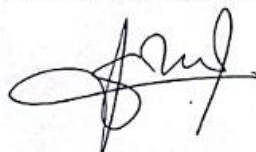
Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M. Pd
NIP. 196807171993031004

Pembimbing II



Yofita Sari S.Pd, M.Pd
NIP. 199410202020122019

Mengetahui
Koordinator Prodi PGSD FIP UNJ



Dr. Gusti Yarmi, M.Pd
NIP. 196708211993032014

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Iren Zaira Zahrah
Nomor Registrasi : 1107620051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan April-Mei 2024.
2. Bukan merupakan duplikasi dari skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau merupakan jiplakan karya tulis orang lain, serta bukan terjemahan dari karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul, jika pernyataan yang saya buat ini tidak benar.

Jakarta, 25 Juli 2024

Yang Membuat pernyataan



Iren Zaira Zahrah

Nim. 1107620051



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
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 : Iren Zadira Zahrah
NIM : 1107620051
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : irenzadirazahrah22@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 Pada Pembelajaran pendidikan Pancasila
Kelas IV 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, 27 Agustus 2024

Penulis

(Iren Zadira Zahrah)

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH**

DASAR

(2024)

IREN ZADIRA ZAHRAH

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi multimedia interaktif sebagai penunjang materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila serta dapat mengetahui validasi aplikasi tersebut di kelas IV Sekolah Dasar. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Bendungan Hilir 12 Pagi sebanyak 23 orang. Jenis metode yang digunakan penelitian ini adalah metode ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, menganalisis kebutuhan peserta didik dan guru, merancang produk dan menyusun instrumen, mengembangkan produk dan validasi para ahli, menguji coba kepada peserta didik dan mengevaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan kuesioner. Penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi multimedia interaktif untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Hasil uji coba pengembangan media dilakukan kepada tiga ahli yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil uji coba tersebut kelayakan produk mendapatkan nilai rata-rata 95.7% yang dikategorikan sangat baik. Sedangkan dari uji coba kepada peserta didik yaitu, *one-to-one*, *small group* dan *field test* kelayakan produk mendapatkan nilai rata-rata 91.7% yang dikategorikan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajarann Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Kata kunci: multimedia interaktif, Pendidikan Pancasila, ADDIE, Peserta didik kelas IV

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA IN PANCASILA
EDUCATION LEARNING CLASS IV PRIMARY SCHOOL***

(2024)

IREN ZADIRA ZAHRAH

ABSTRACT

This research and development aims to produce an interactive multimedia application as supporting material for learning Pancasila Education and to find out the validation of this application in class IV elementary school. The sample in this research was 23 class IV students at SDN Bendungan Hilir 12 Pagi. The type of method used in this research is the ADDIE method which consists of five stages, namely, analyzing the needs of students and teachers, designing products and compiling instruments, developing products and validating experts, testing them on students and evaluating. The data collection techniques used were observation, interviews and questionnaires. This research produces a product in the form of an interactive multimedia application for fourth grade elementary school students. The results of media development trials were carried out with three experts, namely, media experts, material experts and language experts. Based on the test results, the product's feasibility received an average score of 95.7% which was categorized as very good. Meanwhile, from trials on students, namely, one-to-one, small group and field tests on product feasibility, they got an average score of 91.7% which was categorized as very good. This shows that this application is very suitable for use in teaching Pancasila education in elementary schools.

Keywords: interactive multimedia, Pancasila education, ADDIE, class IV students

MOTTO

Tidak ada yang bilang semua ini akan mudah dijalani. But Allah said:
“sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S. Al- Insyirah : 5)

“Jalani dan perankan tak perlu khawatir akan bagaimana alur cerita pada bab ini.
Jalani saja, perankan saja. Allah ialah sebaik-baik sutradara”



LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Karya ini peneliti persembahkan kepada:

Kepada kedua orang tua dan keluarga besar saya yang selalu memberikan semangat dan dukungan, memberikan doa dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini samapai skripsi ini terselesaikan dengan baik.

Kepada diri sendiri yang sudah bekerja sama untuk bertahan dan berjuang dalam kondisi apapun sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Kepada bapak Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang sudah bersedia meluangkan waktu di sela-sela kesibukannya, untuk membimbing, memotivasi dan memberikan arahan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin.

Kepada Ibu Yofita Sari S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang sudah meluangkan waktu di sela-sela kesibukannya, membimbing, memotivasi dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi ini di tulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa sepenuhnya, terselesaikan skripsi ini buukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama kepada Dr. Murni Winarsih, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan penyusunan skripsi.

Kedua kepada Dr. Wirda Hanim, M.Si. selaku wakil dekan I fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Jakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan penyusunan skripsi.

Ketiga kepada Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta, seluruh dosen, dan civitas akademika Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melksanakan penelitian inni.

Keempat Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku dosen pembimbing I saya yang sudah meluangkan waktu di sela-sela kesibukannya untuk membimbing, memotivasi dan mengarahkan saya dalam meyelasaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin.

Kelima kepada Yofita Sari S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing II saya yang sudah meluangkan waktu di sela-sela kesibukkannya, untuk membimbing, memotivasi dan mengarahkan saya alam menyelesaikan skripsi ini.

Keenam kepada Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd., Linda Zakiah, M.Pd dan Rahma Prwahidah, S.Pd. M Hum yang telah berperan dalam memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Ketujuh kepada Rumiya M.Pd selaku kepala Sekolah SDN Bendungan Hilir 12 Pagi dan Ibu Siti Nuraeni S.Pd selaku guru kelas IV yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SDN Bendungan Hilir 12 Pagi.

Kedelapan kepada kedua orang tua dan keluarga besar peneliti yang selalu menjadi penyemangat dan memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

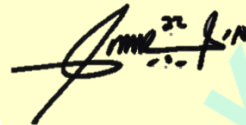
Kesembilan kepada Chairu Nisha yang telah memberikan dukungan, motivasi dan saling mengingatkan untuk bisa menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Kesepuluh kepada teman-teman seperjuangan dari program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2020 yang saling memberikan doa dan dukungan dalam penyusunan skripsi.

Kesebelas kepada diri sendiri yang sudah bekerja sama dan berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini meskipun tidak mudah tetapi berhasil melewati ternyata kita hebat bisa sampai pada titik ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta . Terima Kasih.

Jakarta, 2024



Iren Zaira Zahrah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI.....	ii
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Pembatasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	14
BAB II	16
A. Multimedia Interaktif.....	16
a. Definisi Multimedia Interaktif	16
b. Manfaat Multimedia Interaktif.....	18
c. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif.....	21
B. Pengembangan.....	23
a. Definisi Pengembangan	23
C. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.....	26
a. Definisi Pendidikan Pancasila.....	26
b. Tujuan Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	28
c. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila.....	30
D. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	32
a. Perkembangan Fisik Anak Usia Sekolah Dasar	33
b. Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar	34
c. Perkembangan Moral Anak Usia Sekolah Dasar	35
d. Perkembangan Sosioemosional Anak Sekolah Dasar	36
e. Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar	38
E. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	39
F. Kerangka Konsep Pengembangan	40
G. Rancangan Model	44
BAB III.....	47
A. Tujuan Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47

C.	Pendekatan dan Metode Penelitian.....	47
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	56
E.	Instrumen Penelitian.....	58
F.	Media pembelajaran Multimedia Interaktif.....	73
G.	Teknik Analisis Data.....	74
BAB IV	76
A.	Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	76
1.	Analysis.....	76
2.	Design.....	78
3.	Development.....	84
4.	Implementation.....	99
5.	Evaluation.....	103
B.	Nama Produk.....	106
C.	Karakteristik produk.....	107
D.	Analisis Data.....	107
E.	Prosedur Pemanfaatan Produk.....	114
F.	Pembahasan.....	122
G.	Keterbatasan Penelitian.....	126
BAB V	127
A.	Kesimpulan.....	127
B.	Implikasi.....	128
C.	Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ruang Lingkup Materi Pendidikan Pancasila di Tingkat Sekolah Dasar.	30
Tabel 2. 2 Elemen dan Capaian Pembelajaran	31
Tabel 2. 3 Storyboard	42
Tabel 3. 1 Storyboard.....	52
Tabel 3. 2 Bentuk Instrumen Pengumpulan Data Responden.....	58
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Observasi Analisis Kebutuhan Guru.	60
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	62
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	64
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.	65
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Tertutup Ahli Media.....	66
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Tertutup Ahli Materi	69
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Tertutup Ahli Bahasa.....	70
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Instrumen Untuk Peserta Didik Kelas IV SD (one to one, Small Group, dan Field Test)	72
Tabel 3. 11 Deskripsi Skala Likert	74
Tabel 3. 12 Kategori Kelayakan.....	75
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran.....	79
Tabel 4. 2 Storyboard	80
Tabel 4. 3 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media.....	97
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	98
Tabel 4. 5 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa	98
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba One-to-One.....	100
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Small Group	101
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Field Test	102
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Oleh Ahli	106
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Oleh Peserta Didik.....	106
Tabel 4. 11 kategori Kelayakan.....	108
Tabel 4. 12 Analsis Hasil Validasi Ahli Media.....	108
Tabel 4. 13 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	110

Tabel 4. 14 Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa	111
Tabel 4. 15 Analisis Hasil Uji Coba One-to-One	111
Tabel 4. 16 Analisis Hasil Uji Coba Small Group	112
Tabel 4. 17 Analisis Hasil Uji Coba Field Test	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Flowchart Multimedia Interaktif.....	41
Gambar 2. 2 Cover	45
Gambar 2. 3 Tampilan Menu.....	45
Gambar 2. 4 Tampilan Info	46
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	50
Gambar 3. 2 Flowchart Multimedia Interaktif.....	52
Gambar 4. 1 Flowcart.....	80
Gambar 4. 2 Desain Mentah Tampilan Awal	85
Gambar 4. 3 Desain Mentah Tampilan Menu	85
Gambar 4. 4 Desain Mentah Profil Pengembang.....	86
Gambar 4. 5 Desain Mentah Tampilan Materi.....	86
Gambar 4. 6 Desain Mentah Video Pembelajaran	87
Gambar 4. 7 Desain Mentah Latihan Soal	87
Gambar 4. 8 Desain Mentah Permainan	88
Gambar 4. 9 Desain Mentah CP&ATP	88
Gambar 4. 10 Desain Mentah Tujuan pembelajaran.....	89
Gambar 4. 11 Tampilan Awal Desain Prototipe	89
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Desain Prototipe.....	90
Gambar 4. 13 Tampilan Profil Pengembang Desain Prototipe	90
Gambar 4. 14 Tampilan Materi Desain Prototipe	90
Gambar 4. 15 Tampilan Video Pembelajaran Desain Prototipe.....	91
Gambar 4. 16 Tampilan Latihan Soal Desai Prototipe.....	91
Gambar 4. 17 Tampilan Permainan Desain Prototipe.....	91
Gambar 4. 18 Tampilan CP&ATP Desain Prototipe	92
Gambar 4. 19 Tampilan Tujuan Pembelajaran Desain Prototipe	92
Gambar 4. 20 Tampilan Pengaturan Database	93
Gambar 4. 21 Membuat Scene Menu Awal.....	93
Gambar 4. 22 Membuat Mekanin Permainan	94
Gambar 4. 23 Tampilan Menambahkan Audio	94
Gambar 4. 24 Tampilan Script Hasil Score.....	95

Gambar 4. 25 Tampilan Script Video Player.....	95
Gambar 4. 26 Tampilan Script Latihan	96
Gambar 4. 27 Tampilan Finishing Project	96
Gambar 4. 28 Tampilan proses Building Aplikasi	97
Gambar 4. 29 Penyebaran Aplikasi Melalui WA	115
Gambar 4. 30 Aplikasi Multimedia Interaktif Dalam WA	116
Gambar 4. 31 Perintah Instal Aplikasi	117
Gambar 4. 32 Aplikasi Terpasang	118
Gambar 4. 33 Tampilan Aplikasi dalam Home Ponsel	119
Gambar 4. 34 tampilan Awal Aplikasi di Ponsel.....	120
Gambar 4. 35 Tampilan WA Pada Laptop/Komputer.....	120
Gambar 4. 36 Download Pada Laptop/Komputer.....	121
Gambar 4. 37 Tampilan Aplikasi.....	121
Gambar 4. 38 Tampilan Awal Multimedia Interaktif di Laptop/Komputer	122



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV SD.....	139
Lampiran 2 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV SD	141
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	145
Lampiran 4 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik	147
Lampiran 5 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik	148
Lampiran 6 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik	149
Lampiran 7 Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik	Error!
Bookmark not defined.	
Lampiran 8 Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik	152
Lampiran 9 Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik	153
Lampiran 10 Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik	154
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi.....	155
Lampiran 12 Instrumen Kuesioner Ahli Media	156
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi	159
Lampiran 14 Instrumen Kuesioner Ahli Materi	160
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi	163
Lampiran 16 Instrumen Kuesioner Ahli.....	164
Lampiran 17 Rekapitulasi Instrumen Penilaian Para Ahli Rekapitulasi Instrumen Penilaian Para Ahli Responden Ahli Media	167
Lampiran 18 Rekapitulasi Instrumen Penilaian Para Ahli Rekapitulasi Instrumen Penilaian Para Ahli Responden Ahli Materi.....	169
Lampiran 19 Rekapitulasi Instrumen Penilaian Para Ahli Rekapitulasi Instrumen Penilaian Para Ahli Responden Ahli Bahasa.....	171
Lampiran 20 Pedoman Penilaian Instrumen Uji Pengguna (One-to-One, Small Group, dan Field Test).....	173
Lampiran 21 Penilaian Uji One to One.....	174
Lampiran 22 Uji One to One Evaluation	176
Lampiran 23 Instrumen Uji One to One Evaluation	178
Lampiran 24 Instrumen Uji Small Group	180
Lampiran 25 Instrumen Uji Small Group	182

Lampiran 26 Instrumen Uji Small Group	184
Lampiran 27 Instrumen Uji Small Group	186
Lampiran 28 Instrumen Uji Small Group	188
Lampiran 29 Instrumen Uji Small Group	190
Lampiran 30 Instrumen Uji Small Group	192
Lampiran 31 Instrumen Uji Small Group	194
Lampiran 32 Instrumen Uji Small Group	196
Lampiran 33 Instrumen Uji Small Group	198
Lampiran 34 Instrumen Uji Field Test	200
Lampiran 35 Instrumen Uji Field Test	202
Lampiran 36 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba One-to One	204
Lampiran 37 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Small Group.....	205
Lampiran 38 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Field Test.....	206
Lampiran 39 Dokumentasi Wawancara Guru Kelas IV Sekolah Dasar.....	208
Lampiran 40 Dokumentasi uji One-to-One.....	208
Lampiran 41 Dokumentasi Uji Small Group	209
Lampiran 42 Dokumentasi Uji Field Test	209
Lampiran 43 Surat Keterangan Penelitian	211
Lampiran 44 Surat Keterangan Penelitian Sekolah	212
Lampiran 45 Produk Aplikasi Multimedia Interaktif.....	213