

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS III SEKOLAH DASAR**



Oleh:

ARIFAH KHAIRUNISA

1107618035

SKRIPSI

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN

PANITIA UJIAN/ SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif
Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Arifah Khairunisa

Nomor Registrasi : 1107618035

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : 28 Juli 2025

Pembimbing I

Dr. Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198103132015042002

Pembimbing II

Drs. Julius Sagita, M.Pd

NIP. 196012211986101001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		25-08-2025
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si, Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)**		25-08-2025
Dra. Endang M. Kurnianti, M.Ed. (Ketua Penguji)***		06-08-2025
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. (Anggota)****		06-08-2025
Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd. (Anggota)****		06-08-2025

Catatan :

* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan

*** Ketua Penguji

**** Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia
Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III
Sekolah Dasar**

Arifah Khairunisa

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas III Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sarat nilai dan cenderung disampaikan secara konvensional. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk media yang dikembangkan memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan aktivitas interaktif yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh skor 84% dari ahli materi, 95% dari ahli media, dan 86% dari ahli bahasa. Rata-rata keseluruhan hasil validasi adalah 88% yang termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, produk pengembangan media berbasis multimedia interaktif dapat berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, mudah diakses, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital yang terus berkembang.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Multimedia Interaktif, Pendidikan Pancasila, ADDIE, Kelas III Sekolah Dasar

Intelligentia - Dignitas

***Development of Interactive Multimedia Based Learning Media in
Pancasila Education Learning for Third Grade Elementary School
Students***

Arifah Khairunisa

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive multimedia-based learning media for Pancasila Education in the third grade of elementary school. The background of this research stems from the limited use of innovative technology-based learning media, particularly in teaching Pancasila Education, which is value-laden and often delivered conventionally. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The developed learning media integrates text, images, animations, audio, and interactive activities to support active student engagement. Validation was carried out by subject matter experts, media experts, and language experts. The validation results showed that the interactive multimedia-based learning media obtained a score of 84% from the subject matter expert, 95% from the media expert, and 86% from the language expert. The overall average validation result was 88%, which falls into the valid category and is feasible for use in learning. This study demonstrates that interactive multimedia can be a solution in creating meaningful, contextual learning aligned with the characteristics of the Merdeka Curriculum. Thus, the interactive multimedia-based learning media developed has the potential to become one of the innovative, engaging, easily accessible learning media alternatives that meet the needs of students in today's ever-evolving digital era.

Keywords: Media Development, Interactive Multimedia, Pancasila Education, ADDIE, Third Grade Elementary School

Intelligentia - Dignitas

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Arifah Khairunisa

No. Registrasi : 1107618035

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian bulan Juli 2024 sampai Juni 2025.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya 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, 25 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Arifah Khairunisa



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 : Arifah Khairunisa
NIM : 1107618035
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : arifahkhairunisa16@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 Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila 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, 30 Juli 2025

Penulis

(Arifah Khairunisa)

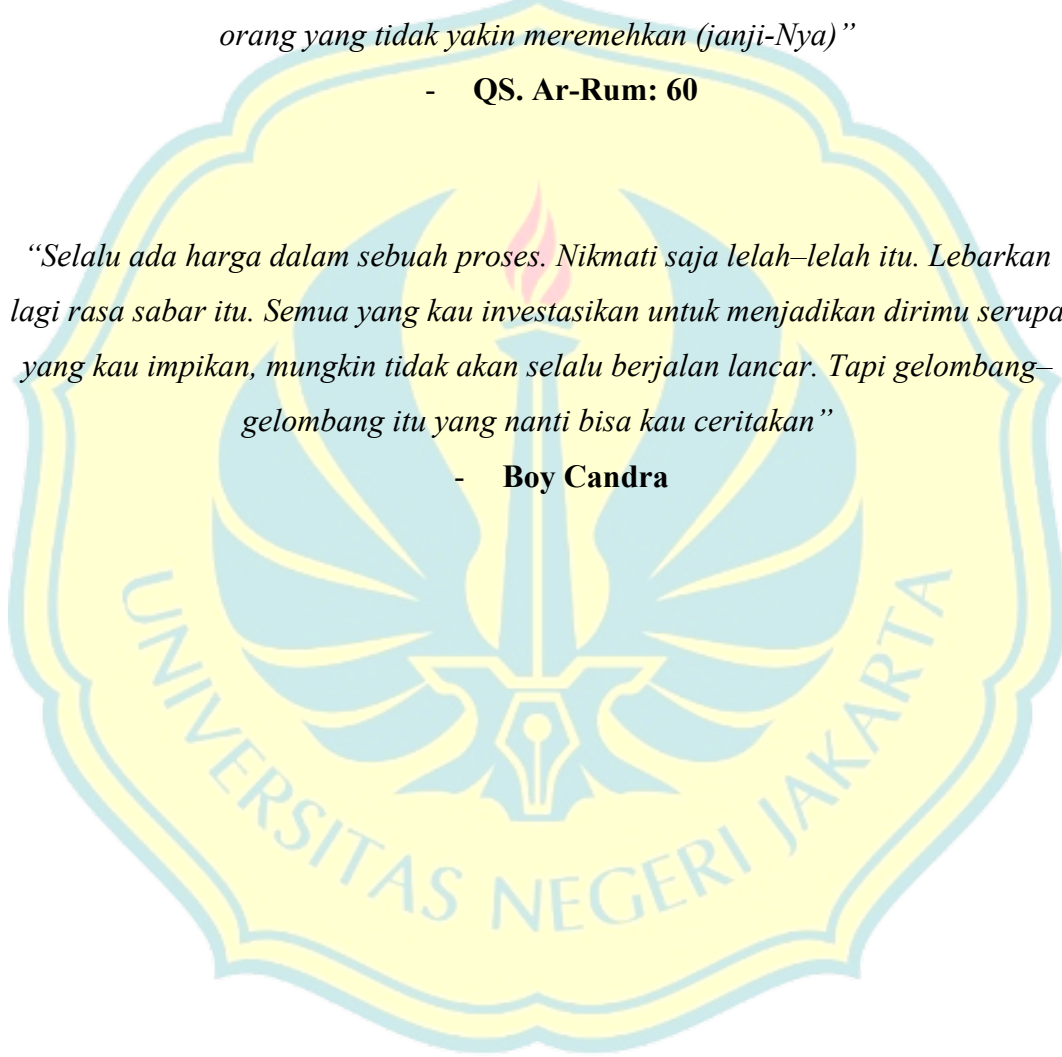
MOTTO

“Maka bersabarlah, sesungguhnya janji Allah itu benar dan janganlah orang-orang yang tidak yakin meremehkan (janji-Nya)”

- **QS. Ar-Rum: 60**

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

- **Boy Candra**



Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya serta kebaikan yang selalu hadir dari-Mu. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi makhluk pilihan di antara para makhluk-Nya. Dengan kerendahan hati dan bersyukur, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang telah mendukung serta memberikan semangat selama saya menduduki bangku perkuliahan:

1. Terima kasih kepada Alm. Ayah saya tercinta, H. Rojikin. Skripsi ini saya persembahkan untuk ayah saya yang tidak sempat untuk melihat dan mendampingi putri bungsunya menyelesaikan perkuliahan. Kepergianmu di tengah perjuangan ini menjadi duka yang dalam, namun namamu tetap menjadi semangat dan motivasi terkuat sampai detik ini. Terima kasih atas cinta dan kasih sayang yang sudah diberikan selama hidupmu.
2. Terima kasih kepada ibu saya tersayang, Hj. Maspuriah, S.Pd. yang sudah mendidik dan membesarkan saya. Terima kasih banyak atas perjuangan dan doa yang selalu diberikan sampai detik ini, sehingga segala urusan diberikan kemudahan dan kelancaran. Terima kasih atas segala ketulusan dan kasih sayang yang belum bisa kubalas sebanding dengan perjuanganmu.
3. Kepada kakak-kakak saya Indra Azhar Ahmad, Lia Syukriyah Saroni, Kikie Rakhmawaty dan Andhika Prawira Munandar terima kasih telah memberikan semangat kepada adiknya dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Terima kasih kepada teman dan sahabat tercinta Lola, Vira dan Mila. Terima kasih juga kepada Afrilia, Afnitya, Septia dan teman-teman seperjuangan PGSD Angkatan 2018 dari Grup 'SEGERA LOGOUT'. Terima kasih untuk semangat yang diberikan dan terima kasih sudah memberikan waktu untuk menemani setiap kesulitan-kesulitan yang ada dalam penulisan skripsi ini.
5. Terakhir kepada diri sendiri, apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Walaupun sulit untuk bisa bertahan sampai di titik ini tapi terima kasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri. Tetaplah menjadi manusia yang mau berusaha dan tidak kenal lelah untuk mencoba.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada peneliti berupa pengetahuan, kesehatan, dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih diberikan kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Jakarta.

Kedua, kepada Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Bapak Karta Sasmita, S.Pd, M.Si, Ph.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selaku Pembimbing Akademik serta seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing serta memberikan dan membekali berbagai ilmu pengetahuan bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, kepada Ibu Dr. Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Drs. Julius Sagita, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan perhatiannya serta memberikan banyak masukan, bimbingan, dan ilmu yang bermanfaat bagi penyusunan dan penyelesaian penelitian ini.

Teristimewa adalah untuk keluarga serta teman-teman peneliti yang telah memberi dukungan, semangat, motivasi, doa, dan bantuan dalam penyusunan serta penyelesaian skripsi ini.

Semoga seluruh pihak yang telah terlibat dan ikut membantu dalam penyusunan serta penyelesaian skripsi ini mendapatkan balasan kebaikan dan pahala dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan sehingga saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan, guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas peneliti di masa mendatang. Akhir kata, peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca pada umumnya dan peneliti pada khususnya.

Jakarta, 25 Juli 2025

Peneliti,



Arifah Khairunisa



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/ SIDANG SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
MOTTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	14
C. Pembatasan Masalah	14
D. Perumusan Masalah	14
E. Kegunaan Hasil Penelitian	15
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	17
A. Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	19
4. Kriteria Media Pembelajaran	20
B. Hakikat Media Pembelajaran Multimedia Interaktif.....	21
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	21
2. Manfaat Multimedia Interaktif.....	24
3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	27
C. Hakikat Pendidikan Pancasila	29
1. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	29
2. Tujuan Pendidikan Pancasila	30
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.....	31
4. Ruang Lingkup Materi Pendidikan Pancasila	33
D. Karakteristik Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar	34
1. Perkembangan Kognitif	35

2. Kemampuan Bahasa.....	36
3. Perkembangan Moral	36
4. Perkembangan Fisik Motorik.....	37
5. Perkembangan Sosial Emosional	38
E. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	39
F. Kerangka Konsep Pengembangan Multimedia Interaktif.....	41
G. Rancangan Model Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif ..	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	44
A. Tujuan Penelitian	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	44
D. Prosedur Pengembangan	46
1. Analyze (Analisis).....	47
2. Design (Perancangan)	47
3. Development (Pengembangan)	48
4. Implementation (Implementasi).....	49
5. Evaluation (Evaluasi).....	49
E. Instrumen Penelitian.....	49
1. Observasi.....	50
2. Instrumen Wawancara.....	50
3. Instrumen Kuesioner	50
F. Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	60
1. Analyze (Analisis).....	60
2. Design (Perancangan)	63
3. Development (Pengembangan)	67
4. Implementation (Implementasi).....	74
5. Evaluation (Evaluasi).....	78
B. Nama Produk.....	80
C. Karakteristik Produk	81
D. Analisis Data	82
E. Prosedur Pemanfaatan Produk	85
F. Pembahasan.....	87
G. Keterbatasan Penelitian.....	90
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	92
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada Materi Mengenal Pancasila Kelas III.....	34
Tabel 3. 1 Bentuk Instrumen Pengumpulan Data Responden.....	51
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	51
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik	52
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Media	53
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Materi.....	54
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Bahasa.....	55
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Uji Coba Peserta Didik (One to One, Small Group, dan Field Test)	57
Tabel 3. 8 Kriteria Skor Pedoman Penilaian.....	58
Tabel 3. 9 Kategori Kelayakan Produk.....	59
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran	64
Tabel 4. 2 Storyboard Multimedia Interaktif	65
Tabel 4. 3 Hasil Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi.....	72
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media	73
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Bahasa	73
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli.....	74
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Produk Pada Siswa Kelas III Tahap One To One.....	75
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Produk Pada Siswa Kelas III Tahap Small Group	76
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Produk Pada Siswa Kelas III Tahap Field Test.....	77
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Oleh Ahli.....	80
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Oleh Peserta Didik	80
Tabel 4. 12 Kategori Kelayakan Produk	82
Tabel 4. 13 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	83
Tabel 4. 14 Analisis Hasil Validasi Ahli Media	83
Tabel 4. 15 Analisis Hasil Validasi Ahli Bahasa	83
Tabel 4. 16 Analisis Hasil Uji Coba One to One	84
Tabel 4. 17 Analisis Hasil Uji Coba Small Group	84

Tabel 4. 18 Analisis Hasil Uji Coba Field Test	84
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Pengembangan.....	42
Gambar 3. 1 Tahap Penelitian Model ADDIE.....	46
Gambar 3. 2 Flowchart Multimedia Interaktif	48
Gambar 4. 1 Flowchart Multimedia Interaktif.....	64
Gambar 4. 2 Desain Tampilan Awal Cover	68
Gambar 4. 3 Desain Tampilan Menu	68
Gambar 4. 4 Desain Tampilan Awal Materi	68
Gambar 4. 5 Desain Tampilan Permainan	69
Gambar 4. 6 Desain Tampilan Kuis	69
Gambar 4. 7 Desain Tampilan Profil Pengembang.....	69
Gambar 4. 8 Membuat Bagian Menu Awal	70
Gambar 4. 9 Tampilan Bagian Script Latihan	70
Gambar 4. 10 Tampilan Bagian Hasil Score.....	70
Gambar 4. 11 Tampilan Menambahkan Audio Pada Materi	70
Gambar 4. 12 Tampilan Bagian Video Player	71
Gambar 4. 13 Tampilan Proses Interaktivitas Media.....	71

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Instrumen Observasi Guru	104
Lampiran 2 Lembar Instrumen Wawancara Guru Kelas III	106
Lampiran 3 Lembar Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa Kelas III	110
Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Analisis Angket Analisis Kebutuhan Produk Pada Peserta Didik Kelas III	113
Lampiran 5 Lembar Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa	117
Lampiran 6 Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi	119
Lampiran 7 Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media	121
Lampiran 8 Instrumen Uji Kelayakan Ahli Bahasa	123
Lampiran 9 Hasil Validasi Uji Kelayakan Produk Ahli Materi	125
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Ahli Materi	129
Lampiran 11 Hasil Validasi Uji Kelayakan Produk Ahli Media	131
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Ahli Media	135
Lampiran 13 Hasil Validasi Uji Kelayakan Produk Ahli Bahasa	137
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk Ahli Bahasa	141
Lampiran 15 Hasil Uji Coba Produk Pada Peserta Didik Kelas III	143
Lampiran 16 Hasil Uji Coba Produk Pada Peserta Didik Kelas III	145
Lampiran 17 Rekapitulasi Uji Coba Produk Pada Peserta Didik Kelas III Tahap One to One	147
Lampiran 18 Rekapitulasi Uji Coba Produk Pada Peserta Didik Kelas III Tahap Small Group	149
Lampiran 19 Rekapitulasi Uji Coba Produk Pada Peserta Didik Kelas III Tahap Field Test	151
Lampiran 20 Hasil Produk: Cover dan Menu Media	154
Lampiran 21 Hasil Produk: Petunjuk Penggunaan dan Tujuan	155
Lampiran 22 Hasil Produk: Materi dan Permainan Multimedia Interaktif	156
Lampiran 23 Hasil Produk: Latihan Soal dan Profil Pengembang	157
Lampiran 24 Dokumentasi Uji Coba Produk Pada Peserta Didik Kelas III	158
Lampiran 25 Bukti Surat Penelitian	159
Lampiran 26 Daftar Riwayat Hidup	160