

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL
PADA MATERI PELESTARIAN
SUMBER DAYA ALAM MUATAN IPA KELAS IV
SD NEGERI 9 PADANGSAMBIAN DENPASAR
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh

**Ni Wayan Sri Sukma Rahayu, NIM 1811031021
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan karena media yang digunakan oleh guru kurang komunikatif, menarik dan bervariasi, sehingga menjadikan siswa mudah bosan dan jenuh. Tujuan pengembangan untuk menciptakan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi pelestarian sumber daya alam muatan IPA. Jenis Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian meliputi ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan 12 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil *review* ahli isi pembelajaran menunjukkan kualifikasi sangat baik (100%), Hasil *review* ahli desain pembelajaran menunjukkan kualifikasi baik (88,63%). Hasil *review* ahli media pembelajaran menunjukkan kualifikasi sangat baik (91,25%). Hasil uji coba perorangan menunjukkan kualifikasi sangat baik (79,16%), dan hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan kualifikasi sangat baik (87,22%). Jadi multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD. Implikasi dari penelitian ini yaitu penggunaan multimedia interaktif mampu menjadikan siswa tidak mudah bosan dan jenuh.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, IPA, Kontekstual

ABSTRACT

This development research was carried out because the media used by the teacher was less communicative, interesting and varied, thus making students easily bored and bored. The development goal is to create interactive multimedia based on a contextual approach to natural resource conservation material in science content. The type of research conducted is development research. This study uses the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects included learning content experts, learning design experts, learning media experts and 12 students. Methods of data collection using a questionnaire. Data analysis used descriptive quantitative data analysis techniques. The results of the learning content expert review showed very good qualifications (100%), the results of the learning design expert review showed good qualifications (88.63%). The results of the learning media expert review showed very good qualifications (91.25%). The results of individual trials showed very good qualifications (79.16%), and the results of small group trials showed very good qualifications (87.22%). So interactive multimedia is feasible to use in science learning in fourth grade elementary school. The implication of this research is that the use of interactive multimedia can make students not easily bored and bored.

Keywords: Interactive Multimedia, Science, Contextual

