

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM SOLVING* PADA MATERI
BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUMBUHAN
MUATAN IPA KELAS IV SD NEGERI 8 MAS
GIANYAR TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh

Ni Made Putri Sastradewi, NIM 1811031164

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Abstrak

Kurang tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada muatan IPA kelas IV menyebabkan menurunnya hasil belajar dari siswa. Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif berbasis *problem solving* yang sejalan dengan masifnya perkembangan teknologi di era 4.0. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk multimedia interaktif berbasis *problem solving* yang layak digunakan pada muatan IPA di kelas IV. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan adalah model DDD-E yang memiliki 4 tahapan yaitu *Decide, Design, Develop, Evaluate*. Subyek penelitian pengembangan ini adalah 2 pakar, 3 siswa perorangan, dan 9 siswa kelompok kecil. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode kuesioner, dan data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah kualifikasi multimedia interaktif yang diciptakan berdasarkan hasil uji coba produk dinyatakan sangat baik dilihat dari hasil *review* oleh ahli isi mata pelajaran dengan persentase 91,10%, *review* oleh ahli desain pembelajaran dengan persentase 90%, *review* oleh ahli media dengan persentase 94,40%, hasil uji perorangan dengan persentase 97,14%, dan hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase 97,52%. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *problem solving* pada muatan IPA siswa kelas IV yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, *Problem Solving*, IPA

Abstract

The lack of availability of learning media that can improve students' critical thinking skills in class IV science content causes a decrease in student learning outcomes. This research develops interactive multimedia based on problem solving which is in line with the massive technological developments in the 4.0 era. This study aims to create problem solving-based interactive multimedia products that are suitable for use in science content in class IV. The type of development research used is the DDD-E model which has 4 stages, namely Decide, Design, Develop, Evaluate. The subjects of this development research were 2 experts, 3 individual students, and 9 small group students. The data collection method in this study was a questionnaire method, and the data were analyzed using quantitative descriptive analysis techniques. The results of this study are the interactive multimedia qualifications created based on the results of product trials are stated to be very good seen from the results of reviews by subject content experts with a percentage of 91.10%, reviews by learning design experts with a percentage of 90%, reviews by media experts with a percentage of 91.10% 94.40%, individual test results with a percentage of 97.14%, and small group trial results with a percentage of 97.52%. So it can be concluded that problem solving-based interactive multimedia on the science content of fourth grade students that was developed is feasible to be applied in the learning process.

Keywords: Interactive Multimedia, Problem Solving, Science

