

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *INQUIRY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA
MATERI MAGNET KELAS VI DI SD 3 JIMBARAN BADUNG**

Oleh

Ni Luh Dian Adriyani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Terbatasnya waktu guru membuat media pembelajaran mengakibatkan siswa merasa lebih cepat bosan dan sebanyak 50% siswa kelas VI tidak ikut untuk terlibat aktif saat belajar IPA terlebih lagi pada materi yang masih dianggap abstrak oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *inquiry learning* pada materi magnet kelas VI dalam bentuk aplikasi android sederhana dan praktis. Penelitian pengembangan ini mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan terakhir 5) *Evaluation*. Adapun subjek penelitian ini yang melibatkan ahli isi, ahli desain, ahli media pembelajaran serta siswa kelas VI SD. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk layak digunakan pada proses pembelajaran IPA kelas VI. Hasil *review* ahli isi pembelajaran memperoleh persentase sebesar (94,6%) dengan kualifikasi sangat baik. Hasil *review* ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar (95%) dengan kualifikasi sangat baik. Hasil *review* ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar (98%) dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar (89,16%) dengan kualifikasi baik. Hasil uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar (98,26%) dengan kualifikasi sangat baik. Disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan ini dapat memotivasi siswa untuk belajar IPA pada materi yang masih abstrak menurut siswa.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pengembangan, IPA, *Inquiry Learning*

ABSTRACT

The limited time the teacher makes learning media causes students to feel bored more quickly and as many as 50% of class VI students do not participate to be actively involved when learning science, especially on material that is still considered abstract by students. This study aims to create interactive learning multimedia based on inquiry learning on class VI magnetic material in the form of a simple and practical android application. This development research develops interactive learning multimedia using the ADDIE development model which has five stages, namely 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and finally 5) Evaluation. The subject of this study involved content experts, design experts, learning media experts and sixth grade elementary school students. The data collection method used in this study was a questionnaire while the data analysis technique used was a quantitative descriptive analysis technique. The results of this study indicate that the product is suitable for use in the sixth grade science learning process. The results of the expert review of learning content obtained a percentage of (94.6%) with very good qualifications. The results of the learning design expert review obtained a percentage of (95%) with very good qualifications. The results of the learning media expert review obtained a percentage of (98%) with very good qualifications. Individual trial results obtained a percentage of (89.16%) with good qualifications. The small group test results obtained a percentage of (98.26%) with very good qualifications. It is concluded that the product developed can motivate students to learn science on material that is still abstract according to students.

Keywords: Interactive Multimedia, Development, Science, Inquiry Learning

