

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
SISWA KELAS III DI SD NEGERI 040522 TAMBUNAN  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**Oleh**

**Dikki Aleksander Ginting, NIM 1811021027**

**Program Studi Teknologi Pendidikan**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dikembangkan agar tercapainya tujuan untuk menjelaskan proses pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual dan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual menurut ahli dan pengujian produk. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data survei dilakukan dengan metode pengumpulan dokumen dan metode survei. Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kuantitatif dan metode analisis deskriptif kualitatif. Temuan Hasil yang diperoleh (1) Proses pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual meliputi lima tahap pengembangan: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) Multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual divalidasi sebagai berikut: (a) Hasil review ahli isi pembelajaran berkualifikasi sangat baik (91,66%), (b) Hasil review ahli desain pembelajaran berkualifikasi sangat baik (93,84%), (c) Hasil penilaian ahli media pembelajaran juga sangat baik (92,72%), (d) kualifikasi hasil tes individu atau perorangan sangat baik (95,55%), dan (e) kualifikasi hasil belajar kelompok kecil sangat baik (95,83%). Secara umum, hasil menunjukkan bahwa multimedia interaktif berkualitas sangat tinggi bermanfaat dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran untuk memotivasi siswa belajar dan meningkatkan pemahaman konten pelajaran.

**Kata kunci:** Kontekstual, Multimedia Interaktif, Pengembangan

## **ABSTRACT**

*This research was developed in order to achieve the goal of explaining the process of developing interactive multimedia based on a contextual approach and to determine the effectiveness of interactive multimedia based on a contextual approach according to experts and product testing. This research is a development research using the ADDIE model. The types of data in this study are quantitative and qualitative data. The survey data collection was carried out using the document collection method and the survey method. The data analysis method used is quantitative descriptive analysis method and qualitative descriptive analysis method. Findings The results obtained (1) The interactive multimedia development process based on a contextual approach includes five stages of development: the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. (2) Interactive multimedia with a contextual approach was validated as follows: (a) The results of the expert review of highly qualified learning content (91.66%), (b) The results of the review of the highly qualified learning design expert (93.84%), (c) The results of the assessment of learning media experts are also very good (92.72%), (d) the qualification of individual or individual test results is very good (95.55%), and (e) the qualification of small group learning outcomes is very good (95.83%). In general, the results show that very high quality interactive multimedia is useful and suitable for use in the learning process. The results of this study indicate that interactive multimedia can be used optimally in the learning process to motivate students to learn and improve understanding of lesson content.*

**Keywords:** *Contextual, Interactive Multimedia, Development*

