

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MUATAN IPA MATERI SIFAT-SIFAT CAHAYA PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 2 BATUBULAN KANGIN TAHUN AJARAN 2021/2022

Oleh

Luh Putu Manik Ulan, NIM 1811031268

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk (1) mengetahui rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif muatan IPA, dan (2) untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif muatan IPA. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner, dengan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi yang dapat diakses melalui smartphone maupun laptop dengan menyambungkan internet sebagai sarana agar media dapat diakses oleh siswa. Keuntungan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat diakses dimana saja, dapat memotivasi siswa dan dapat dibuka melalui android. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 9 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian, rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif memperoleh persentase sebesar 100,00% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji ahli isi pembelajaran sebesar 82,50% dengan kualifikasi baik, uji ahli desain pembelajaran sebesar 92,85% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran sebesar 91,17% dengan kualifikasi sangat baik. Kemudian pada uji coba perorangan memperoleh hasil sebesar 91,00% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil sebesar 90,90% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji ahli dan uji responden pada penelitian dapat disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif layak digunakan pada kegiatan pembelajaran khususnya pada muatan IPA di Sekolah Dasar.

Kata kunci : Pengembangan, Multimedia Pembelajaran Interaktif, ADDIE, IPA

ABSTRACT

The purpose of this research is to (1) determine the design of interactive learning multimedia for science content, and (2) to determine the feasibility of interactive learning multimedia for science content. The research model used is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The method used in collecting data in this research is using a questionnaire, with data analysis techniques using quantitative descriptive analysis. The resulting product is an application that can be accessed via smartphones or laptops by connecting to the internet as a means so that the media can be accessed by students. The advantages of this interactive learning multimedia can be accessed anywhere, can motivate students and can be opened via Android. The subjects in this study consisted of 9 students. Based on the results of the study, the interactive learning multimedia design obtained a percentage of 100.00% with very good qualifications, the results of the learning content expert test were 82.50% with good qualifications, the learning design expert test was 92.85% with very good qualifications, the test learning media experts amounted to 91.17% with very good qualifications. Then the individual trials obtained results of 91.00% with very good qualifications, and small group trials of 90.90% with very good qualifications. Based on the results of expert tests and respondent tests in the study, it can be concluded that Interactive Learning Multimedia is suitable for use in learning activities, especially in science content in elementary schools.

Keywords: Development, Interactive Learning Multimedia, ADDIE, Science

