

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SD NEGERI 1 BANJAR
TEGAL TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Oleh

Arisa Aprilia Putri, NIM. 1911021044
Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPA. (2) mengetahui hasil validitas multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA menurut para ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba produk. (3) mengetahui hasil efektifitas pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA. Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian yaitu: 1 ahli isi mata pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 3 siswa untuk uji perorangan, dan 9 siswa untuk uji kelompok kecil. Data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan metode metode kuesioner/angket dan metode tes. Analisis data yang digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan. (1) Rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif ini terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). (2) Multimedia pembelajaran interaktif ini dinyatakan valid dengan: (a) hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan predikat sangat baik (98,6%). (b) hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan predikat sangat baik (92%) (c) hasil review dari ahli media pembelajaran menunjukkan predikat sangat baik (95%). (d) hasil uji perorangan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini mendapatkan predikat sangat baik yaitu (90,7%). (e) hasil review dari uji kelompok kecil menunjukkan predikat sangat baik (91,3%). (3) Efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada muatan IPA menunjukkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada muatan IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Banjar Tegal tahun pelajaran 2022/2023. Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini yaitu agar media video pembelajaran ini dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah dalam memahami materi pelajaran.

Kata-kata Kunci: multimedia pembelajaran interaktif, ADDIE, *Problem Based Learning*.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA
BASED ON *PROBLEM-BASED LEARNING LEARNING* MODELS IN
CLASS V SCIENCE SUBJECTS AT SD NEGERI 1 BANJAR TEGAL FOR
THE 2022/2023 ACADEMIC YEAR**

By

Arisa Aprilia Putri, NIM. 1911021044
Educational Technology Study Program
Department of Education, Psychology and Guidance

ABSTRACT

This study aims to (1) find out the design of interactive learning multimedia on science content. (2) knowing the results of the validity of interactive learning multimedia in science subjects according to subject content experts, learning design experts, learning media experts and product trials. (3) knowing the results of the effectiveness of interactive learning in science subjects. This interactive learning multimedia development research uses the ADDIE development model. The research subjects are: 1 subject content expert, 1 learning design expert, 1 learning media expert, 3 students for individual test, and 9 students for small group test. The data collected is quantitative data. Data collection using questionnaire methods and test motedes. Data analysis used quantitative descriptive analysis techniques and infernal statistical analysis. The results of the study show. (1) The design of multimedia interaktif learning consists of five stages, namely the analysis stage (*analyze*), the design stage (*design*), the development stage (*development*), the implementation stage (*implementation*), and the evaluation stage (*evaluation*). (2) This interactive learning multimedia is declared valid by: (a) the results of expert reviews of subject content show excellent predicate (98.6%). (b) the results of the learning design expert review showed excellent predicate (92%) (c) the review results from learning media experts showed excellent predicate (95%). (d) individual test results show that this interactive learning multimedia received an excellent predicate, namely (90.7%). (e) the results of the review of the small group test showed excellent predicate (91.3%). (3) The effectiveness of problem-based learning-based interactive learning multimedia on science content shows > results, so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, there is a significant difference between student learning outcomes before and after using problem-based learning-based interactive learning multimedia on the science content of grade V students of SD Negeri 1 Banjar Tegal for the 2022/2023 academic year. The advice that can be given from the results of this study is that this learning video media can be used optimally in the learning process so that it can increase student learning motivation and make it easier to understand the subject matter.

Key Words: interactive learning multimedia, ADDIE, Problem Based Learning.