

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MUATAN BAHASA
INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SELAT**

Oleh

**Arnindya Navitri Ainullah, NIM. 1911021007
Program Studi Teknologi Pendidikan**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: (1) mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif, (2) mengetahui validitas dari multimedia pembelajaran interaktif, dan (3) menguji efektivitas multimedia pembelajaran interaktif dengan problem based learning pada muatan Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Selat. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan sistematis didalamnya. Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu berupa metode kuesioner dan metode tes. Sedangkan teknik analisis data yang diterapkan pada penelitian pengembangan ini yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistika inferensial uji-t. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa, (1) multimedia pembelajaran interaktif dengan problem based learning yang telah dibuat ini dapat dinyatakan valid, hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli media dengan persentase skor 93,33% berkualifikasi sangat baik, ahli desain dengan persentase skor 93,75% berkualifikasi sangat baik, ahli isi dengan persentase skor 93,33% berkualifikasi sangat baik. Begitupun hasil validasi oleh peserta didik melalui uji coba perorangan dengan persentase skor 93,66% berkualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil dengan persentase skor 92,56%, (2) multimedia pembelajaran interaktif dengan problem based learning ini dinyatakan efektif, hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai rerata pretest yaitu 51,57 dan hasil nilai rerata posttest yaitu 87,85.

Kata-kata kunci: pengembangan, multimedia pembelajaran interaktif, *problem based learning*, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

This research was conducted with the aims of: (1) describing the design of interactive learning multimedia, (2) knowing the validity of interactive learning multimedia, and (3) testing the effectiveness of interactive learning multimedia with problem based learning on Indonesian language content for fifth grade students in elementary school Country 1 Straits. This type of research is development research with the ADDIE model which includes five systematic stages in it. The types of data used are qualitative data and quantitative data. The data collection method used in this development research is in the form of a questionnaire method and a test method. While the data analysis techniques applied to this development research are qualitative descriptive analysis techniques, quantitative descriptive analysis and t-test inferential statistical analysis. The results of this development research show that, (1) interactive learning multimedia with problem-based learning that has been made can be declared valid, this can be proven through validation results by media experts with a score percentage of 93.33% with very good qualifications, design experts with a percentage a score of 93.75% has very good qualifications, content experts with a percentage score of 93.33% have very good qualifications. Likewise the results of validation by students through individual trials with a score percentage of 93.66% are very well qualified, and small group trials with a score percentage of 92.56%, (2) multimedia interactive learning with problem based learning is declared effective, this can be seen from the results of the pretest average value of 51.57 and the results of the posttest average value of 87.85.

Key words: *development, interactive learning multimedia, problem based learning, Indonesian.*

