

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERPENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS
VIII DI SMP NEGERI 2 KUTA UTARA TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Oleh

Gusti Ayu Putri Anggraeni, NIM 1911021032

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran bahasa inggris (2) mengetahui hasil uji validitas dari multimedia interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran bahasa inggris (3) mengetahui efektivitas multimedia interaktif yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*). Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner/angket dan tes obyektif. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, dan statistik inferensial uji-t. Hasil penelitian ini adalah (1) rancang bangun multimedia interaktif berpendekatan kontekstual yang dikembangkan dengan model ADDIE. (2) validitas multimedia interaktif menurut *review* para ahli yaitu, ahli isi mata pelajaran dengan persentase 90,67%, ahli desain pembelajaran dengan persentase 92,00%, ahli media pembelajaran dengan persentase 93,33%, ahli teknologi pendidikan dengan persentase 94,67%, uji coba perorangan dengan persentase 90,67%, dan uji coba kelompok kecil dengan persentase 86,52%. (3) efektivitas multimedia interaktif menunjukkan rata-rata nilai *pre test* adalah 61,33 dan rata-rata nilai *post test* adalah 85,33. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 22* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,00, didapat hasil $0,00 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Inggris peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif.

Kata-kata kunci: pengembangan, interaktif, kontekstual, ADDIE

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERPENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS
VIII DI SMP NEGERI 2 KUTA UTARA TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Oleh

Gusti Ayu Putri Anggraeni, NIM 1911021032

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the design and development of interactive multimedia with a contextual approach to English subjects (2) find out the results of the validity test of interactive multimedia with a contextual approach to English subjects (3) find out the effectiveness of the developed interactive multimedia. The development model used is the ADDIE model (analysis, design, development, implementation and evaluation). Data collection uses a questionnaire/questionnaire method and objective tests. The data analysis used is descriptive qualitative analysis, descriptive quantitative, and statistical inferential t-test. The results of this study are (1) an interactive multimedia design with a contextual approach developed using the ADDIE model. (2) the validity of interactive multimedia according to expert reviews, namely subject content experts with a percentage of 90.67%, learning design experts with a percentage of 92.00%, learning media experts with a percentage of 93.33%, educational technology experts with a percentage of 94, 67%, individual trials with a percentage of 90.67%, and small group trials with a percentage of 86.52%. (3) the effectiveness of interactive multimedia shows that the average pre-test score is 61.33 and the average post-test score is 85.33. Based on the results of t-test calculations using the IBM SPSS Statistics 22 application, it is known that the value of Sig. (2-tailed) is 0.00, the result is $0.00 < 0.05$. Thus H_0 is rejected and H_1 is accepted, it can be concluded that there are significant differences in students' English learning outcomes before and after using interactive multimedia.

Keywords: development, interactive, contextual, ADDIE