

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
MUATAN PELAJARAN IPA DI KELAS V SDN 3 PANJI ANOM TAHUN
AJARAN 2022/2023**

Oleh

I Gusti Agung Made Dana Putra, NIM 1911021014

Program Studi Teknologi Pendidikan

Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan langkah-langkah Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 3 Panji Anom Tahun ajaran 2022/2023. (2) mengetahui hasil validasi media (3) menguji respon peserta didik kelas V dan guru terhadap media pembelajaran Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan (4) menguji efektifitas Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba penelitian ini adalah Multimedia Interaktif Berbasis Berbasis Lingkungan dengan Model ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif dan statistic inferensial. Hasil penelitian yaitu skor validasi dari desain pembelajaran, yaitu 95% (sangat baik), ahli materi pembelajaran yaitu 94,6% (sangat baik), ahli media pembelajaran yaitu 95,7% (sangat baik). Hasil uji perorangan 91% (sangat baik) uji coba kelompok kecil 81,83 % (Baik). Hasil uji efektifitas juga menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan terhadap hasil belajar siswa siswa kelas V SD Negeri 3 Panji Anom. Disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif Berbasis Lingkungan dengan Model ADDIE dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata-Kata Kunci: Multimedia interaktif, Lingkungan, *ADDIE*

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the steps for developing Environment-Based Interactive Multimedia to Improve Learning Outcomes in Science Learning Content in Class V SD Negeri 3 Panji Anom Academic Year 2022/2023. (2) find out the results of media validation (3) test the response of fifth grade students and teachers to learning media for the Development of Environment-Based Interactive Multimedia (4) test the effectiveness of Environment-Based Interactive Multimedia. This type of research is development research using the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subject of this research trial was Environment-Based Interactive Multimedia with the ADDIE Model. Methods of data collection using questionnaires and tests. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis, quantitative and inferential statistics. The results of the study are the validation score of the learning design, namely 95% (very good), learning material experts, namely 94.6% (very good), learning media experts, namely 95.7% (very good). Individual test results 91% (very good) small group trials 81.83% (good). The results of the effectiveness test also showed that there was a significant influence between Environment-Based Interactive Multimedia on the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 3 Panji Anom. It was concluded that Environment-Based Interactive Multimedia with the ADDIE Model can improve student learning outcomes.

Key Words: Interactive Multimedia, Environment, ADDIE

