

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME
BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 5
SUBTEMA 1 KELAS III DI SD NEGERI 3 PEJARAKAN**

Oleh

**Ahma Akbar Permana, NIM 1911021005
Program Studi Teknologi Pendidikan**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk mendeskripsikan rancang bangun Multimedia Interaktif berbasis pendekatan *game based learning* pada pembelajaran Tematik untuk siswa Kelas III SD Negeri 3 Pejarakan Tahun ajaran 2022/2023. (2) untuk mengetahui hasil uji validitas Multimedia Interaktif berbasis pendekatan *game based learning* pada pembelajaran Tematik untuk siswa Kelas III SD Negeri 3 Pejarakan Tahun ajaran 2022/2023. (3) untuk mengetahui efektivitas penggunaan Multimedia Interaktif berbasis pendekatan *game based learning* pada pembelajaran Tematik untuk siswa Kelas III SD Negeri 3 Pejarakan Tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode wawancara, kuesioner, dan tes objektif berupa pilihan ganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Rancang bangun Multimedia Interaktif berbasis pendekatan *game based learning* dengan model ADDIE meliputi 5 tahapan: (a) tahap analisis, (b) tahap desain, (c) tahap pengembangan, (d) tahap implementasi, (e) dan tahap evaluasi. (2) Multimedia Interaktif berbasis pendekatan *game based learning* valid dengan: (a) hasil *Review* ahli isi mata pelajaran yaitu 96,25% dengan kualifikasi sangat baik, (b) hasil *Review* ahli desain pembelajaran yaitu 93,33% dengan kualifikasi sangat baik, (c) hasil *Review* ahli media pembelajaran yaitu 94,67% dengan kualifikasi sangat baik, (d) hasil uji perorangan yaitu 97,78% dengan kualifikasi sangat baik, dan (d) hasil uji kelompok kecil yaitu 97,63% dengan kualifikasi sangat baik. (3) pengembangan Multimedia Interaktif berbasis pendekatan *game based learning* yang dikembangkan efektif bagi siswa kelas III di SD Negeri 3 Pejarakan.

Kata-kata kunci: pengembangan, Multimedia Interaktif, Pendekatan *Game Based Learning*, Tematik.

**DEVELOPMENT OF GAME-BASED LEARNING INTERACTIVE
MULTIMEDIA IN THEMATIC LEARNING THEME 5, SUBTHEME 1
CLASS III AT SD NEGERI 3 PEJARAN**

**Ahma Akbar Permana, NIM 1911021005
Program Studi Teknologi Pendidikan**

ABSTRACT

The problem with learning themes is that there is no use of educational technology; instead, the instructor uses only the lecture form of instruction. This shows how little educational technology is used in the classroom, which lowers student achievement. This project aims to provide game-based and interactive multimedia teaching tools for third grade elementary school students studying Theme 5. Twelve student product test results and the opinions of three experts, one material expert, one design expert, and one media expert were used as test subjects. The ADDIE (Research and Development) technique was used to conduct this research. Interviews, observations, and questionnaires are all types of data collection methods. combines qualitative and quantitative analysis in data analysis. Based on the assessment of learning media experts, the results of the study were 94.67%, the learning design experts obtained a review of 93.33%, the material content expert obtained a review of 96.25% with the qualification "very good", the personality test received a review of 97.78%, and small group tests obtained 97.63% review results with the qualification "very good", In order to encourage student involvement in the learning process, the use of interactive multimedia based on game-based learning in thematic learning theme 5 is very appropriate. This study shows the value of interactive multimedia as a learning tool for understanding subject matter.

Key words: development, Interactive Multimedia, Game Based Learning Approach, Thematic.