

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL ADDIE
BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATA PELAJARAN
PRAKARYA MATERI PENGOLAHAN HASIL PETERNAKAN DAN
PERIKANAN KELAS IX DI SMP NEGERI 93 JAKARTA**

Oleh

Athalla Manissa Aqilla Istigfarin, NIM 1911021017

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 pendekatan saintifik menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran Prakarya untuk siswa kelas IX di SMPN 93 Jakarta. Jenis penelitian ini yaitu (1) penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan pengembangan sistematis. Jenis data yang digunakan adalah kuantitatif, dengan metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dan metode tes. Untuk teknis analisis data yang digunakan adalah analisis statistika inferensial uji-t. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa, (2) multimedia pembelajaran interaktif prakarya yang telah dibuat ini dinyatakan valid, hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli media dengan persentase skor sebesar 92,20% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain media dengan persentase skor 91,40% dengan kualifikasi sangat baik, ahli isi dengan persentase skor 94,00% dengan kualifikasi sangat baik. Begitupun hasil validasi oleh peserta didik melalui uji coba perorangan dengan persentase 90,83% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil dengan persentase 92,08% dengan kualifikasi sangat baik, (3) multimedia pembelajaran interaktif ini dinyatakan efektif, karena dilihat dari hasil rata-rata *pre-test* 46,7 dan hasil rata-rata *post-test* 85.

Kata Kunci: model ADDIE, pendekatan saintifik, multimedia interaktif, prakarya

ABSTRACT

This study was conducted with the aim to: (1) describe the design of interactive learning multimedia, (2) determine the validity of interactive learning multimedia, and (3) test the effectiveness of interactive learning multimedia with a scientific approach using the ADDIE model in Crafts subjects for grade IX students at SMPN 93 Jakarta. This type of research is (1) development research using the ADDIE model which includes five stages of systematic development. The type of data used is quantitative, with the data collection method used is the questionnaire method and the test method. For technical data analysis used is statistical analysis inferential t-test. The results of this development research show that, (2) the interactive learning multimedia crafts that have been made are declared valid, this is evidenced by the results of validation by media experts with a percentage score of 92.20% with very good qualifications, media design experts with a percentage score of 91.40% with very good qualifications, content experts with a percentage score of 94.00% with very good qualifications. Likewise, the results of validation by students through individual trials with a percentage of 90.83% with very good qualifications, and small group trials with a percentage of 92.08% with very good qualifications, (3) this interactive learning multimedia is declared effective, because it is seen from the average pre-test results of 46.7 and the average *post-test* results of 85.

Keywords: ADDIE model, scientific approach, interactive multimedia, crafts

