

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MUATAN IPS UNTUK KELAS IV DI SD NEGERI 4 PANJI**

**Oleh**

**Mega Novela Ulina Manurung**

**NIM 1911021001**

**Prodi Teknologi Pendidikan**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game based learning*, (2) mendeskripsikan validitas multimedia pembelajaran interaktif, (3) mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran interaktif pada muatan IPS untuk kelas IV di SD Negeri 4 Panji. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh *Robert Mariabe*, berdasarkan landasan-landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat center, inovatif, otentik dan inspiratif. Teknik pengumpulan data beserta instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah dengan menggunakan kuesioner dan tes. Teknik analisis data yang digunakan ialah deskriptif kuantitatif dan statistika inferensial. Subjek penelitian ini ialah ahli isi pembelajaran, ahli desain, dan ahli media pembelajaran, 3 orang siswa sebagai uji coba perorangan, 9 orang sebagai uji coba kelompok kecil. Hasil dari penelitian ini ialah (1) Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). (2) Hasil validitas multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan dari penilaian review para ahli, (a) hasil review ahli isi pembelajaran sebesar 97,1% dengan kategori sangat baik, (b) hasil review ahli desain pembelajaran sebesar 88,3% dengan kategori baik, (c) hasil review ahli media pembelajaran sebesar 90% dengan kategori sangat baik. (3) efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game based learning* yang dilihat dari uji-t dengan perolehan hasil t hitung sebesar 15,853 dan t tabel 1,699 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Diketahui nilai rata-rata posttest sebesar 85,00 yang berada diatas KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Panji.

**Kata kunci:** pengembangan, multimedia pembelajaran interaktif, ADDIE, IPS

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA MUATAN IPS UNTUK KELAS IV DI SD NEGERI 4 PANJI**

**Oleh**

**Mega Novela Ulina Manurung**

**NIM 1911021001**

**Prodi Teknologi Pendidikan**

**ABSTRACT**

This research is motivated by the lack of use of technological media in social studies content. The use of media in learning can increase students' interest and motivation in learning. The purpose of this research is to develop interactive learning multimedia based on game-based learning in social studies learning content. This development research uses the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection technique used in this study is by using questionnaires and tests. The data analysis technique used is descriptive quantitative and inferential statistics. The research subjects were 1 content expert, 1 design expert, and 1 instructional media expert, then 3 individual trials, and 9 small group trials. The research results obtained show that the product developed is valid based on the results of the review of learning content experts by 97.1%, the results of the review of learning design experts by 88.3%, the results of the review by learning media experts by 90%. The effectiveness of game-based learning-based interactive learning multimedia that was developed obtained the results of t count of 15.853 and t table of 1.699 which indicates a significant difference in student learning outcomes before and after using interactive multimedia learning based on game based learning. It is known that the posttest average value is 85.00 which is above the KKM. So it can be concluded that interactive learning multimedia based on game based learning is effectively used to improve student learning outcomes.

**Keywords: development, interactive learning multimedia, games based learning, ADDIE, IPS**