

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PROYEK
PADA MUATAN IPAS MATERI HARMONI DALAM EKOSISTEM
KELAS V SD NO. 5 KAPAL**

Oleh

Ni Rai Sri Mertaningsih, NIM 2011031002

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu Multimedia Interaktif berbasis Proyek. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk, 1) mendeskripsikan rancang bangun produk Multimedia Interaktif berbasis Proyek, 2) mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif menurut penilaian para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil, 3) mengetahui efektivitas media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Proyek. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner, tes dan teknik analisis data digunakan analisis deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu, 1) Rancang bangun dari produk yang dikembangkan berupa media elektronik Multimedia Interaktif berbasis Proyek. 2) Hasil analisis data berdasarkan penilaian menurut ahli isi/materi pelajaran memperoleh skor 91,67% dengan kualifikasi sangat layak, ahli desain instruksional memperoleh skor 95,45% dengan kualifikasi sangat layak, ahli media pembelajaran memperoleh skor 100% dengan kualifikasi sangat layak, uji coba perorangan pada 3 orang siswa memperoleh skor 91,66% dengan kualifikasi sangat layak, dan uji coba kelompok kecil pada 9 orang siswa memperoleh skor 90% dengan kualifikasi sangat layak. 3) Berdasarkan uji efektivitas menggunakan 28 siswa memperoleh hasil t_{hitung} sebesar 14,19. Kemudian t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dengan dk 27 yaitu 2,048. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan (5%) dari hasil *post test* siswa pada kompetensi pengetahuan IPAS sesudah menggunakan bahan ajar Multimedia Interaktif berbasis Proyek. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif berbasis Proyek efektif diterapkan pada muatan pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V semester ganjil di SD No. 5 Kapal. Implikasi pemanfaatan Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran berbasis teknologi ditunjang oleh sarana dan prasarana yang ada di sekolah seperti akses internet (*WiFi*), *Smartphone/Laptop*, LDC/Proyektor, serta keterampilan guru maupun siswa untuk mengakses media pembelajaran Multimedia Interaktif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif

**DEVELOPMENT OF PROJECT-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA ON
THE SUBJECT OF HARMONY IN ECOSYSTEMS
GRADE V SD NO. 5 KAPAL**

By

Ni Rai Sri Mertaningsih, NIM 2011031002

Department of Elementary Education

ABSTRACT

The learning media developed in this study is Project-based Interactive Multimedia. This development research aims to, 1) describe the design of Project-based Interactive Multimedia products, 2) determine the feasibility of Interactive Multimedia according to expert assessments, individual trials, and small group trials, 3) determine the effectiveness of Project-based Interactive Multimedia learning media. The type of research conducted is development research using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection methods using questionnaires, tests and data analysis techniques used quantitative descriptive analysis and inferential statistics. The results of the research obtained are, 1) The design of the product developed in the form of Project-based Interactive Multimedia electronic media. 2) The results of data analysis based on assessments according to content / subject matter experts obtained a score of 91.67% with very feasible qualifications, instructional design experts scored 95.45% with very feasible qualifications, learning media experts scored 100% with very feasible qualifications, individual trials on 3 students scored 91.66% with very feasible qualifications, and small group trials on 9 students scored 90% with very feasible qualifications. 3) Based on the effectiveness test using 28 students obtained a tcount of 14.19. Then the tcount is compared with the ttable with a significance level of 5% with dk 27 which is 2.048. Thus, tcount > ttable so that H₀ is rejected and H₁ is accepted. This means that there is a significant difference (5%) from the results of student post tests on IPAS knowledge competencies after using Project-based Interactive Multimedia teaching materials. Thus it can be concluded that Project-based Interactive Multimedia is effectively applied to the IPAS subject matter of Harmony in Ecosystems class V odd semester at SD No. 5 Kapal. The implications of utilizing Interactive Multimedia as a technology-based learning media are supported by existing facilities and infrastructure at school such as internet access (WiFi), Smartphone/Laptop, LDC/Projector, and the skills of teachers and students to access Interactive Multimedia learning media.

Keywords: *Development, Learning Media, Interactive Multimedia*