

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V SDN 2 BANJAR TEGAL
SINGARAJA**

Oleh

Jovita Amelinda, NIM 2011021027

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning*, (2) mengetahui validitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning*, (3) mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas V SDN 2 Banjar Tegal. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ASSURE. Hasil dari penelitian ini adalah (1) Proses rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dikembangkan melalui model ASSURE yang terdiri atas enam tahapan yaitu tahap analisis siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih metode, media dan materi, memanfaatkan materi dan media pembelajaran, melibatkan siswa dalam proses belajar, dan evaluasi dan revisi (2) Validitas multimedia pembelajaran interaktif dari hasil uji ahli isi pembelajaran sebesar 97% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli desain pembelajaran sebesar 98% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan sebesar 88,9% dengan kualifikasi baik, uji coba kelompok kecil sebesar 90,54% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba lapangan memperoleh skor sebesar 95,15% dengan kualifikasi sangat baik (3) multimedia pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN 2 Banjar Tegal.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Pembelajaran Interaktif, *Problem Based Learning*, Bahasa Inggris.

ABSTRACT

This study aims to: (1) describe the design of interactive learning multimedia development based on problem-based learning, (2) determine the validity of interactive learning multimedia development based on problem-based learning, (3) determine the effectiveness of interactive learning multimedia based on problem-based learning in English subjects for grade V students of SDN 2 Banjar Tegal. This development research uses the ASSURE model. The results of this study are (1) The design process of developing interactive learning multimedia based on problem-based learning is developed through the ASSURE model which consists of six stages, namely the student analysis stage, setting learning objectives, choosing methods, media and materials, utilizing learning materials and media, involving students in the learning process, and evaluation and revision (2) The validity of interactive learning multimedia from the results of the learning content expert test of 97% with very good qualifications, learning design expert test of 98% with very good qualifications, learning media expert test of 95% with very good qualifications, individual trials of 88.9% with good qualifications, small group trials of 90.54% with very good qualifications, and field trials obtained a score of 95.15% with very good qualifications (3) interactive learning multimedia based on problem-based learning is effective in learning English in class V SDN 2 Banjar Tegal.

Keywords: Development, Interactive Multimedia Learning, Problem Based Learning, English.

