

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATA IPAS UNTUK
SISWA KELAS V SD NEGERI 4 BANYUASRI TAHUN PELAJARAN
2023/2024**

Oleh

Syifa'ul Fauziah, NIM 2011021013

Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: (1) Mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri, (2) Mengetahui hasil uji validitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri, dan (3) Mendeskripsikan efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri. Model penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE meliputi lima langkah yang sistematis. Metode penelitian yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Proses rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri melalui tahap model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*); (2) Validitas yang dilakukan terdiri dari uji validitas ahli dan uji coba produk. Hasil uji validitas ahli: (a) uji ahli isi materi pembelajaran diperoleh skor 100% kualifikasi sangat baik, (b) uji ahli desain pembelajaran diperoleh skor 94,66% kualifikasi sangat baik, dan (c) uji ahli media pembelajaran diperoleh skor 93,33% kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba produk: (a) uji coba perorangan diperoleh skor 94,28% kualifikasi sangat baik, dan (b) uji coba kelompok kecil diperoleh skor 92,85% kualifikasi sangat baik; (3) Efektivitas penerapan multimedia pembelajaran interaktif dilihat dari perbedaan hasil belajar dengan rata-rata *pre-test* 55,83 dan *post-test* 89,17. Hasil perhitungan uji-t berdasarkan taraf signifikansi 5% maka hasil yang diperoleh yaitu $\text{sig}(0,000) < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pre-test* dan *post-test* menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual dinyatakan valid dan efektif digunakan untuk proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia, Kontekstual, ADDIE.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATA IPAS UNTUK
SISWA KELAS V SD NEGERI 4 BANYUASRI TAHUN PELAJARAN
2023/2024**

Oleh

Syifa'ul Fauziah, NIM 2011021013

Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

ABSTRACT

This research was conducted with the aim to: (1) Describe the design of interactive learning multimedia with a contextual approach in IPAS subjects for grade V students of SD Negeri 4 Banyuasri, (2) Know the results of the validity test of the development of interactive learning multimedia with a contextual approach in IPAS subjects for grade V students of SD Negeri 4 Banyuasri, and (3) Describe the effectiveness of using interactive learning multimedia with a contextual approach in IPAS subjects for grade V students of SD Negeri 4 Banyuasri. The development research model using the ADDIE model includes five systematic steps. The research methods used are qualitative descriptive analysis, quantitative descriptive analysis. The results of this study indicate (1) The design process of developing interactive learning multimedia with a contextual approach to IPAS subjects for fifth grade students of SD Negeri 4 Banyuasri through the ADDIE development model stage (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation); (2) The validity carried out consists of expert validity tests and product trials. The results of the expert validity test: (a) learning material content expert test obtained a score of 100% very good qualifications, (b) learning design expert test obtained a score of 94.66% very good qualifications, and (c) learning media expert test obtained a score of 93.33% very good qualifications. Product trial results: (a) individual trials obtained a score of 94.28% very good qualifications, and (b) small group trials obtained a score of 92.85% very good qualifications; (3) The effectiveness of the application of interactive learning multimedia is seen from the difference in learning outcomes with an average pre-test of 55.83 and post-test of 89.17. The results of the t-test calculation based on the 5% significance level, the results obtained are sig (0.000) <0.05 so that there is a significant difference between the pre-test and post-test learning outcomes using interactive learning multimedia with a contextual approach to IPAS subjects for grade V students. So it can be concluded that interactive learning multimedia with a contextual approach is declared valid and effective for use in the learning process and is able to improve the learning outcomes of IPAS fifth grade students of SD Negeri 4 Banyuasri.

Keywords: Development, Multimedia, Contextual, ADDIE.