

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEB DENGAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISTIK PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV DI SDN 1 CUPEL
TAHUN 2024/2025**

Oleh

Tiara Arifah, NIM 2011021001

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kesulitan dalam memahami kosakata yang abstrak serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji validitas, kepraktisan, serta efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis web dengan pendekatan konstruktivistik guna meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IV SDN 1 Cupel tahun ajaran 2024/2025. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas IV dengan tahapan uji perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan. Data dikumpulkan melalui kuesioner validasi ahli (isi, desain, media), kuesioner kepraktisan guru dan siswa, serta *pre-test* dan *post-test*, yang dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MPI yang dikembangkan memiliki validitas sangat tinggi dengan skor 100% dari ahli isi dan media, serta 96% dari ahli desain. Kepraktisan penggunaan MPI dinyatakan sangat tinggi dengan skor 98% dari guru dan 95,11% hingga 97,33% dari siswa. Dari segi efektivitas, terdapat peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa dari 35,15 (*pre-test*) menjadi 87,65 (*post-test*) yang didukung hasil uji-t (Sig. 0,00 < 0,05; t-hitung 43,424 > t-tabel 2,040). Rancang bangun MPI berbasis web ini menggunakan platform Genially, memuat fitur-fitur interaktif seperti simulasi jam analog, video animasi interaktif, *mini-games*, dan forum diskusi yang mendukung pembelajaran mandiri dan interaksi antar pengguna. Fitur tersebut mempermudah pemahaman konsep abstrak dengan pengalaman pribadi siswa, seperti penyebutan waktu dalam Bahasa Inggris, serta selaras dengan prinsip konstruktivistik dan Kurikulum Merdeka, sehingga inovasi ini berpotensi menjadi solusi alternatif yang relevan.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Berbasis Web, Pendekatan Konstruktivistik, ADDIE, Bahasa Inggris.

**DEVELOPMENT OF WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING
MULTIMEDIA USING A CONSTRUCTIVIST APPROACH FOR ENGLISH
SUBJECT IN GRADE IV AT SDN 1 CUPEL ACADEMIC YEAR 2024/2025**

By

Tiara Arifah, ID 2011021001

Educational Technology Study Program

ABSTRACT

The background of this research is the low student learning outcomes caused by difficulties in understanding abstract vocabulary and the limited availability of engaging and interactive learning media. This study aims to develop and examine the validity, practicality, and effectiveness of Web-Based Interactive Learning Multimedia (ILM) using a constructivist approach to improve the English learning outcomes of fourth-grade students at SDN 1 Cupel in the 2024/2025 academic year. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), applying both quantitative and qualitative approaches. The research subjects were fourth-grade students, with individual testing, small group testing, and field testing phases. Data were collected through expert validation questionnaires (content, design, media), teacher and student practicality questionnaires, as well as pre-tests and post-tests, and analyzed using descriptive statistics and t-tests. The results showed that the developed ILM had a very high validity score, with 100% from content and media experts and 96% from design experts. The practicality of the ILM was also rated very high, scoring 98% by the teacher and between 95.11% and 97.33% by students. In terms of effectiveness, there was a significant increase in students' average scores from 35.15 (pre-test) to 87.65 (post-test), supported by the t-test results (Sig. 0.00 < 0.05; t-count 43.424 > t-table 2.040). The design of this web-based ILM utilized the Genially platform and includes interactive features such as an analog clock simulation, interactive animated videos, mini-games, and a discussion forum, which support independent learning and user interaction. These features facilitate understanding of abstract concepts through students' personal experiences, such as telling time in English, and align with constructivist principles and the Merdeka Curriculum, making this innovation a potentially relevant alternative solution.

Keywords: *Interactive Learning Multimedia, Web-Based Learning, Constructivist Approach, ADDIE, English Language.*