

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
DIGITAL DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TAHUN PELAJARAN
2024/2025 DI SD NEGERI 2 BUNGKULAN**

Oleh

Ni Made Dwitayani, NIM 2111021026

Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan

ABSTRAK

Penelitian berdasarkan pada permasalahan rendahnya kemampuan literasi digital dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui terbentuknya rancang bangun pengembangan multimedia interaktif pada mata pembelajaran bahasa Inggris, guna mendapatkan hasil validitas uji ahli isi, ahli desain, ahli media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil pada multimedia interaktif BUDLI (*Body Literasi*), mengetahui efektifitas peningkatan literasi digital multimedia interaktif, mengetahui efektifitas hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025 di SD Negeri 2 Bungkulan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian merupakan Siswa kelas V tahun pelajaran 2024/2025 SD Negeri 2 Bungkulan. Pengumpulan data dilaksanakan dengan kuisioner dan Tes, dengan metode analisis data statistik deskriptif kualitatif, deskriptif Kuantitatif, Statistik Inferensial. Penelitian ini telah menghasilkan (1) Proses rancang bangun pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris ini yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, (2) multimedia interaktif BUDLI (*Body Literasi*) valid dengan (a) hasil *review* uji ahli isi memperoleh skor sejumlah 96% dengan kualifikasi sangat baik, (b) hasil *review* uji ahli desain memperoleh skor sejumlah 93% dengan kualifikasi sangat baik, (c) hasil *review* uji ahli media memperoleh skor sejumlah 95% dengan kualifikasi sangat baik, (d) uji coba perorangan memperoleh skor sejumlah 92% dengan kualifikasi sangat baik, (e) uji coba kelompok kecil memperoleh skor sejumlah 79,32% dengan kualifikasi baik, (3) multimedia interaktif BUDLI (*Body Literasi*) efektif untuk meningkatkan literasi digital yang ditujukan melalui hasil uji-t dengan nilai signifikansi $0,0001 < 0,05$, (4) multimedia interaktif BUDLI (*Body Literasi*) efektif untuk meningkatkan hasil belajar yang ditujukan melalui hasil uji-t dengan nilai signifikansi $0,0001 < 0,05$.

Kata-kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Literasi Digital, ADDIE Bahasa Inggris.

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA IN ENGLISH
LANGUAGE SUBJECTS TO IMPROVE DIGITAL LITERACY AND
LEARNING OUTCOMES OF GRADE V STUDENTS IN THE 2024/2025
ACADEMIC YEAR AT STATE ELEMENTARY SCHOOL 2 BUNGKULAN***

By

Ni Made Dwitayani, NIM 2111021026

Department of Education, Psychology, and Guidance

ABSTRACT

The study is based on the problem of low digital literacy skills and student learning outcomes. The purpose of this study was to determine the formation of the design of interactive multimedia development in English language learning subjects, in order to obtain the results of the validity of the content expert test, design expert, media expert, individual trials, and small group trials on interactive multimedia BUDLI (Body Literacy), to determine the effectiveness of increasing digital literacy of interactive multimedia, to determine the effectiveness of English learning outcomes of fifth grade students in the 2024/2025 Academic Year at SD Negeri 2 Bungkulan. This development research uses the ADDIE model. The subjects of the study were fifth grade students in the 2024/2025 academic year at SD Negeri 2 Bungkulan. Data collection was carried out using questionnaires and tests, with descriptive qualitative, descriptive quantitative, and inferential statistical data analysis methods. This research has produced (1) The design process for developing interactive multimedia in this English subject which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation, (2) interactive multimedia BUDLI (Body Literacy) is valid with (a) the results of the content expert test review obtaining a score of 96% with very good qualifications, (b) the results of the design expert test review obtaining a score of 93% with very good qualifications, (c) the results of the media expert test review obtaining a score of 95% with very good qualifications, (d) individual trials obtaining a score of 92% with very good qualifications, (e) small group trials obtaining a score of 79.32% with good qualifications, (3) interactive multimedia BUDLI (Body Literacy) is effective for improving digital literacy as indicated by the results of the t-test with a significance value of $0.0001 < 0.05$, (4) interactive multimedia BUDLI (Body Literacy) is effective for improving learning outcomes as indicated by the results of the t-test with a significance value of $0.0001 < 0.05$.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Digital Literacy, ADDIE English.