

**PENGEMBANGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI WUJUD ZAT DAN
PERUBAHANNYA KELAS IV SD NO 1 PELAGA TAHUN AJARAN
2024/2025**

Oleh

Dewa Ayu Saskia Cendani Putri, NIM 2211031605

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mendeskripsikan rancang bangun media, (2) untuk mengetahui kelayakan media, dan (3) untuk mengetahui efektifitas media. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menerapkan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi kuesioner, tes objektif berbentuk pilihan ganda, serta analisis data deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan multimedia interaktif memperoleh penilaian rancang bangun dari ahli rancang bangun dengan persentase sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori baik. (2) Kualitas multimedia interaktif berbasis model *Problem Based Learning* berdasarkan hasil validasi para ahli menunjukkan persentase penilaian yang sangat baik, yaitu uji ahli isi/materi sebesar 91,67%, uji ahli desain instruksional sebesar 77,5%, uji ahli media pembelajaran sebesar 72,92%, uji coba perorangan sebesar 87,5%, serta uji coba kelompok kecil dengan persentase sebesar 89,44%, sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan, (3) Efektivitas media video pembelajaran objek wisata Pantai Sanur berdasarkan hasil uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 20,520. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada derajat kebebasan (dk) 24 dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), yaitu sebesar 1,711. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($20,520 > 1,711$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada media model *problem based learning* berbantuan multimedia interaktif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya bagi siswa kelas IV SD No 1 Pelaga.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Problem Based Learning*

ABSTRAK

This study aimed to (1) describe the design and development of the learning media, (2) determine the feasibility of the learning media, and (3) examine the effectiveness of the learning media. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model. Data were collected through questionnaires and objective multiple-choice tests and analyzed using descriptive quantitative analysis and inferential statistics. The results showed that: (1) the design and development of the interactive multimedia received a score of 87.5% from the design expert, which was categorized as good; (2) the quality of the Problem-Based Learning interactive multimedia was validated by experts and users, obtaining excellent evaluation results, including 91.67% from the content expert, 77.5% from the instructional design expert, 72.92% from the media expert, 87.5% from individual trials, and 89.44% from small-group trials. These findings indicate that the developed interactive multimedia is valid and feasible for classroom implementation; and (3) the effectiveness test using a t-test yielded a calculated t-value of 20.520, which exceeded the critical t-value of 1.711 at a significance level of 0.05 with 24 degrees of freedom ($t = 20.520 > 1.711$). Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. It can be concluded that the Problem-Based Learning interactive multimedia is effective in improving fourth-grade elementary school students' learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS), particularly on the topic of the states of matter and their changes at SD No. 1 Pelaga.

Keywords: Interactive Multimedia, Problem-Based Learning, IPAS, Elementary School Students