

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERPENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*  
(CTL) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV  
DI SD NEGERI 1 PAKET AGUNG  
TAHUN PELAJARAN  
2019/2020**

**Oleh**

**Komang Hendra Yoga Wijaya Geni, NIM 1611021022**

**Program Studi Teknologi Pendidikan**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berpendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan untuk mengetahui validitas multimedia interaktif berpendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menurut para ahli dan uji coba produk. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode pencatatan dokumen dan metode kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian (1) rancang bangun multimedia interaktif berpendekatan kontekstual meliputi 5 tahapan pengembangan yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). (2) multimedia interaktif berpendekatan kontekstual dinyatakan valid melalui: (a) hasil *review* ahli isi pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (97,49%), (b) hasil *review* ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (97,27%), (c) hasil *review* ahli media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (96,92%), (d) hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik (96,11%), dan (e) hasil uji coba kelompok kecil dengan kualifikasi sangat baik (98,3%). Secara umum hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif valid dengan kualitas sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini yaitu agar multimedia interaktif ini dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah dalam memahami materi pelajaran.

Kata-kata kunci: kontekstual, multimedia interaktif, pengembangan

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERPENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*  
(CTL) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV  
DI SD NEGERI 1 PAKET AGUNG  
TAHUN PELAJARAN  
2019/2020**

**Oleh**

**Komang Hendra Yoga Wijaya Geni, NIM 1611021022**

**Program Studi Teknologi Pendidikan**

**ABSTRACT**

The research objectives were to analyze interactive multimedia learning with the approach of Contextual Teaching and Learning (CTL) and to know the validity of interactive multimedia learning with the approach of Contextual Teaching and Learning (CTL). The research type was development research by using ADDIE research model. Data types in this research were qualitative data and quantitative data. Data were collected through note taking and questionnaire. Data were analyzed quantitatively and qualitatively. The research findings show that (1) there were five steps of interactive multimedia learning with the approach of Contextual Teaching and Learning (CTL) that is, analysis, design, development, implementation, and evaluation. (2) Interactive multimedia learning with the approach of Contextual Teaching and Learning (CTL) was valid based on: (a) experts' review of the content achieved very good score validity (97,49%), (b) experts' review of the learning media achieved very good score validity(96,92%), (c) experts' review of the learning design acihieved very good score validity (97,27%), (d) individual trials achieved very good score validity (96,11%), and (e) small group trials achieved very good score validity (95,56%). In general, research findings showed that interactive multimedia was valid with very good quality and fit to be used in learning process. Suggestion for the research findings was it could be used optimally in learning process in order to improve students' learning motivation and easier in comprehending learning material.

Keywords: contextual, interactive multimedia, development