

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL MUATAN MATERI MASALAH SOSIAL PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD NOMOR 5 ABIANSEMAL TAHUN AJARAN 2020/2021**

Oleh

**Ni Ketut Reni Sukmasari, NIM 1711031239**

**Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

## **ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan karena belum optimalnya guru dalam mengkreasikan sebuah media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ajar. Dilaksanakannya penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS kelas IV SD. (2) untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual muatan materi masalah sosial pada pembelajaran IPS kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Development, Evaluate*). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif dan data kualitatif dengan menggunakan metode non tes berupa angket serta didukung pula dengan metode wawancara dan observasi (tak terstruktur). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian pengembangan berupa (1) Rancang bangun multimedia interaktif, yang meliputi beberapa tahapan, seperti (a) tahap *decide*, (b) tahap *design*, (c) tahap *develop*, dan (d) tahap *evaluate*. (2) Multimedia interaktif berbasis kontekstual yang dinyatakan layak berdasarkan (a) hasil penilaian ahli isi (konten) pembelajaran yang mencapai persentase 96,43% dengan kualifikasi sangat baik, (b) hasil penilaian ahli desain pembelajaran yang mencapai persentase 94,23% dengan kualifikasi sangat baik, (c) hasil penilaian ahli media pembelajaran yang mencapai persentase 91,17% dengan kualifikasi sangat baik, (d) hasil uji coba perorangan yang mencapai persentase 95,83% dengan kualifikasi sangat baik, serta hasil uji coba kelompok kecil yang mencapai persentase 95,13% dengan kualifikasi sangat baik. Jadi berdasarkan hasil uji kelayakan pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual menunjukkan hasil yang sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** multimedia interaktif, DDD-E, kontekstual, masalah sosial.

## ABSTRACT

*This development research was carried out because the teacher was not optimal in creating a learning media to support learning so that students had difficulty understanding the teaching material. The implementation of this research and development aims to (1) determine the interactive multimedia design based on a contextual approach to the content of social problems in social studies learning in grade IV SD. (2) to determine the feasibility of interactive multimedia based on a contextual approach to social problem content in social studies learning for grade IV SD. This development research uses the DDD-E development model (Decide, Design, Development, Evaluate). The data collected in this study are in the form of quantitative data and qualitative data using non-test methods in the form of questionnaires and also supported by interview and observation methods (unstructured). The data analysis technique used is descriptive quantitative data analysis techniques, and descriptive qualitative data analysis techniques. The results of the development research are (1) interactive multimedia design, which includes several stages, such as (a) the decide stage, (b) the design stage, (c) the develop stage, and (d) the evaluate stage. (2) contextual-based interactive multimedia which is declared feasible based on (a) the results of the content expert's assessment (content) of learning which reaches a percentage of 96.43% with very good qualifications, (b) the results of the assessment of learning design experts who reach a percentage of 94.23% with very good qualifications, (c) the results of the assessment of instructional media experts who reached a percentage of 91.17% with very good qualifications, (d) the results of individual trials that reached a percentage of 95.83% with very good qualifications, and the results of small group trials which reached a percentage of 95.13% with very good qualifications. So based on the results of the feasibility test for developing interactive multimedia based on a contextual approach, it shows results that are very feasible for use in the learning process.*

**Keywords:** *interactive multimedia, DDD-E, contextual, social problems.*

UNDIKSHA