

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA DALAM APRESIASI SASTRA  
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**Ni Made Ayu Christina, NIM 1711031144**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Dampak covid-19 yang mengharuskan segala jenis kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Akibatnya guru memiliki keterbatasan dalam menemukan media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswa dan yang cocok digunakan dalam kondisi pembelajaran daring. Tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk mengetahui rancang bangun dan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE. Subjek dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa aplikasi smartphone dan laptop kemudian dilakukan review dari para ahli isi materi pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran serta uji coba siswa pada uji coba perorangan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara dan angket. Bentuk analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan tingkat persentase kelayakan multimedia interaktif menurut ahli materi pembelajaran 88,33%, tingkat persentase kelayakan multimedia pembelajaran interaktif menurut ahli desain pembelajaran 90%, tingkat persentase kelayakan multimedia pembelajaran interaktif menurut ahli media pembelajaran 90% dan menurut uji coba perorangan tingkat persentase kelayakan multimedia pembelajaran interaktif sebesar 96,52% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia dalam apresiasi sastra untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

Kata-kata kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Model ADDIE, Bahasa Indonesia.

## **ABSTRACT**

*The impact of covid-19 which requires all types of learning activities to be carried out online. As a result, teachers have limitations in finding learning media that are suitable for student characteristics and are suitable for use in online learning conditions. The purpose of this development research is to determine the design and feasibility of interactive learning multimedia. This type of research is developmental research. The research model used is the ADDIE model. The subject of this research is learning media in the form of smartphone and laptop applications, then a review is carried out from subject matter content experts, learning design experts and learning media experts as well as student trials on individual trials. The data collection method used is the method of observation, interviews and questionnaires. The form of data analysis used in this research is descriptive quantitative data analysis. Based on research data, the percentage level of feasibility of interactive multimedia according to learning material experts is 88.33%, the percentage level of feasibility of interactive learning multimedia according to learning design experts is 90%, the percentage level of feasibility of interactive multimedia learning according to learning media experts is 90% and according to individual trials the level of the percentage of eligibility for interactive learning multimedia is 96.52% with very good qualifications. The results of this development research indicate that the development of interactive learning multimedia is appropriate for use in the learning process on Indonesian language content in literary appreciation for third grade elementary school students.*

*Keywords: Interactive Learning Multimedia, ADDIE Model, Indonesian Language.*

