

## ABSTRAK

Suri, M. Fadjar Dewangga. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Capaian Pembelajaran Ips Identifikasi Proses Perubahan Wujud Zat dan Bentuk Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari Kelas IV Sekolah Dasar*. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing (I) Drs. Syahril, M.Ed, Ph.d. (II) Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd.

**Kata Kunci:** *Multimedia Interaktif, Capaian Pembelajaran IPAS, Zat dan Energi*

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk menjelaskan prosedur pengembangan multimedia interaktif dan mengembangkan Multimedia Interaktif Pada Capaian Pembelajaran IPAS Identifikasi Proses Perubahan Wujud Zat dan Bentuk Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari yang valid dan praktis sehingga memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran serta menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran muatan IPAS.

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan ADDIE, yaitu: 1) *analysis*, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kurikulum, karakter peserta didik, dan kebutuhan sumber belajar melalui wawancara dan pengamatan 2) *design*, tahap ini membuat rancangan multimedia interaktif berdasarkan hasil pada tahap analisis. Rancangan yang dibuat dalam bentuk *storyboard* dan *prototype*. 3) *development*, pada tahap ini meliputi pembuatan produk, melakukan validasi instrumen, validasi materi, validasi bahasa, validasi media untuk melihat kekurangan dari multimedia interaktif yang dibuat 4) *implementation*, pada tahap ini multimedia interaktif yang telah dikembangkan akan di uji coba kelompok kecil untuk melihat saran dan perbaikan produk. Setelah itu uji coba kelompok besar dan respon guru dengan menggunakan angket untuk melihat tingkat kepraktisannya. 5. *Evaluation*, tahap evaluasi ada 2 cara yaitu melakukan kegiatan evaluasi dari setiap tahap pengembangan dan melakukan evaluasi pada tahap akhir secara keseluruhan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif yang dikembangkan berada dalam kategori sangat valid, dan praktis. Valid dalam hal ini bahwasanya multimedia interaktif dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran dan sangat praktis bahwasanya multimedia interaktif mudah digunakan oleh guru. Hal tersebut terlihat dari: 1) hasil validitas produk oleh validator ahli materi mendapatkan skor sebesar 94% (sangat valid) menyatakan materi pada multimedia interaktif sudah sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Hasil validasi ahli bahasa sebesar 94% (sangat valid), penggunaan bahasa pada multimedia interaktif sesuai dengan peraturan ejaan bahasa indonesia yang baik dan benar. Hasil validasi ahli media sebesar 88% (sangat valid), desain media multimedia intraktif mudah dipahami dan tampilannya sudah sesuai dengan karakteristik peserta serta sesuai kebutuhan sumber belajar ; 2) hasil kepraktisan produk didapatkan dari respon guru yang mendapatkan skor sebesar 80,2% (praktis), guru merespon media mudah digunakan dalam pembelajaran, disimpan maupun dibagikan. Respon peserta didik sebesar 80,9% (praktis), siswa merespon bahwasanya media sangat menarik untuk belajar, mudah digunakan oleh peserta didik dan tampilannya membuat anak senang dengan warnanya.