

## ABSTRAK

**Fifit Sahputra. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat”. Tesis. Medan: Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Medan. 2019.**

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan multimedia interaktif berbasis kontekstual pada tema daerah tempat tinggal, (2) mengetahui kelayakan multimedia interaktif yang digunakan pada tema daerah tempat tinggal kelas IV SD, dan (3) mengetahui efektifitas multimedia interaktif yang dikembangkan pada tema daerah tempat tinggal dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 054919 Kacangan Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian dan pengembangan model Bord dan Gall dengan model pembelajaran Dick dan Carey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil uji coba ahli materi pelajaran pada aspek kelayakan isi dan kelayakan penyajian memperoleh validasi sangat baik (95,24%), (2) hasil uji ahli desain pembelajaran pada aspek kemenarikan tampilan fisik, ketepatan penggunaan desain, kesesuaian format, sajian dengan karakteristik sasaran, kejelasan petunjuk media, kejelasan paparan materi, dan kesesuaian evaluasi dengan materi memperoleh validasi sangat baik (94,79%), (3) hasil uji ahli desain media pembelajaran pada aspek desain tampilan media, desain pemograman media, dan desain isi media memperoleh validasi kriteria sangat baik (92,86%), (4) hasil uji coba kelayakan media pada uji coba perorangan mendapat kriteria sangat baik (92,42%), (5) hasil hasil uji coba kelayakan media pada uji coba kelompok kecil mendapat kriteria sangat baik (92,92%), (6) hasil hasil uji coba kelayakan media pada uji coba kelompok besar mendapat kriteria sangat baik (91,58%), dan (7) keefektifan multimedia interaktif diukur dengan menggunakan hasil *pre test* dan *post test*. Keefektifan multimedia interaktif antara sebelum menggunakan dan setelah menggunakan didapat hasil 0,74 maka gain score siswa tergolong tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis kontekstual layak digunakan pada siswa kelas IV SD dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema daerah tempat tinggal.

*Kata Kunci : Multimedia interaktif, Kontekstual, Daerah Tempat Tinggalku*

## ABSTRACT

**Fifit Sahputra. "Development of Contextual-Based Interactive Multimedia of Tema Daerah Tempat Tinggalku of 4<sup>th</sup> Grade Students in Public Elementary School (SDN) 054919 Kacangan, Secanggang District, Langkat Regency". Thesis. Medan: Postgraduate Basic Education Study Program, Universitas Negeri Medan. 2019.**

This study aims to: (1) develop contextual based interactive multimedia of tema daerah tempat tinggal, (2) determine the feasibility of interactive multimedia used of tema daerah tempat tinggal of grade 4<sup>th</sup> elementary school, and (3) determine the effectiveness of interactive multimedia developed on the regional theme where I live can improve student learning outcomes. The research subjects were all of 4<sup>th</sup> grade students in public elementary school (SDN) 054919 Kacangan Secanggang District, Langkat Regency, even semester of the 2018/2019 school year. This type of research and development of Bord and Gall models with Dick and Carey's learning model. The results of the study show (1) The results of the trial of subject matter experts in the assessment of the content and feasibility of presentation are in very good criteria (95.24%), (2) The results of the learning design expert test on the attractiveness aspects of physical appearance, the accuracy of the use of the design, format suitability, presentation with target characteristics, clarity of media instructions, clarity of material exposure, and conformity of evaluation with material obtained very good criteria (94.79%), (3) The results of instructional media design experts on aspects of media display design, media programming design , and the design of media content obtained very good criteria (92.86%), (4) The results of the media feasibility trial on individual trials received very good criteria (92.42%), (5) The results of the results of the media feasibility trial on small group trials get very good criteria (92.92%), (6) The results of the results of the media feasibility trial on large group trials get very good criteria (91.58%), and (7) The effectiveness of interactive multimedia is measured by using the pre test and post test results. The effectiveness of interactive multimedia between before using and after using the results obtained 0.74, the gain score of students is high. So it can be concluded that the development of contextual based interactive multimedia is appropriate for use of grade 4<sup>th</sup> elementary school and can improve student learning outcomes and can improve student motivation of tema daerah tempat tinggal.

*Keywords: Interactive Multimedia, Contextual, Where I live*