

ABSTRAK

RINA RAHAYU Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pesan Cerita Dongeng Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Peureulak Tesis. Medan : Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis kontekstual yang layak digunakan oleh siswa kelas III dan menganalisis apakah media pembelajaran dengan menggunakan *Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual* ini dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan perangkat pembelajaran menurut Thiagarajan yaitu model 4-D (*four D models*). Temuan hasil penelitian yakni: 1) Media pembelajaran yang dihasilkan, berupa: Media Interaktif Berbasis Kontekstual telah memenuhi kriteria baik/valid dari ahli bahasa, ahli penyajian dan ahli kelayakan isi ; 2) keefektifan perangkat pembelajaran disimpulkan Hasil uji Efektifitas diperoleh Gain-Score atau peningkatan hasil belajar dilihat dari pretest dan protest terdapat peningkatan skor rata-rata secara klasikal sebesar 0,56 dan dalam kategori baik. 3) Hasil Uji Praktisitas diperoleh jumlah skor uji coba dalam persen adalah 87 % termasuk kedalam kategori “sangat baik / sangat praktis”. Dengan demikian hasil penelitian uji coba termasuk kedalam kategori “sangat baik / sangat praktis”. Terdapat peningkatan keterampilan sosial siswa sebelum penggunaan multimedia interaktif berbasis kontekstual (pretes) dan setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis kontekstual (post test) . Sebelum penggunaan komik persentasi 76% dalam keadaan baik sementara setelah treatmen dilakukan ada peningkatan 87%. Dengan adanya perbedaan hasil diatas antara pretest dan post test semakin mempertegas bahwa Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Model Pengembangan 4-D, Keterampilan Sosial



