

## ABSTRAK

Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pokok bahasan sistem pencernaan manusia untuk menguatkan konsep belajar siswa SMAN 2 Tegineneng kelas XI IPA sebagai bahan ajar kepada peserta didik. Tujuan penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa multimedia interaktif pembelajaran pada pokok bahasan sistem pencernaan pada manusia untuk menguatkan konsep belajar siswa sebagai bahan referensi pembelajaran biologi di SMAN 2 Tegineneng yang memenuhi kualifikasi dari aspek media, aspek materi, dan aspek pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan model 4-D yaitu *define, design, develop, dan deseminare*. Berdasarkan hasil data validasi dengan validator menghasilkan persentase yaitu 85% ahli desain, 86% ahli materi, dan 92% ahli bahasa yang menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif layak diujicobakan pada peserta didik dengan kriteria sangat baik. Sedangkan, hasil uji produk kepada peserta didik terbagi menjadi tiga aspek yaitu ahli desain dengan menunjukkan persentase sebesar 91,21% dengan kategori sangat baik, ahli materi menunjukkan persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik, dan ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat baik.

**Kata kunci:** pengembangan, multimedia interaktif, pendekatan saintifik, sistem pencernaan manusia, konsep belajar.

## ABSTRACT

*Development of interactive multimedia based on a scientific approach on the subject of the human digestive system to strengthen the learning concepts of class XI IPA 2 Tegineneng SMAN as teaching materials to students. The purpose of this study was to produce teaching materials in the form of interactive multimedia learning on the subject of the digestive system in humans to strengthen students' learning concepts as reference materials for biology learning at SMAN 2 Tegineneng, which meet the qualifications from the media aspect, material aspect, and learning aspect. This study uses a 4-D model of development, namely define, design, develop, and disseminate. Based on the results of the validation data with the validator, the percentages are 85% design experts, 86% material experts, and 92% linguists indicating that interactive multimedia products are feasible to be tested on students with very good criteria. Meanwhile, the product test results for students were divided into three aspects, namely design experts showing a percentage of 91.21% in the very good category, material experts showing a percentage of 92.5% in the very good category, and linguists showing a percentage of 93.33% with a very good category.*

**Keywords:** *development, interactive multimedia, scientific approach, human digestive system, learning concept.*