

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL MUATAN MATEMATIKA
MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SISWA
KELAS I SD NEGERI 3 PEGUYANGAN
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh:

Ni Made Tantri Kusumayanti, NIM 1811031250

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini didasari saat pandemi covid-19 pembelajaran tidak berjalan dengan efektif, banyak materi dan tujuan pembelajaran yang tidak tercapai serta peserta didik belum mampu belajar mandiri terutama kelas rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui rancang bangun dan kelayakan dari multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan matematika materi penjumlahan dan pengurangan bagi siswa kelas I di SD Negeri 3 Peguyangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode ADDIE, model ADDIE terdiri dari tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pengumpulan data menggunakan metode observasi tidak berstruktur, wawancara tidak berstruktur dan penyebaran angket atau kuisisioner, data kemudian dilanjutkan dengan analisis deskriptif secara kualitatif dan kuantitatif. Adapun hasil yang diperoleh adalah, (1) Rancang bangun multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan matematika materi penjumlahan dan pengurangan berupa aplikasi android dengan mengambil media yang sering dijumpai siswa, terdapat latihan soal serta video penjelasan sehingga siswa belajar dengan mandiri. (2) Hasil uji kelayakan yang diperoleh adalah uji validitas ahli isi materi diperoleh hasil 97,91% dengan kategori sangat layak, uji ahli media pembelajaran mendapat hasil 93,75% dengan kategori sangat layak, hasil uji ahli desain pembelajaran adalah 93,75% dengan kategori sangat layak, uji perorangan mendapatkan hasil 97,61% dengan kategori sangat layak, uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil 94,63% dengan kategori sangat layak. Secara keseluruhan hasil uji menunjukkan multimedia interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I SD Negeri 3 Peguyangan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia interaktif, Pembelajaran Kontekstual, Penjumlahan, Pengurangan.

ABSTRACT

This development research was based on the Covid-19 pandemic, learning did not run effectively, many materials and learning objectives were not achieved and students were not able to learn independently, especially in lower classes. The purpose of this study was to determine the design and feasibility of interactive multimedia based on contextual learning of mathematical content of addition and subtraction material for first grade students at SD Negeri 3 Peguyangan. The development model used in this development research is the ADDIE method, the ADDIE model consists of the Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation stages. Collecting data using unstructured observation methods, unstructured interviews and distributing questionnaires or questionnaires, the data is then continued with qualitative and quantitative descriptive analysis. The results obtained are, (1) Design of interactive multimedia based on contextual learning of mathematical content of addition and subtraction in the form of an android application by taking media that students often encounter, there are practice questions and explanation videos so that students learn independently. (2) The results of the feasibility test obtained are the validity test of material content experts, the results are 97, 91% with a very decent category, the learning media expert test gets 93.75% in the very feasible category, the results of the learning design expert test are 93.75% with very decent category, individual test got 97.61% results with very feasible category, small group trial got 94.63% results with very feasible category. Overall, the test results show that interactive multimedia based on contextual learning of the content of mathematics in addition and subtraction of first grade students at SD Negeri 3 Peguyangan is suitable for use in learning.

Keywords: Interactive Multimedia, Contextual Learning, Addition, Subtraction.