

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG
BERBASIS *GUIDED DISCOVERY*
PADA MATERI KUBUS DAN BALOK
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SD NO 1 MENGWI**

Oleh

Ni Putu Devi Wulandari, NIM 1811031049

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilaksanakan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, bersifat monoton dan masih bersifat satu arah pada pembelajaran matematika. Hal tersebut mengakibatkan sebagian peserta didik memiliki hasil belajar yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun dan kelayakan media pembelajaran interaktif sifat-sifat bangun ruang berbasis *guided discovery* pada materi kubus dan balok mata pelajaran matematika. Penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba produk pada penelitian ini meliputi ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan siswa kelas V di SD No. 1 Mengwi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu angket/kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *guided discovery* sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan memandukan beberapa komponen media yang meliputi teks, gambar, video dan dilengkapi tombol navigasi. (2) berdasarkan data hasil uji kelayakan produk menurut ahli isi pembelajaran memperoleh persentase sebesar 94,6%, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 90%, ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 91,1%, hasil uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 95,4%, dan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 97,4%. Berdasarkan perolehan hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berkualifikasi sangat baik sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD.

Kata-kata kunci : Media Pembelajaran, Interaktif, *Guided Discovery*, ADDIE

ABSTRACT

This research is a development research that is carried out because the use of learning media is less varied, monotonous and still one-way in learning mathematics. This causes some students to have low learning outcomes. This study aims to determine the design and feasibility of interactive learning media on the properties of guided discovery in material cubes and blocks math subjects. The research refers to the ADDIE development model. The product trial subjects in this study included learning content experts, instructional media experts, learning design experts and fifth grade students at SD No. 1 Mengwi. The data collection method used is a questionnaire/questionnaire. The data analysis technique used in this development research is descriptive qualitative and quantitative analysis techniques.-based interactive learning media guided discovery according to the ADDIE development model. Interactive learning media was developed by showing several media components which include text, images, videos and equipped with navigation buttons. (2) based on the data of product feasibility test results according to learning content experts, the percentage of learning content is 94.6%, learning design experts get a percentage of 90%, learning media experts get a percentage of 91.1%, the results of individual trials get a percentage of 95, 4%, and the results of the small group trial obtained a percentage of 97.4%. Based on the acquisition of the percentage results indicate that the developed media has very good qualifications so that it can be declared feasible to be used in the learning process in class V SD.

Keywords: *Learning Media, Interactive, Guided Discovery, ADDIE*

