

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
POKOK BAHASAN BANGUN DATAR KELAS IV SD NO. 3 BUDUK  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

**Oleh**

**Ni Kadek Dewi Astri, NIM 1811031225**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan khususnya tingkat sekolah dasar belum sepenuhnya optimal sehingga mempengaruhi proses pelaksanaan pembelajaran yang berdampak pada kualitas pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual dan mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan metode kuesioner. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual dikemas dalam bentuk aplikasi yang memuat materi penjelasan pokok bahasan bangun datar, dan latihan soal, serta memperoleh skor 100,00% dengan kualifikasi sangat baik, (2) hasil uji kelayakan produk oleh ahli isi pembelajaran memperoleh persentase skor 95,83% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji ahli desain pembelajaran memperoleh persentase skor 92,50% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji ahli media pembelajaran memperoleh persentase skor 92,85% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji coba perorangan pada 3 orang siswa memperoleh persentase skor 95% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil uji coba kelompok kecil pada 9 orang siswa memperoleh persentase skor 96,67% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan dari hasil uji coba produk dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang telah dikembangkan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

**Kata-kata kunci :** Multimedia Interaktif, Matematika, Kontekstual, ADDIE

## **ABSTRACT**

*The use of technology in the field of education, especially at the elementary school level, has not been fully optimal so that it affects the process of implementing learning which has an impact on the quality of learning. This development research aims to determine the design of interactive multimedia based on a contextual approach and determine the feasibility of interactive multimedia based on a contextual approach. This development research uses the ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Methods of data collection using a questionnaire method. The data collection instrument used a questionnaire. The data analysis technique used descriptive quantitative data analysis techniques. The results of this study are (1) interactive multimedia design based on a contextual approach packaged in the form of an application that contains material explaining the subject matter of flat shapes, and practice questions, and obtaining a score of 100.00% with very good qualifications, (2) product feasibility test results by learning content experts obtained a percentage score of 95.83% with very good qualifications, the results of the learning design expert test obtained a percentage score of 92.50% with very good qualifications, the results of the learning media expert test obtained a percentage score of 92.85% with very good qualifications, the results of individual trials on 3 students obtained a percentage score of 95% with very good qualifications, and the results of small group trials on 9 students obtained a percentage score of 96.67% with very good qualifications. Based on the results of product trials, it can be concluded that interactive multimedia based on the contextual approach that has been developed is feasible to be applied in the learning process.*

**Keywords:** *Interactive Multimedia, Mathematics, Contextual, ADDIE*

