

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA
MATERI OPERASI BILANGAN BULAT
UNTUK SISWA KELAS V SD**

Oleh

Putu Herlina Vidia Karisma, NIM 2013011069

Program Studi S1 Pendidikan Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dalam upaya mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan bulat untuk siswa kelas V SD. Media pembelajaran ini dikembangkan guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga dapat memotivasi siswa dalam memahami materi matematika khususnya pada materi operasi bilangan bulat. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang mana pengembangannya dibantuan aplikasi *Smart Apps Creator*. Uji kelayakan isi, uji kelayakan bahasa, uji kelayakan penyajian, dan uji kelayakan grafik dilakukan oleh ahli menggunakan angket penilaian dari BSNP. Hasil dari uji kelayakan mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,75 dengan kriteria layak. Uji efektivitas dilakukan melalui *one group pre-test- post-test design*, dengan melibatkan 22 siswa kelas V SD N 4 Tianyar. Pada uji N-Gain diperoleh rata-rata 0,74 pada kategori tinggi. Berdasarkan pengujian Wilcoxon diperoleh nilai $z = -4.1069$ dengan $p = 0,00000256$. Rerata nilai *pretest* = 22, dan rerata nilai *posttests* = 42 menunjukkan terjadi peningkatan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Matematika, Operasi Bilangan Bulat, *Smart Apps Creator*

**DEVELOPMENT OF MATHEMATICS LEARNING MEDIA ON WHOLE
NUMBER OPERATION MATERIAL FOR GRADE V ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS**

By

Putu Herlina Vidia Karisma, NIM 2013011069

Program Studi S1 Pendidikan Matematika

ABSTRACT

This research was conducted in an effort to develop mathematics learning media on whole number operation material for grade V students. This learning media was developed to create a more interesting learning experience, so that it can motivate students in understanding mathematics material, especially in integer operation material. This research uses the ADDIE model, where the development is assisted by the Smart Apps Creator application. Content feasibility test, language feasibility test, presentation feasibility test, and graphic feasibility test were carried out by experts using an assessment questionnaire from BSNP. The results of the feasibility test obtained an average score of 3.75 with decent criteria. The effectiveness test was carried out through a one group pre-test- post-test design, involving 22 fifth grade students of SD N 4 Tianyar. The N-Gain test obtained an average of 0.74 in the high category. Based on Wilcoxon testing, the value of $z = -4.1069$ with $p = 0.00000256$ was obtained. The average pretest score = 22, and the average posttest score = 42 shows a significant increase in student learning motivation before and after using math learning media.

Keywords: *Math Learning Media, Integer Operations, Smart Apps Creator*