

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *THINK PAIR SHARE* MATERI
BILANGAN CACAH PADA MUATAN MATEMATIKA KELAS V SD
NEGERI 2 PENEABEL**

Oleh:

Ni Komang Ayu Tri Ana Prigaswari, NIM 2111031061

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini didasari atas permasalahan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan hanya menggunakan pedoman LKS dalam menyampaikan materi yang menyebabkan proses pembelajaran berlangsung terlaksana secara tidak efektif, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menjadi rendah. Tujuan dari penelitian ini, yakni untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif, (2) mengetahui kelayakan multimedia interaktif, (3) mengetahui efektivitas multimedia interaktif. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu 35 orang siswa kelas V Sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil Rancang bangun dari produk multimedia interaktif berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* berupa media digital interaktif dilengkapi dengan komponen seperti petunjuk penggunaan, kompetensi, video pemantik, materi, evaluasi, dan profil pengembang yang digambarkan melalui *flowchart* dan *storyboard* serta diagram alir yang menggambarkan alur dari model ADDIE. Hasil penilaian dari ahli rancang bangun memperoleh skor sebesar 93,18% (sangat baik). (2) Hasil uji kelayakan multimedia interaktif menunjukkan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan: (a) hasil *review* ahli isi/materi pembelajaran memperoleh skor sebesar 100% (sangat baik), (b) hasil *review* ahli desain instruksional memperoleh skor sebesar 90,62% (sangat baik), (c) hasil *review* ahli media pembelajaran memperoleh skor sebesar 91,07% (sangat baik), (d) hasil uji coba perorangan memperoleh skor sebesar 92,5% (sangat baik), dan (e) hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor sebesar 92,22% (sangat baik), serta (3) Hasil uji efektivitas memperoleh $t_{hitung} = 14,881$ dibandingkan dengan $t_{tabel} = 1,690$ dengan taraf signifikansi 5% $dk = (n-1) = 35-1 = 34$. Dengan demikian, $t_{hitung} = 14,881 > t_{tabel} = 1,690$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya bahwa rata-rata hasil *post-test* siswa setelah menggunakan multimedia interaktif lebih dari nilai KKTP siswa ($84 > 65$), sehingga dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* efektif diterapkan dalam proses pembelajaran materi bilangan cacah pada muatan matematika siswa kelas V.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Kooperatif Tipe *Think Pair Share*, Matematika

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *THINK PAIR SHARE* MATERI
BILANGAN CACAH PADA MUATAN MATEMATIKA KELAS V SD
NEGERI 2 PENEABEL**

Oleh:

Ni Komang Ayu Tri Ana Prigaswari, NIM 2111031061

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study is based on the problem of the lack of utilization of learning media used by teachers in implementing the learning process and only using LKS guidelines in delivering materials that cause the learning process to take place ineffectively, so that it affects student learning outcomes to be low. The objectives of this study are to (1) describe the design of interactive multimedia, (2) determine the feasibility of interactive multimedia, (3) determine the effectiveness of interactive multimedia. This type of research is a development that uses the ADDIE development model. The subjects of this study were 35 fifth grade elementary school students. The results of this study indicate that (1) The design results of interactive multimedia products based on the cooperative learning model type think pair share in the form of interactive digital media are equipped with components such as instructions for use, competencies, video triggers, materials, evaluations, and developer profiles that are described through flowcharts and storyboards and flow diagrams that describe the flow of the ADDIE model. The results of the assessment by the design expert obtained a score of 93.18% (very good). (2) The results of the interactive multimedia feasibility test show that interactive multimedia is suitable for use in the learning process based on: (a) the results of the content/learning material expert review obtained a score of 100% (very good), (b) the results of the instructional design expert review obtained a score of 90.62% (very good), (c) the results of the learning media expert review obtained a score of 91.07% (very good), (d) the results of the individual trial obtained a score of 92.5% (very good), and (e) the results of the small group trial obtained a score of 92.22% (very good), and (3) The results of the effectiveness test obtained t count = 14.881 compared to t table = 1.690 with a significance level of 5% $dk = (n-1) = 35-1 = 34$. Thus, t count = 14.881 > t table = 1.690, then H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that the average post-test results of students after using interactive multimedia are more than the students' KKTP scores. (84 > 65), so it can be concluded that Interactive Multimedia based on the think pair share cooperative learning model is effective in being applied in the learning process of whole number material in the mathematics content of class V students.

Keywords: *Interactive Multimedia, Cooperative Think Pair Share Type, Mathematic*