

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA RULBI BERBASIS MASALAH
KONTEKSTUAL PADA OPERASI HITUNG BILANGAN
CACAH MUATAN MATEMATIKA DI KELAS V
SD NEGERI 5 SUMERTA TAHUN
PELAJARAN 2024/2025**

Oleh

Desak Ketut Rantris Priyatnis, NIM 2111031056

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan multimedia RULBI berbasis masalah kontekstual pada operasi hitung bilangan cacah muatan matematika di kelas V SD Negeri 5 Sumerta tahun pelajaran 2024/2025 (2) Untuk mengetahui kelayakan produk multimedia RULBI berbasis masalah kontekstual pada operasi hitung bilangan cacah muatan matematika di kelas V SD Negeri 5 Sumerta tahun pelajaran 2024/2025 dan (3) Untuk mengetahui efektifitas multimedia RULBI berbasis masalah kontekstual pada operasi hitung bilangan cacah muatan matematika di kelas V SD Negeri 5 Sumerta tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial uji-t satu sampel. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Media digital berbentuk *scan QR-Code* yang nantinya akan langsung mengarah pada tautan multimedia RULBI, (2) Kelayakan multimedia RULBI berbasis masalah kontekstual berdasarkan hasil uji materi pembelajaran memperoleh skor 89%, hasil uji desain pembelajaran memperoleh skor 90%, hasil uji media pembelajaran memperoleh skor 91%, uji perorangan memperoleh skor 89%, dan uji kelompok kecil memperoleh skor 87% dengan keseluruhan persentase skor berada pada kualifikasi sangat baik, serta (3) Hasil uji efektivitas produk memperoleh $t_{\text{hitung}} = 8,41 > t_{\text{tabel}} = 1,70$ pada taraf signifikansi 5% untuk $db = 28$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu H_1 memuat keputusan nilai *post-test* lebih dari KKTP yang menunjukan bahwa terdapat perubahan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan multimedia RULBI berbasis masalah kontekstual. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media komik digital layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian bilangan cacah.

Kata Kunci: ADDIE, Multimedia RULBI, Masalah Kontekstual, Perkalian, Pembagian

**DEVELOPMENT OF RULBI MULTIMEDIA FOR CONTEXTUAL
MATH LEARNING OPERATIONS ON WHOLE NUMBERS IN
GRADE V STUDENTS OF SD NEGERI 5 SUMERTA IN THE
2024/2025 ACADEMIC YEAR**

By

Desak Ketut Rantris Priyatnis, NIM 2111031056

Elementary Education Department

ABSTRACT

This study is a development research involving 29 students. The learning of multiplication and division faces challenges, with an average score of only 61.64, while the expected average is 80. Students encounter difficulties in multiplication and division, feel bored, and lack access to electronic media for learning these concepts at school. The objectives of this study are: (1) to design RULBI, (2) to assess the feasibility of RULBI, and (3) to evaluate the effectiveness of RULBI in teaching multiplication and division of whole numbers. Data were collected through tests and questionnaires, with quantitative descriptive, qualitative, and inferential statistical analysis. The RULBI design follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Expert evaluation of the design yielded a score of 89%, classified as good. Feasibility testing results were as follows: content expert validation (90%), instructional design expert (90%), media expert (91%), individual testing (89%), and small group testing (94.1%). The effectiveness test using a t-test showed $t\text{-value} = 8.41$, while the $t\text{-table}$ at a 5% significance level with degrees of freedom (df) = 28 was 1.701. Since the $t\text{-value} > t\text{-table}$, H_1 was accepted. The implication of this research is that RULBI is expected to have a positive impact on elementary education.

Keywords: ADDIE, Multimedia RULBI, Contextual Problems, Multiplication, Division