

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA BELAJAR SISWA KELAS III DI SD
NEGERI 1 PAKET AGUNG PADA TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2020**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**



Pembimbing I,

Pembimbing II,



Prof. Dr. A.A. Gede Agung, M.Pd.
NIP. 19560520 198303 1002



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M. Pd
NIP. 19820214 200812 1004

Skripsi oleh Dwi Ayu Ratnasari telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 16 Oktober 2020

Dewan Penguji,

Dr. I Komang Sudarma, S. Pd., M.Pd.
NIP. 19720420 200112 1001

(ketua)

Dr. I Made Tegeh, S. Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1001

(anggota)

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP. 19560520 198303 1002

(anggota)

Dr. I Gde Wawan Sudatha, S. Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 19820214 200812 1004

(anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :

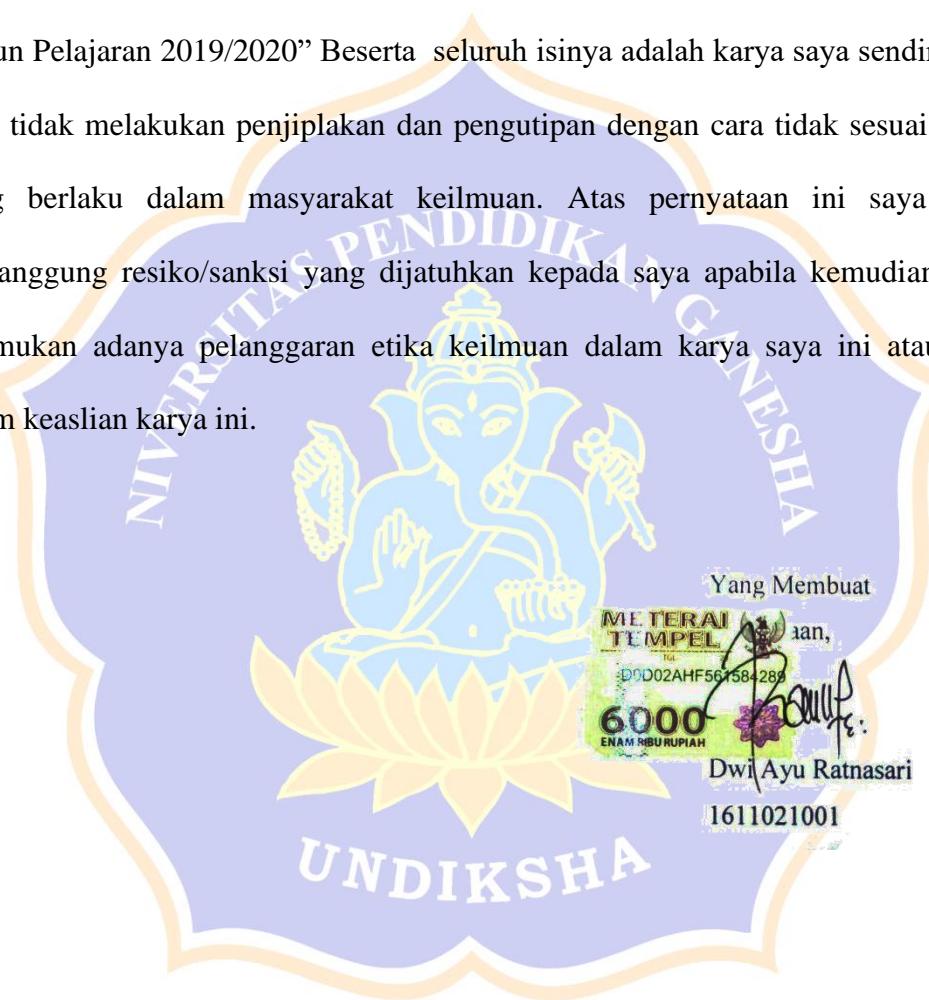
Hari : Jumat

Tanggal : 16 Oktober 2020



Pernyataan

Dengan ini saya sampaikan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SD Negeri 1 Paket Agung Pada Tahun Pelajaran 2019/2020” Beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara tidak sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini.



PRAKATA

Puji syukur dipanjangkan kehadapan Ida Sang Hyang Widi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SD Negeri 1 Paket Agung Pada Tahun Pelajaran 2019/2020”. Proposal ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan proposal ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. I Ketut Gading, M.Psi. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi dengan rencana.
2. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi dengan rencana.
3. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian proposal penelitian ini.
4. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi penulis dalam penyelesaian proposal penelitian ini.
5. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan dorongan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.
6. Seluruh staf dan dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah bersedia memberikan data.
7. Mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah membantu memberikan data untuk proposal penelitian ini.

8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu menyusun proposal penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik serta saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap proposal penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 30 September 2020



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	10
1.9 Asumsi dan Keterbatasan pengembang.....	11
1.10 Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	13
2.1 Kajian Teori.....	13
2.1.1 Media.....	13
2.1.2 Pembelajaran	15
2.1.3 Hakikat dan Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
2.1.4 Multimedia Pembelajaran Interaktif	19

2.1.5 Elemen-Elemen Multimedia Pembelajaran	20
2.1.6 Hakikat Pelajaran Matematika	22
2.1.7 Hasil Belajar	23
2.1.8 Model Model Pengembangan	24
2.2 Kaijan Hasil Penelitian yang Relevan	30
2.3 Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Model Penelitian Pengembangan	37
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	41
3.3 Uji Coba Produk	44
3.3.1 Desain Uji Coba	45
3.3.2 Subjek Uji Coba	45
3.3.3 Jenis Data.....	46
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Hasil Penelitian.....	54
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	54
4.1.2. Hasil Analisis Data	77
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	84
4.2.1 Proses Pengembangan Multimedia Interaktif.....	84
4.2.2 Validitas Multimedia Interaktif	86
4.3 Implikasi Penelitian.....	88
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	92
5.1 Rangkuman	92
5.2 Simpulan.....	94
5.3 Saran	95
DAFTAR RUJUKAN	97
LAMPIRAN	100
RIWAYAT HIDUP	144
PERNYATAAN.....	149

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Langkah-langkah Model ADDIE.....	38
Tebel 3.2 Kisi-Kisi Insterumen Ahli Isi Desain Pembelajaran	50
Tebel 3.3 Kisi-Kisi Insterumen Ahli Isi Media Pembelajaran	51
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Insterumen Ahli Isi Isi Pembelajaran	52
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Insterumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil	53
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator Mata Pelajaran Metamatika .	56
Tabel 4.2 Uji Validitas Instrumen.....	67
Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Ahli Isi Pembelajaran.....	70
Tabel 4.4 Masukkan, Saran Dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran	69
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran	70
Tabel 4.6 Masukkan, Saran Dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	71
Tabel 4.7 Hasil Evaluasi Ahli Media Pembelajaran	73
Tabel 4.8 Masukkan, Saran Dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	74
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Uji Perorangan	75
Tabel 4.10 Masukkan, Saran Dan Komentar Uji Perorangan.....	76
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Uji Kelompok Kecil.....	76
Tabel 4.12 Masukkan, Saran Dan Komentar Uji Kelompok Kecil.....	77
Tabel 4.13 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Multimedia.....	78
Tabel 4.14 Masukkan, Saran Dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran	79
Tabel 4.15 Masukkan, Saran Dan Komentar Ahli Media.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Model Hannafin & Peck.....	25
Gambar 2.2. Model Borg & Gall	25
Gambar 2.3. Model DDD-E.....	26
Gambar 2.4 Model Dick and Carey	28
Gambar 2.5 Model ADDIE.....	29
Gambar 2.6 Kerangka berpikir.....	37
Gambar 3.1 Siklus Model Pengembangan ADDIE	42
Gambar 4.1 Model Pengembangan ADDIE.....	55
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Multimedia	57
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> Multimedia.....	58
Gambar 4.4 Tampilan Sampul Multimedia.....	63
Gambar 4.5 Tampilan menu multimedia interaktif matematika	63
Gambar 4.6 Tampilan ikon petunjuk multimedia interaktif matematika	64
Gambar 4.7 Tampilan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.....	64
Gambar 4.8 Tampilan materi multimedia interaktif matematika.....	65
Gambar 4.9 Tampilan pengembang multimedia interaktif matematika.....	65
Gambar 4.9 Tampilan pengembang multimedia interaktif matematika.....	64
Gambar 4.10 Tampilan evaluasi multimedia interaktif matematika	66
Gambar 4.11 Revisi Tampilan Awal Multimedia Interaktif	80
Gambar 4.12 Cover Buku Petunjuk	81
Gambar 4.13. Cover CD Multimedia.....	82
Gambar 4.14. Tampilan Tujuan Pembelajaran	83
Gambar 4.15. Tampilan Materi dan Tambahan Video pada Materi	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Observasi.....	101
Lampiran 2. Surat Keterangan	102
Lampiran 3. Observasi	103
Lampiran 4. Flowchat	105
Lampiran 5. Storyboard	106
Lampiran 6. Angket kebutuhan.....	110
Lampiran 7. Daftar absen siswa kelas III.....	111
Lampiran 8. RPP	113
Lampiran 9. Laporan pengembangan produk	119
Lampiran 10. Surat pengantar uji instrument.....	122
Lampiran 11. Surat keterangan uji instrument.....	123
Lampiran 12. Validitas media.....	127
Lampiran 13. Hasil uji coba.....	131
Lampiran 14. Subjek uji coba	141
Lampiran 15. Dokumentasi.....	142
Lampiran 16. Surat keterangan telah melakukan penelitian	145