

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI LINGKARAN
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
MATEMATIKA SISWA SMP**

oleh:

I Made Angga Indra Kumbara, NIM 1513011087
Jurusan Matematika

ABSTRAK

Penelitian pengembangan media ini bertujuan untuk: (1) membuat rancang bangun (*Storyboard*) media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi lingkaran; (2) mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi lingkaran. Pokok materi yang digunakan terbatas pada keliling dan luas lingkaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan model ADDIE (*analysis, design, develop, implementation, dan evaluation*). Uji coba produk ini yang dilakukan terbatas sampai valid dan praktis. Dan menggunakan teknik analisis data seperti teknik analisis data kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat validitas dari aspek materi dengan skor rata-rata dari ahli materi sebesar 4,45 dari skor maksimum 5,00 dengan kriteria sangat valid, dan memenuhi syarat validitas dari aspek media rata-rata skor dari ahli media sebesar 4,75 dari skor maksimum 5,00 dengan kriteria sangat valid. Media yang dikembangkan mendapat respon yang sangat baik dan memiliki manfaat yang baik bagi guru serta siswa dengan rata-rata skor kepraktisan media pembelajaran berdasarkan analisis angket respon guru sebesar 4,6 dengan kriteria sangat tinggi dan analisis angket respon siswa sebesar 4,4 dengan kriteria sangat tinggi.

Kata kunci: Multimedia interaktif, lingkaran, media pembelajaran.

Abstract

This media development research aims to: (1) make a design (*Storyboard*) of interactive multimedia-based learning media on circle material; (2) describe the validity and practicality of interactive multimedia-based learning media on circle material. The subject matter used is limited to the circumference and area of the circle. The development model used is the ADDIE Model (*analysis, design, develop, implementation, and evaluation*). The trial of this product is limited until it is valid and practical. And the data analysis techniques used are qualitative and descriptive quantitative data analysis techniques. The results showed that the learning media developed had met the validity requirements of the material aspect with an average score of 4.45 from a maximum score of 5.00 with very valid criteria, and met the validity requirements of the media aspect, an average score of media expert of 4.75 from a

maximum score of 5.00 with very valid criteria. The learning media developed received a very good response and had good benefits for teachers and students with an average score of learning media practicality based on the teacher response questionnaire analysis of 4.6 with very high criteria and student response questionnaire analysis of 4.4 with criteria very high.

Keywords : interactive multimedia, circles, learning media

