

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD NO. 3 BUDUK
KABUPATEN BADUNG TAHUN AJARAN 2020/2021**

Oleh

Rianti Ika Maya Pratiwi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru, terutama pada pembelajaran matematika secara daring. Hal tersebut berdampak pada pemahaman konsep matematika sebagian siswa yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berbasis pendidikan matematika realistik Indonesia dan mengetahui kelayakan pengembangan multimedia interaktif berbasis pendidikan matematika realistik Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Metode pengumpulan datanya menggunakan metode angket. Hasil penelitian (1) rancang bangun multimedia interaktif berbasis pendidikan matematika realistik Indonesia memiliki 5 tahapan pengembangan, yaitu: tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) Multimedia interaktif berbasis pendidikan matematika realistik Indonesia dinyatakan layak berdasarkan: (a) hasil *review* ahli isi pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (90%), (b) hasil *review* ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (95%), (c) hasil *review* ahli media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (93,33%), (d) hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik (91,66%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendidikan matematika realistik Indonesia pada pembelajaran matematika kelas II SD memiliki kelayakan sangat baik untuk digunakan pada proses pembelajaran matematika. Implikasi dari penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis PMRI ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran daring maupun luring yang mampu menarik minat belajar siswa dimana siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri. Selain itu, penelitian ini juga dapat memotivasi guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif.

Kata Kunci: Matematika, Multimedia Interaktif, Pendidikan Matematika Realistik Indonesia

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD NO. 3 BUDUK
KABUPATEN BADUNG TAHUN AJARAN 2020/2021**

Oleh

Rianti Ika Maya Pratiwi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of variety of learning media and learning approaches used by teachers, especially in online mathematics learning. This has an impact on understanding the mathematical concepts of some students who are still low. This research aims to describe the design of interactive multimedia development based on Indonesian realistic mathematics education and to know the feasibility of interactive multimedia development based on Indonesian realistic mathematics education. This research uses a type of ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The types of data collected in this study are quantitative data and qualitative data. The data collection method uses the questionnaire method. The results of the research (1) interactive multimedia design based on realistic mathematics education Indonesia has 5 stages of development, namely: analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. (2) Interactive multimedia based on Indonesian realistic mathematics education is declared worthy based on: (a) the results of expert reviews of learning content with excellent qualifications (90%), (b) the results of reviews of experts in the design of learning with excellent qualifications (95%), (c) the results of expert reviews of learning media with excellent qualifications (93.33%), (d) individual trial results with excellent qualifications (91.66%). So it can be concluded that interactive multimedia based on Indonesian realistic mathematics education in mathematics learning grade II elementary school has excellent feasibility to be used in the mathematical learning process. The implication of this research is that pmri-based interactive multimedia can be used as an alternative online and offline learning media that can attract students' learning interests where students can build their own knowledge. In addition, this research can also motivate teachers in creating innovative learning media.

Keywords: *Mathematics, Interactive Multimedia, Realistic Mathematics Education Indonesia*