

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA KELAS IV SDN 5 PEDUNGAN  
KOTA DENPASAR TAHUN AJARAN 2020/2021**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**2021**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA KELAS IV SDN 5 PEDUNGAN  
KOTA DENPASAR TAHUN AJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
Made Ayu Gitta Shintya Devi  
NIM 1711031083**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**2021**

**SKRIPSI**

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



Pembimbing I,

Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd.,M.FOr.  
NIP 19630616 198803 1 003

Pembimbing II,

Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd.,M.Kes  
NIP 19561127 198303 1 001

Skripsi oleh Made Ayu Gitta Shintya Devi telah dipertahankan didepan dewan  
penguji pada tanggal 24 Maret 2021

Dewan Penguji,

Penguji I,



I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19900805 201504 2 001

(Ketua)

Penguji II,



Drs. Ida Bagus Surya Manuaba, S.Pd., M.FOr.  
NIP 19571007 198803 1 001

(Anggota)

Penguji III,



Drs. A Wayan Wiarta, S.Pd., M.FOr.  
NIP 19630616 198803 1 003

(Anggota)

Penguji IV,



Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd., M.Kes  
NIP 19561127 198303 1 001

(Anggota)



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

Pada :

Hari :


Tanggal :

Mengetahui:

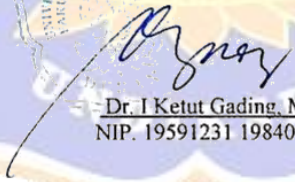
Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,

  
Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197108152001121001

  
Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198504022009121009

Mengesahkan:  
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,

  
Dr. I Ketut Gading, M.Psi  
NIP. 19591231 198403 1 009

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 5 Pedungan Kota Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya.

Denpasar , 01 Maret 2021  
Yang membuat pernyataan,



Made Ayu Gitta Shintya Devi  
NIM 1711031083



## PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya-lah, skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 5 Pedungan Kota Denpasar Tahun Ajaran 2020/2021”** dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tentu banyak mendapat bimbingan, dorongan, arahan, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu, diucapkan terima kasih yang tulus sebesar – besarnya kepada berbagai pihak sebagai berikut.

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan yang telah diterapkan terkait dengan kelancaran proses studi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
3. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., Ketua UPPBM PGSD dan PGPAUD Kampus II Denpasar atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
6. Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For., Pembimbing I yang telah sangat banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan bermanfaat selama penyusunan skripsi.
7. Drs. I Gusti Agung Oka Negara, S.Pd., M.Kes., Pembimbing II yang telah sangat banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan bermanfaat selama penyusunan skripsi.

8. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si.,M.Pd., ahli isi pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi.
9. Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., ahli desain pembelajaran dan media pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi.
10. Ni Wayan Sutini, S.Pd., kepala sekolah SDN 5 Pedungan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
11. Ni Ayu Ketut Arini, S.Pd, S.D., wali kelas IVB SDN 5 Pedungan yang telah meluangkan waktunya untuk membantu, memberikan dukungan, dan masukan selama proses penelitian.
12. Siswa – siswi kelas IVB SDN 5 Pedungan yang telah membantu dan mendukung terlaksananya penelitian ini.
13. Staff dan dosen di lingkungan UPPBM PGSD dan PGPAUD Kampus II Denpasar yang telah bersedia memberikan data.
14. Keluarga tercinta Ibu Dra. Ni Ketut Astini, Ayah Nyoman Gede Suarta, Kakak, Adik serta keluarga besar yang senantiasa memberikan doa dan dukungan dalam setiap langkah perjalanan penulisan dalam proses pembuatan skripsi ini.
15. Rekan – rekan sesama mahasiswa yang senantiasa memberikan semangat, doa, bantuan, dan motivasi serta semua pihak yang turut memberikan bantuan dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Denpasar, 17 Februari 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Identifikasi Masalah Penelitian.....</b>	<b>7</b>
<b>1.3 Pembatasan Masalah .....</b>	<b>7</b>
<b>1.4 Rumusan Masalah Penelitian.....</b>	<b>8</b>
<b>1.5 Tujuan Pengembangan .....</b>	<b>8</b>
<b>1.6 Manfaat Hasil Penelitian .....</b>	<b>9</b>
<b>1.7 Spesifikasi Produk.....</b>	<b>10</b>
<b>1.8 Pentingnya Pengembangan .....</b>	<b>11</b>
<b>1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....</b>	<b>11</b>
<b>1.10 Definisi Istilah.....</b>	<b>12</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 Kajian Teori.....</b>	<b>13</b>
2.1.1 Definisi Pengembangan .....	13
2.1.2 Media Pembelajaran .....	17
2.1.3 Multimedia Interaktif.....	24
2.1.4 Model Pembelajaran Kontekstual.....	26
2.1.5 Pembelajaran Matematika SD .....	28

2.2	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	31
2.3	Kerangka Berpikir .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>35</b>
3.1	Model Penelitian Pengembangan.....	35
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan.....	37
3.2.1	Tahap Analisis (Analysis) .....	37
3.2.2	Tahap Perancangan (Design) .....	38
3.2.3	Tahap Pengembangan (Development) .....	38
3.2.4	Tahap Implementasi (Implementation) .....	39
3.2.5	Tahap Evaluasi (Evaluation) .....	40
3.3	Uji Coba Produk.....	40
3.3.1	Desain Uji Coba.....	40
3.3.2	Subjek Uji Coba.....	41
3.3.3	Jenis Data.....	42
3.4	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	43
3.4.1	Metode Pengumpulan Data .....	43
3.4.2	Instrumen Pengumpulan Data .....	43
3.5	Metode dan Teknik Analisis Data .....	47
3.5.1	Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif .....	47
3.5.2	Teknik Analisis Deskriptif Kuantitatif .....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>51</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	51
4.1.1	Penyajian Data Uji Coba.....	51
4.1.2	Hasil Analisis Data .....	77
4.1.3	Revisi Produk.....	80
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian .....	86
4.2.1	Pembahasan Rancang Bangun .....	86
4.2.2	Validitas Multimedia Interaktif .....	90
4.3	Implikasi Penelitian.....	94
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>96</b>

5.1	Rangkuman.....	96
5.2	Simpulan .....	99
5.3	Saran.....	101

## DAFTAR RUJUKAN



## DAFTAR TABEL

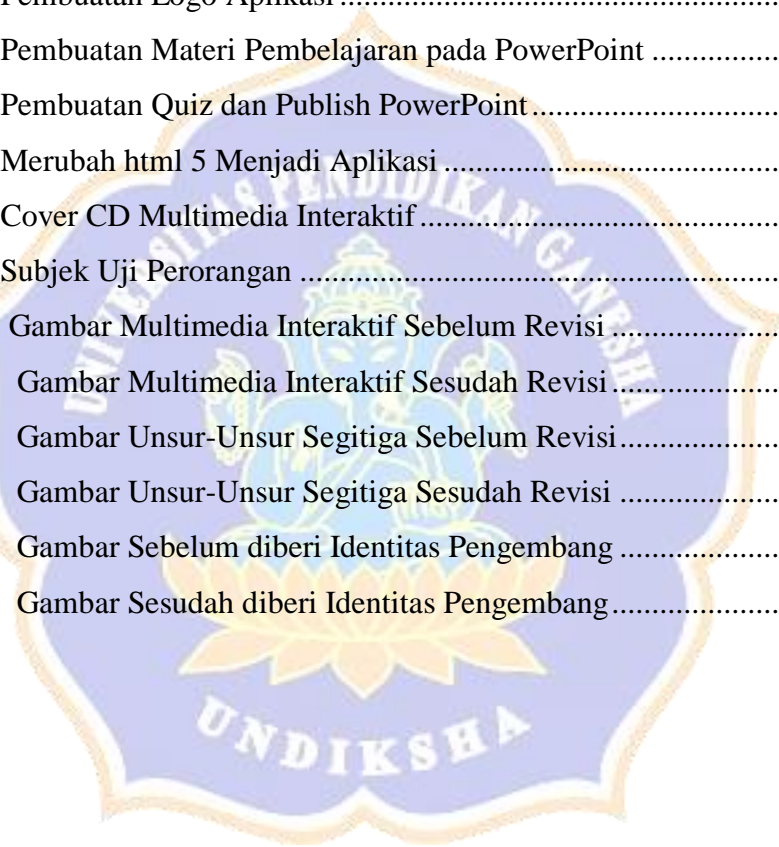
<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran.....	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	45
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran .....	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan.....	46
Tabel 3.5 Kriteria Skor Presentase.....	48
Tabel 3.6 Konversi Tingkat Pencapaian .....	49
Tabel 3.7 Metode Analisis Data .....	49
Tabel 4.1 KD dan Indikator Pembelajaran.....	54
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran .....	68
Tabel 4.3 Komentar dan Saran Ahli Isi Pembelajaran .....	69
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran .....	70
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran.....	71
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran .....	72
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran.....	74
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Perorangan .....	75
Tabel 4.9 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan.....	77
Tabel 4.10 Persentase Hasil Validitas .....	78
Tabel 4.11 Perbaikan Produk oleh Ahli Isi Pembelajaran .....	80
Tabel 4.12 Perbaikan Produk oleh Ahli Desain Pembelajaran .....	82
Tabel 4.13 Perbaikan Produk oleh Ahli Media Pembelajaran.....	84
Tabel 4.12 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan .....	85

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

### Halaman

Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	36
Gambar 4.1 Wawancara bersama Guru Kelas IV B .....	52
Gambar 4.2 Media Berupa Papan Tulis .....	55
Gambar 4.3 Buku Sebagai Sumber Belajar.....	55
Gambar 4.4 Pembuatan Logo Aplikasi .....	62
Gambar 4.5 Pembuatan Materi Pembelajaran pada PowerPoint .....	63
Gambar 4.6 Pembuatan Quiz dan Publish PowerPoint.....	64
Gambar 4.7 Merubah html 5 Menjadi Aplikasi .....	64
Gambar 4.8 Cover CD Multimedia Interaktif.....	65
Gambar 4.9 Subjek Uji Perorangan .....	65
Gambar 4.10 Gambar Multimedia Interaktif Sebelum Revisi .....	81
Gambar 4.11 Gambar Multimedia Interaktif Sesudah Revisi .....	81
Gambar 4.12 Gambar Unsur-Unsur Segitiga Sebelum Revisi.....	82
Gambar 4.13 Gambar Unsur-Unsur Segitiga Sesudah Revisi .....	83
Gambar 4.14 Gambar Sebelum diberi Identitas Pengembang .....	84
Gambar 4.15 Gambar Sesudah diberi Identitas Pengembang.....	84



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat Pengumpulan Data .....	107
Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	108
Lampiran 03. Surat Validasi Isi .....	109
Lampiran 04. Surat Validasi Desain dan Media .....	110
Lampiran 05. Hasil Wawancara Guru .....	111
Lampiran 06. Silabus Matematika Kelas IV Semester 2 .....	112
Lampiran 07. RPP Matematika Kelas IV .....	120
Lampiran 08. Angket Ahli Isi Materi Pelajaran .....	131
Lampiran 09. Angket Ahli Desain Pembelajaran .....	134
Lampiran 10. Angket Ahli Media Pembelajaran .....	138
Lampiran 11. Angket Uji Coba Perorangan .....	142
Lampiran 12. Hasil Kuesioner Perorangan .....	144
Lampiran 13. <i>Storyboard</i> .....	145
Lampiran 14. <i>Flowchart</i> .....	149
Lampiran 15. Waktu Pelaksanaan Penelitian .....	150
Lampiran 16. Dokumentasi .....	151

