

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV SDN 5 PEDUNGAN**

Oleh

Made Ayu Gitta Shintya Devi, NIM 1711031083

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi serta kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis kontekstual pada pembelajaran matematika kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dan model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket. Subjek dari penelitian ini adalah ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa kelas IV SD. Multimedia interaktif dinyatakan layak berdasarkan : (a) hasil review ahli isi pembelajaran yang menunjukkan multimedia interaktif berpredikat sangat baik (90,0%), (b) hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan multimedia interaktif berpredikat sangat baik (90,0%), (c) hasil review ahli media pembelajaran menunjukkan multimedia interaktif berpredikat sangat baik (93,3%) dan (d) hasil uji coba perorangan menunjukkan multimedia interaktif berpredikat sangat baik (91,3%). Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis kontekstual memiliki kelayakan sangat baik untuk proses pembelajaran matematika kelas IV SD khususnya materi bangun datar. Implikasi dari penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis kontekstual mampu membuat pembelajaran semakin menarik, memberikan motivasi, membantu siswa belajar secara mandiri, dan dapat berpengaruh baik bagi kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: multimedia interaktif, matematika, pengembangan, kontekstual

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV SDN 5 PEDUNGAN**

Oleh

Made Ayu Gitta Shintya Devi, NIM 1711031083

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of understanding of teachers in developing learning media that utilize technology as well as the lack of varied learning media and learning approaches that teachers use when learning. This has an impact on students' lack of understanding in mathematics learning. This study aims to produce products in the form of contextual-based interactive multimedia in mathematics learning grade IV. This research is a research development or Research and Development (R&D) and the development model used refers to the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The types of data used are qualitative data and quantitative data. The method of data collection used is to use questionnaires. The subjects of this study are learning content experts, learning design experts, learning media experts and grade IV elementary students. Interactive multimedia is declared worthy based on: (a) the results of expert reviews of learning content that shows excellent interactive multimedia predicate (90.0%), (b) the results of the review of learning design experts showed excellently predicate interactive multimedia (90.0%), (c) the results of the expert review of learning media experts showed excellent interactive multimedia predicate (93.3%) and (d) individual trial results showed excellently predicate interactive multimedia (91.3%). It can be concluded that contextual-based interactive multimedia has excellent feasibility for the learning process of mathematics grade IV elementary school, especially flat building materials. The implication of this research is that contextual-based interactive multimedia is able to make learning more interesting, provide motivation, help students learn independently, and can have a good effect on learning activities.

Keywords: *interactive multimedia, mathematics, development, contextual*