

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI PERKALIAN  
BILANGAN CACAH UNTUK SISWA KELAS 4 SDN SATAK 2**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



Oleh :

**ANANDA PUSPITA KUSUMA WARDHANI**

NPM. 2014060121

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS  
NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA UN PGRI**

**KEDIRI**

**2024**

Skripsi oleh :

**ANANDA PUSPITA KUSUMA WARDHANI**

NPM 2014060121

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI  
PERKALIAN BILANGAN CACAH UNTUK SISWA KELAS 4 SDN  
SATAK 2**

Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 27 Juni 2024

Pembimbing I



Kharisma Eka Putri, M.Pd  
NIDN. 0719109101

Pembimbing II



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd  
NIDN. 0724077901

Skripsi oleh :

**ANANDA PUSPITA KUSUMA WARDHANI**

NPM 2014060121

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI  
PERKALIAN BILANGAN CACAH UNTUK SISWA KELAS 4 SDN  
SATAK 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

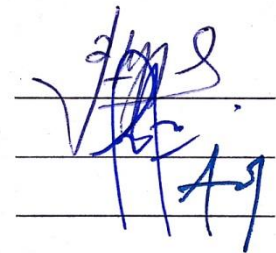
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 15 Juli 2024

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, M.Pd
2. Penguji I : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd



Mengetahui,



**Dr. AELIS WIDODO, M.Pd.**

NIDN 0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya,

Nama : Ananda Puspita KusumaWardhani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 24 Mei 2001  
NPM : 2014060121  
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan



ANANDA PUSPITA KUSUMA

NPM. 2014060121

## **MOTTO**

“SELESAIKAN APA YANG SUDAH KAMU MULAI”

“JANGAN BERHENTI KETIKA LELAH, TETAPI BERHENTILAH KETIKA SELESAI”

“SATU-SATUNYA CARA UNTUK MELAKUKAN PEKERJAAN YANG HEBAT ADALAH DENGAN MENCINTAI APA YANG KAMU LAKUKAN (STEVE JOBS)”

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini untuk :

1. Kedua orang tua ku, khususnya untuk ibuku yang selama ini sudah mendo'akan dan memberikan semangat. Terimakasih atas do'a baik untukku semoga do'a bapak dan ibu dapat terwujud. Semoga dengan selesainya skripsi ini dapat membuat bapak dan ibu bangga.
2. Terimakasih kepada adikku yang memberikan semangat.
3. Terimakasih juga kepada semua teman-teman yang turut memberikan semangat dan dukungan selama ini.

## ABSTRAK

**ANANDA PUSPITA KUSUMA WARDHANI** Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Perkalian Bilangan Cacah Untuk Siswa Kelas 4 SDN Satak 2, Skripsi, PGSD, UN PGRI KEDIRI, 2024

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Perkalian Bilangan Cacah

Penelitian ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Satak 2, siswa kelas 4 mengalami kesulitan belajar terutama saat pembelajaran matematika, hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa yaitu nilai ulangan harian dan nilai evaluasi yang diberikan guru dengan hasil yang masih dibawah KKM dari 22 siswa yang dibawah KKM ada 13. Pada saat pembelajaran siswa juga mengalami kesulitan yaitu pada materi perkalian karena siswa belum bisa memahami materi. Karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku sehingga materi yang disampaikan kurang menarik bagi siswa. Karena permasalahan tersebut dapat membuat siswa kurang semangat. Tidak adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar. Peneliti dapat membantu guru dan siswa dengan mengembangkan multimedia interaktif pada materi perkalian bilangan cacah untuk siswa kelas 4 SDN Satak 2.

Tidak adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar. Peneliti dapat membantu guru dan siswa dengan mengembangkan multimedia interaktif pada materi perkalian bilangan cacah untuk siswa kelas 4 SDN Satak 2. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Perkalian Cacah 2) Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Perkalian Cacah 3) Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Perkalian Cacah.

Metode yang digunakan adalah R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian yaitu siswa kelas 4. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa anget validasi ahli media, anket validasi ahli materi, anket kepraktisan respon guru dan respon siswa, serta soal *post-test*.

Hasil penelitian dan pengembangan dari multimedia interaktif adalah (1) Hasil validasi media memenuhi kriteria kevalidan dengan nilai 92,3% dan validasi materi dengan nilai 83,2%, (2) Hasil uji kepraktisan media dapat dilihat dari hasil kepraktisan respon guru dengan nilai 92%, dan untuk nilai respon siswa uji terbatas mendapat nilai 100% dan respon siswa uji luas mendapat nilai 100% (3) Hasil uji keefektifan dapat dilihat dari hasil *post-test* uji terbatas mendapat nilai 88,5% dengan nilai KBK 100% dan hasil *post-test* uji luas mendapat nilai 90% dengan nilai KBK 100%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi dan telah memenuhi criteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

## KATA PENGANTAR


Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI PERKALIAN BILANGAN CACAH UNTUK SISWA KELAS 4 SDN SATAK 2” sehingga peneliti dapat menyelesaikan tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa Proposal Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, oleh karena itu sudah selayaknya penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat :

1. Dr. zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.P selalu dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Kharisma Eka Putri, M.Pd selaku dosen pembimbing 1
5. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd selaku dosen pembimbing 2
6. Jatmiko, M.Pd selaku validator media
7. Nurita Primasatya, M.Pd selaku validator materi
8. Sulikah, S.Pd, SD selaku Kepala Sekolah SDN Satak 2
9. Bapak Ibu guru SDN Satak 2
10. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2020; dan
11. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah banyak member bantuan menyelesaikan skripsi ini.

Sangat disadari bahwa Proposal Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna untuk menyempurnakan penelitian ini.

Kediri, 15 Juli 2024



Ananda Puspita Kusuma Wardhani  
NPM. 2014060121



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Pengembangan .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Hakikat Media Pembelajaran .....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	10
3. Fungsi Media Pembelajaran .....	11
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
B. Multimedia .....	14
1. Pengertian Multimedia .....	14
2. Jenis-jenis Multimedia .....	15
3. Elemen multimedia .....	16
C. Multimedia Interaktif .....	17

1.	Pengertian Multimedia Interaktif .....	17
2.	Komponen Multimedia Interaktif .....	18
3.	Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif .....	19
D.	Hakikat Pembelajaran Matematika .....	21
1.	Pengertian Pembelajaran Matematika .....	21
2.	Tujuan Pembelajaran Matematika .....	22
3.	Kompetensi Dasar dan Indikator .....	23
4.	Materi Berdasarkan KD dan Indikator .....	24
5.	Penelitian Terdahulu.....	26
6.	Kerangka Berfikir.....	30
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>		<b>32</b>
A.	Model Pengembangan .....	32
B.	Prosedur Pengembangan .....	33
1.	<i>Analysis</i> (Analisis).....	33
2.	<i>Design</i> (Desain).....	36
3.	<i>Development</i> (Pengembangan).....	39
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi/Penerapan).....	40
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	41
C.	Lokasi dan Subjek Penelitian .....	42
D.	Uji Coba Produk.....	43
1.	Desain Uji Coba .....	43
2.	Subjek Uji Coba .....	44
E.	Validasi Model/Produk .....	45
1.	Pengembangan Instrumen .....	46
2.	Validasi Instrumen .....	46
G.	Teknik Analisis Data.....	55
1.	Tahap – tahap Analisis Data.....	55
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>59</b>
A.	Hasil Studi Pendahuluan .....	59
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	59
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....	60
B.	Pengujian Model Terbatas.....	63

1.	Uji Validasi Ahli dan Praktisi.....	63
2.	Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	65
C.	Pengujian Model Perluasan.....	70
1.	Deskripsi Uji Coba Luas .....	70
2.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	70
D.	Validasi Model.....	72
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	72
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi .....	74
3.	Desain Akhir Model .....	75
E.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	77
2.	Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model .....	80
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model .....	83
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>		<b>80</b>
A.	Simpulan .....	80
B.	Implikasi.....	81
1.	Implikasi Teoritis .....	81
2.	Implikasi Praktis.....	81
C.	Saran-saran.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar Dan Indikator.....	23
Tabel 2. 2 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Yang Terdahulu .....	26
Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Ahli .....	46
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media .....	47
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	47
Tabel 3. 4 Angket Kepraktisan Respon Guru .....	48
Tabel 3. 5 Angket Kepraktisan Respon Siswa .....	49
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Soal Post-Test.....	50
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan Produk .....	56
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan Produk .....	58
Tabel 3. 9 Kriteria Keefektifan Produk.....	58
Tabel 4. 1 Gambar Desain Awal.....	62
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media .....	63
Tabel 4. 3Hasil Validasi Ahli Materi.....	64
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Presentase Kevalidan.....	65
Tabel 4. 5 Hasil Kepraktisan Respon Guru.....	66
Tabel 4. 6 Hasil Kepraktisan Respon Siswa Uji Terbatas .....	66
Tabel 4. 7 Hasil Kepraktisan Respon Siswa Uji Luas .....	67
Tabel 4. 8 Data Nilai Keefektifan Post-test Uji Terbatas.....	68
Tabel 4. 9 Nilai Ketuntasan Belajar Klasikal.....	68
Tabel 4. 10 Data Keefektifan Nilai Post-Test Uji Luas .....	71
Tabel 4. 11 Nilai Ketuntasan Belajar Klasikal.....	71
Tabel 4. 12 Hasil Presentase Kevalidan.....	74
Tabel 4. 13 Desain Akhir .....	76

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	32
Gambar 3. 1 Model Desain ADDIE .....	33
Gambar 3. 2 Tampilan awal media .....	36
Gambar 3. 3 Tampilan petunjuk penggunaan tombol .....	37
Gambar 3. 4 Tampilan menu.....	37
Gambar 3. 5 Tampilan profil.....	38
Gambar 3. 6 Tampilan materi .....	38
Gambar 3. 7 Tampilan quiz.....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN .....	86
LAMPIRAN 1 .....	87
Lembar Pengajuan Judul .....	87
LAMPIRAN 2 .....	88
Lembar Berita Acara Skripsi.....	88
LAMPIRAN 3 .....	89
Lembar Hasil Uji Plagiasi .....	89
LAMPIRAN 4 .....	90
Lembar Kebutuhan Siswa Dan Guru .....	90
LAMPIRAN 5 .....	91
Lembar Validasi Media.....	91
LAMPIRAN 6 .....	92
Lembar Validasi Materi .....	92
LAMPIRAN 7 .....	93
Lembar Perangkat Pembelajaran.....	93
LAMPIRAN 8.....	94
Lembar Kepraktisan Respon Guru.....	94
LAMPIRAN 9.....	95
Lembar Kepraktisan Respon Siswa .....	95
LAMPIRAN 10.....	96
Lembar Hasil <i>Post-Test</i> .....	96
LAMPIRAN 11 .....	97
Lembar Pengantar/Ijin Melakukan Penelitian.....	97
LAMPIRAN 12.....	98
Lembar Pemanfaatan produk .....	98
LAMPIRAN 13 .....	99
Dokumentasi Saat Penelitian.....	99

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan tahap dari pembelajaran yang disusun dan direncanakan oleh seseorang, sehingga sering berubah-ubah sesuai dengan perkembangan zaman dan terjadi secara bertahap. Ahmad Tafsir mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh guru(pengajar) kepada siswa(peserta didik) supaya tercapai dengan maksimal apa yang dipelajarinya (Muhammad, 2013). Cara mengajarnya terdapat beberapa macam yaitu pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan contoh yang baik dalam perilaku maupun perkataan agar siswa menjadi terbiasa dalam setiap langkahnya.

Setiap pembelajaran yang dilaksanakan pasti memiliki tujuan untuk mencapai pembelajaran yang maksimal, namun tidak semua tujuan pembelajaran dapat terlaksanakan dengan baik karena ada beberapa masalah. Pada saat pembelajaran matematika berlangsung banyak siswa yang belum memahami materi yaitu salah satunya perkalian cacah. Kebanyakan siswa merasa bosan saat pembelajaran matematika perkalian cacah karena kurang menarik sehingga siswa banyak yang tidak memperhatikan saat pembelajaran sedang berlangsung. Sehingga membuat siswa kurang semangat untuk belajar. Perkalian merupakan salah satu materi yang sulit diterima dan sulit dipahami oleh siswa karena hanya menghafalkan angka-angka.

Pendidikan di Indonesia saat ini banyak yang berpacu pada teknologi. Semakin terjadinya perubahan zaman maka pendidikan juga semakin maju sehingga dapat membantu mendorong pendidikan menjadi berbasis teknologi. Cara yang digunakan untuk mengakses media teknologi dengan menggunakan bantuan internet namun adapula yang tidak menggunakan internet. Selain itu guru juga harus pintar-pintar memanfaatkan teknologi dengan baik sebagai media pembelajaran anak-anak.

Media pembelajaran banyak sekali macamnya salah satunya yaitu multimedia. Multimedia merupakan media yang berisikan panduan dengan menggunakan macam-macam gambar, teks, animasi, serta video dengan menggunakan teknologi interaktif yang dapat digabungkan sehingga dapat membantu proses belajar di kelas. Multimedia interaktif menurut Grimm (2004) adalah beberapa media yang digabungkan menjadi satu dan ditampilkan menggunakan komputer atau alat digital lainnya. Multimedia dapat diartikan sebagai berbagai media yang digunakan dengan porsi berbeda dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi.

Namun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Satak 2, terdapat beberapa permasalahan salah satunya yaitu keadaan siswa kelas 4 sangat pasif. Hal ini karena siswanya terkesan diam saja saat adanya tanya jawab dalam materi maupun saat menjawab soal dalam belajar sehingga pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik.



Setelah melakukan observasi peneliti melakukan wawancara pada tanggal 15 Mei 2023, peneliti melakukan wawancara dengan memasuki ruang kelas yaitu kelas 4 dan melakukan wawancara kepada guru dan siswa kelas 4. Hasil dari wawancara guru kelas 4 yaitu saat pembelajaran berlangsung selalu ada siswa yang mengalami kesulitan belajar terutama saat pembelajaran matematika. Kesulitannya yaitu pada materi perkalian karena siswa belum bisa memahami materi. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai ulangan harian peserta didik kelas 4 yang masih dibawah KKM, dari 22 siswa 13 siswa yang nilainya masih dibawah KKM. Selain itu siswa merasa kurang semangat dalam belajar, tidak adanya media pembelajaran sehingga guru hanya menggunakan buku, internet atau juga membuat media pembelajaran sendiri.

Selain melakukan wawancara kepada guru kelas 4 peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa kelas 4. Hasil dari wawancara siswa kelas 4 yaitu saat pembelajaran matematika ada beberapa siswa yang tidak paham materi yang disampaikan oleh guru. Siswa yang tidak paham adalah siswa yang kurang memperhatikan dan materi yang dijelaskan kurang menarik sehingga membuat siswa tidak menyukai pembelajaran matematika. Tidak adanya media pembelajaran dapat menyebabkan siswa kesulitan menerima materi yang disampaikan dan dapat menghambat pemahaman siswa terutama siswa yang lambat dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti memberikan solusi dalam permasalahan yang terjadi agar guru bisa menyampaikan materi dengan mudah dan dapat diterima siswa serta dapat meningkatkan belajar siswa. Solusi yang diberikan berupa media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa agar materi mudah dipahami dan bisa diterapkan oleh siswa. Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Menurut Mulyati (2003) media pembelajaran adalah semua alat yang digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar, yaitu berisi penyampaian informasi materi pembelajaran dari guru kepada siswa.

Penelitian tentang pengembangan media powerpoint interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah yang dilakukan oleh Emaculata menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian selanjutnya yaitu tentang pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi persegi panjang dan segitiga yang dilakukan oleh Aprianty menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan praktis. Penerapan multimedia interaktif yang telah dikembangkan dalam pembelajaran berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang muncul, mengakibatkan pembelajaran matematika pada materi perkalian cacah kurang efektif. Sehingga ditemukan beberapa solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu guru hendaknya menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga yang dapat membantu menyampaikan materi agar dapat menarik minat belajar siswa, dan dapat memberikan pemahaman materi. Media pembelajaran yang cocok digunakan adalah multimedia interaktif yang menggunakan aplikasi *I-spring*, aplikasi ini dapat membantu dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan adanya audio, dan gambar yang ditambahkan. Menurut Widyawati (2022) *I-spring* merupakan aplikasi yang dapat mendukung beberapa media menjadi satu seperti audio, visual, dan audio visual. Perangkat ini juga dapat dihubungkan dengan powerpoint.

Multimedia interaktif ini berisikan tentang materi perkalian cacah, animasi, serta pertanyaan perkalian. Dengan menggunakan media interaktif ini diharapkan dapat membantu proses belajar siswa. Media ini sangat cocok digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Maka dengan demikian peneliti mengembangkan media dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Perkalian Bilangan Cacah Untuk Siswa Kelas 4 SDN Satak 2.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi di SDN Satak 2 dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut

Berdasarkan pokok permasalahan tersebut akan diidentifikasi masalah-masalah yang diduga terkait dengan pokok permasalahan yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku saja sehingga materi yang disampaikan kurang menarik bagi siswa. Karena permasalahan tersebut dapat membuat siswa kurang semangat untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, dan siswa juga merasa bosan.

Permasalahan yang kedua yaitu tidak adanya media pembelajaran. Maksudnya yaitu media yang bisa membantu guru dalam menjelaskan materi karena guru hanya menggunakan media buku dan terkadang menggunakan internet. Sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi secara langsung karena kurangnya media yang digunakan guru dalam belajar mengajar.

Selanjutnya yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini terjadi karena siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Ada beberapa siswa yang bicara sendiri dengan teman disampingnya. Sehingga siswa kurang paham terkait materi yang disampaikan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Perkalian Cacah Untuk Siswa Kelas 4 SDN Satak 2?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Perkalian Cacah Untuk Siswa Kelas 4 SDN Satak 2?
3. Bagaimana keefektifan Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Perkalian Cacah Untuk Siswa Kelas 4 SDN Satak 2?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari pengembangan multimedia interaktif yaitu :

1. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Perkalian Bilangan Cacah Untuk Siswa Kelas 4 SDN Satak 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Perkalian Bilangan Cacah Untuk Siswa Kelas 4 SDN Satak 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Perkalian Bilangan Cacah Untuk Siswa Kelas 4 SDN Satak 2.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pengembangan multimedia interaktif yaitu :

1. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi perkalian bilangan cacah kepada siswa.
2. Dapat membantu siswa dalam memahami materi perkalian bilangan cacah.
3. Dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. (2007). Pengembangan pembelajaran matematika SDNyimas Aisyah. *Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas*, 1–9.
- Aldo, N., Revita, R., & Nurdin, E. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning pada Materi Statistika SMP Kelas VIII. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 6(2), 115-129.
- Andinny, Y., & Lestari, I. (2016). Pengaruh pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 169-179
- Annisa, H. S., Istiningsih, S., Hidayati, V. R., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3768-3780
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Caesariani, N. A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 832-840.
- Derek (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Sebagai Media Pembelajaran Kanji. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 9(1), 65-69.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint pada materi kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119-124
- Dhiman, S. C. (1981). Tentorium in *Leptocoris* varicornis Fabr. (Heteroptera -- Coreidae). *Folia Morphologica*, 29(4), 336–338.
- Emaculata, N. I. (2022). *Pengembangan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah Kelas 2 SD* (Doctoral dissertation).
- Gerlach dan Ely. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34-43.
- Grimm, D. (2004). Multimedia Interactive. *Science*, 305(5692), 1906–1906.
- Hamzah. (2014). Pendidikan matematika. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pres.

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Kemp & Dayton (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1). Kustiyahningsih, Y., & Anamisa, D. R. (2011). Pemrograman basis data berbasis WEB menggunakan PHP & MySQL. Yogyakarta: Graha Ilmu, 20.
- Mayasari, M. (2021). Laporan dan Evaluasi Penelitian. *Alacrity: Journal of Education*, 1(2), 30–38. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.24>
- Muhammad. (2013). Pendidikan holistik menurut para ahli. In *Encephale* (Vol. 53, Issue 1, pp. 59–65). <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>
- Mulyati, I. (2003). *Permainan Sambung Paragraf Dengan Memanfaatkan Google Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional , pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajar.* 359–363.
- Munadi (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis strategi metakognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823-834.
- Mureiningsih, E. S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Madaniah*, 4(2), 214–229.
- Nurholisah, D., Wahyu, E. K. O., & Fithri, W. (2022). *Pengembangan Media Permainan Tradisional Sekolah Dasar Development of Traditional Umbul Card Game Media to Improve Multiplication Ability of Grade III Elementary School Student.* 9(1), 1–12.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putri, A. dan. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep



- Sistem Pernafasan. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2009, 13–64.
- Rio Indra Wardhana, 12523220. (2019). *Media Pembelajaran Pengenalan Flora Dan Fauna Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 1998, 6–13.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 135.
- Tursilo, Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Sparkol Videoscribe* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan e-komik dengan model addie untuk meningkatkan minat belajar tentang perjuangan persiapan kemerdekaan indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48-59.
- Widyawati, C., Katminingsih, Y., & Widodo, S. (2022, September). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial. In *Seminar & Conference Proceedings of UMT* (pp. 128-134).