

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA KONSEP DASAR PERKALIAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Fitri Dwi Handayani

NIM 1800614

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS TASIKMALAYA

2022

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA KONSEP DASAR PERKALIAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

Oleh

Fitri Dwi Handayani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan

©Fitri Dwi Handayani 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2022

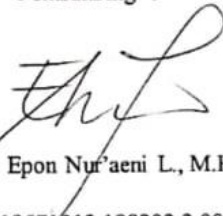
Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

FITRI DWI HANDAYANI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA KONSEP DASAR PERKALIAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1

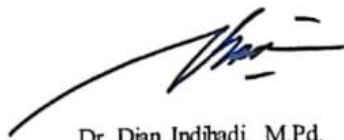


Dr. Hj. Epon Nur'aeni L., M.Pd.

NIP. 19571013 198303 2 001

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD
UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Dian Indihadi, M.Pd.

NIP. 19611220 198602 1 001

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA KONSEP DASAR PERKALIAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya multimedia interaktif yang menjelaskan tentang konsep dasar perkalian di kelas II Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1)mendeskripsikan ketersediaan media pembelajaran tentang konsep dasar perkalian di kelas II sekolah dasar sebelum dilakukan penelitian; (2)mendeskripsikan desain multimedia interaktif tentang konsep dasar perkalian di kelas II sekolah dasar; (3)mendeskripsikan kelayakan multimedia interaktif tentang konsep dasar perkalian di kelas II sekolah dasar; (4)mendeskripsikan implementasi multimedia interaktif tentang konsep dasar perkalian di kelas II sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan *design based research (DBR)*. Penelitian ini menghasilkan empat simpulan. Pertama, media berbasis multimedia interaktif tentang konsep dasar perkalian di kelas II sekolah dasar belum tersedia. Kedua, multimedia interaktif tentang konsep dasar perkalian dibuat dan dirancang dengan menggunakan aplikasi *powerpoint*. Ketiga, produk dinyatakan layak berdasarkan penilaian dari ahli matematika, ahli media pembelajaran, dan ahli pedagogik. Keempat, multimedia interaktif tentang konsep dasar perkalian diimplementasikan di kelas II sekolah dasar. Multimedia interaktif tentang konsep dasar perkalian dapat digunakan pada pembelajaran untuk kelas II sekolah dasar karena materi di dalamnya disesuaikan dengan kurikulum yang terdapat di sekolah dasar yaitu kurikulum 2013 serta dapat menarik perhatian siswa.

Kata kunci : Konsep Dasar Perkalian, Multimedia Interaktif, Sekolah Dasar

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA KONSEP DASAR PERKALIAN DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

ABSTRACT

This research is motivated by the unavailability of interactive multimedia that explains the basic concepts of multiplication in grade II Elementary School. The aims of this study were to (1) describe the availability of learning media about the basic concept of multiplication in grade II elementary school before conducting the research; (2) describe interactive multimedia design about the basic concept of multiplication in grade II elementary school; (3) describe the feasibility of interactive multimedia on the basic concept of multiplication in grade II elementary school; (4) describe the implementation of interactive multimedia about the basic concept of multiplication in grade II elementary school. The research method used is qualitative with a design based research (DBR) approach. This research resulted in four conclusions. First, interactive multimedia-based media about the basic concepts of multiplication in grade II elementary school are not yet available. Second, interactive multimedia about the basic concepts of multiplication was created and designed using a powerpoint application. Third, the product is declared feasible based on the assessments of mathematicians, learning media experts, and pedagogical experts. Fourth, interactive multimedia about the basic concepts of multiplication is implemented in grade II elementary school. Interactive multimedia about the basic concept of multiplication can be used in learning for grade II elementary school because the material in it is adapted to the curriculum in elementary school, namely the 2013 curriculum and can attract students' attention.

Keywords: Basic Concepts of Multiplication, Interactive Multimedia, Elementary School

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	7
2.2 Konsep Dasar Perkalian.....	9
2.3 Media Pembelajaran	10
2.4 Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Konsep Dasar Perkalian.	14
2.5 Hasil Penelitian yang Relevan	20
2.5 Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian	23
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	27
3.3 Teknik Pengumpulan Data	27
3.4 Teknik Analisis Data	29
3.5 Instrumen Penelitian	31
3.6 Isu Etik.....	36

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Temuan	37
4.1.1 Tahap Identifikasi dan Analisis Masalah	37
4.1.2 Tahap Pengembangan <i>Prototype</i> Programr	44
4.1.3 Tahap Uji Coba Implementasi <i>Prototype</i> Program	55
4.1.4 Tahap Refleksi untuk Mendapatkan <i>Desain</i> yang Diharapkan dan Mengatasi Berbagai Permasalahan yang Muncul	68
4.2 Pembahasan	69
4.2.1 Ketersediaan Media Pembelajaran Konsep Dasar Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar Sebelum Dilakukan Penelitian	70
4.2.2 Desain Pengembahangan Multimedia Interaktif pada Konsep Dasar Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar	71
4.2.3 Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif pada Konsep Dasar Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar	72
4.2.4 Implementasi Multimedia Interaktif pada Konsep Dasar Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar	73
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	74
5.1 Simpulan	74
5.2 Implikasi	75
5.3 Rekomendasi	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	78
RIWAYAT HIDUP	144

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asyhar, H. Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Chrystanti, Y. C. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 7(3), 23–29.
- Darmayasa, J. B., & Hutauruk, A. J. . (2018). *Buku Ajar Matematika Sekolah SMP*. Budi Utama.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Widyaiswara Network Journal*, 1(4), 104–117.
- Herrington, J., et. al. (2007). Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal. In C. Montgomerie & J. Seale (Eds.) , *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2007* (pp.4089-4097). doi : <http://ro.ecu.edu.au/ecuworks/1612>
- Heruman. (2008). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Ibda, F. (2015). *PERKEMBANGAN KOGNITIF : TEORI JEAN PIAGET*. 3, 27– 38.
- Jazlina. N., Alfiani. K. D. A., & Fardita, M. N. (2022). Pengembangan Media PPT Interaktif Materi Perkalian untuk Siswa Kelas 2 Selama Masa PPKM Darurat. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 12-22
- Karso. (2004). Pembelajaran Matematika di SD. In *Pendidikan matematika 1* (pp. 1–66). Universitas Terbuka.
- Komalasari, Kokom. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lidinillah, D. A. M. (2012). Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya. doi: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i2.127>
- Mufti, N. N., Pranata, O. H., & Muharram, M. R. W. (2020). Studi Literatur: Tangram sebagai Media Pembelajaran Geometri. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5 (2), 93-99
- Munir . (2012) . *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Najib, M. B. A., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2018). Multimedia Interaktif untuk Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan. *Jurnal JKTP*, 1(1), 29–34.
- Nugraha, F.A., Nuraeni, E., Suryana, Y., & Muharram, M. R. W. (2021). Efektivitas Media Powerpoint dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (5), 2760-6768
- Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik – Tejo Nurseto*.8, 19–35. doi : <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nurlela, S.S., Hidudjah., & Kosasih. E. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif tentang Pupuh pada Pembelajaran Bahasa Sunda di Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 52-57
- Sugiyono. (2016) . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjono, (2011) *Hakikat dan Sejarah Matematika*. Dalam: Hakikat Matematika. Universitas Terbuka:Jakarta
- Suudiah, F., Degeng, I.N., & Kuswandi. (2016). Pengembangan Buku Teks Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan*, 1 (9), 1774-1748
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 103-114