

ABSTRAK

ARMIADI, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Mata Pelajaran Matematika. Tesis: Prodi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2016

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah (1) Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis budaya pada mata pelajaran matematika yang layak digunakan. (2) Mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis budaya pada mata pelajaran matematika.

Metode pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Thiagarajan yang lebih dikenal dengan nama model 4D, yaitu : Define (definisi), Design (Design), Develop (Pengembangan), Disseminate (penyebaran).

Hasil penelitian menunjukkan, (1) Validasi ahli materi (86%) dengan kategori sangat baik, (2) Validasi ahli desain instruksional (85%) dengan kategori sangat baik, (3) Validasi ahli media pembelajaran (89%). (4) Ujicoba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (89%), (5) Ujicoba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik (86,3%), (6) Ujicoba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik (81%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan penelitian media pembelajaran interaktif berbasis budaya pada mata pelajaran matematika layak digunakan.

Pada tahap penyebaran di empat sekolah berbeda menunjukkan adanya kenaikan rata-rata dari nilai pretes dan posttest yaitu dari 63,65 menjadi 86,9. Serta persentase rata-rata hasil penilaian terhadap produk multimedia interaktif berbasis budaya memperoleh nilai 83,56% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan penelitian media pembelajaran interaktif berbasis budaya pada mata pelajaran matematika sangat efektif.

ABSTRACT

ARMIADI, Culture-Based Multimedia Development Interactive Lesson In Mathematics. Thesis: The Educational Technology Studi Program, Graduate School, State University of Medan, 2016

The Research and development objectives are (1) Generating media-based learning interaktif culture in mathematics proper use. (2) Determine the effectiveness of instructional media interaktif culture based on mathematics.

Method development in this research using a model of the development of Thiagarajan, better known by the name of the 4D model, namely: Define (define), Design (Design), Develop (Development), Disseminate (deployment).

The results showed, (1) Validation of subject matter experts (86%) with a very good category, (2) Validation expert instructional design (85%) with a very good category, (3) Validation of learning media expert (89%). (4) The individual trials are in excellent qualifications (89%), (5) Testing small groups that are in excellent qualifications (86.3%), (6) Field trials are in excellent qualifications (81%). It concluded that the product development of research-based instructional media interaktif culture in mathematics fit for use.

In the deployment phase at four different schools showed an increase in the average of the value pretest and posttest ie from 63.65 to 86.9. As well as the average percentage of an assessment of culture-based interactive multimedia products scored 83.56% with the criteria very well. It concluded that the product development research culture media based interactive learning in mathematics is very effective.