

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MATA UANG (MAWANG) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

**Dila Novi Kristiana<sup>1)</sup> Ida Putriani, Spd., M.Pd<sup>2)</sup>**

<sup>1), 2)</sup> Universitas Islam Balitar Blitar

Corresponding author E-mail: [dilakristiana7@gmail.com](mailto:dilakristiana7@gmail.com)

---

### **Abstrak**

**Kata Kunci:**

Multimedia interaktif,  
media mawang, covid-  
19

*Multimedia Interaktif adalah salah satu media yang bisa digunakan saat pandem. covid-19. Pada media ini guru tidak perlu bertatap muka secara langsung dengan siswa sehingga siswa dapat belajar mandiri dengan aman dan nyaman ditengah wabah covid-19. Keterbatasan media sebagai penunjang proses pembelajaran pada pelajaran matematika khususnya materi mata uang menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media mawang (multimedia interaktif mata uang) pada materi mata uang untuk siswa Sekolah Dasar yang layak digunakan. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan persentase 85% dengan kategori layak. Hasil penilaian ahli media mendapatkan persentase 85% dengan kategori layak. Hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 88% dengan kategori sangat layak. Pada uji coba keterbacaan siswa mendapatkan persentase 90% dengan kategori sangat layak. Pada uji coba keterbacaan guru mendapatkan persentase 94% dengan kategori sangat layak. Sehingga media mawang dapat menjadi referensi guru dalam menggunakan media pembelajaran matematika bab mata uang di Sekolah Dasar.*

---

### **Abstract:**

**Keyword:**

Interactive Multimedia,  
mawang media, covid-  
19

*Interactive Multimedia is one of the media that can be used during the COVID-19 pandemic. In this media, teachers do not need to meet face to face with students so that students can learn independently safely and comfortably in the midst of the COVID-19 outbreak. The limitations of the media as a support for the learning process in mathematics, especially currency material, cause students to be less interested and less active in participating in the teaching and learning process in the classroom. This study aims to develop mawang media (interactive multimedia currency) on currency materials for elementary school students that are suitable for use. The results of the material expert's assessment get a percentage of 85% with a decent category. The results of the media expert's assessment get a percentage of 85% with a decent category. The results of the assessment of linguists get a percentage of 88% with a very decent category. In the readability test, students get a percentage of 90% with a very decent category. In the teacher's legibility trial, the percentage was 94% with a very decent category. So that the mawang media can be a teacher's reference in using the currency chapter of mathematics learning media in elementary schools.*

## Pendahuluan

Media Pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan bermakna dan akan selalu diingat oleh peserta didik jika dalam proses pembelajaran tersebut mempunyai hal menarik sebagai pengingatnya seperti penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan zaman, yaitu setiap pergantian zaman pasti diikuti pula dengan kemajuan teknologi juga. Berkembangnya teknologi juga membuat kurikulum yang dilaksanakan untuk pembelajaran juga akan mengalami perubahan. Salah satu kurikulum terbaru yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Dalam penerapan kurikulum 2013 materi yang ada dalam buku tematik sangatlah sedikit dan guru berperan sebagai fasilitator yang harus mempunyai media pembelajaran atau bahan ajar guna memudahkan siswa untuk memahami materi dari buku tematik. Menurut Setyari (2014) dalam kurikulum 2013 diperlukan kreatifitas guru untuk menyediakan suatu media pembelajaran guna menunjang keberhasilan pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media tidak hanya terbatas pada pembelajaran tematik, tetapi untuk muatan pembelajaran lain salah satunya pembelajaran matematika. Hasil wawancara guru sekolah dasar di lima sekolah dasar (SD) di Kabupaten Blitar mendapatkan

hasil yaitu pembelajaran matematika menggunakan media yang konkret seperti gambar uang dan uang asli, hanya menggunakan buku paket tema sebagai sumber belajarnya, sarana dan prasarana seperti LCD, Laptop, Komputer, Wifi di lima sekolah dasar mendukung untuk menggunakan media yang berbasis IT. Menurut guru yang sudah peneliti wawancara pelajaran matematika adalah pelajaran yang ditakuti oleh peserta didik dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain karena peserta didik sebagian besar mendapatkan nilai yang rendah di pelajaran matematika. Minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika selalu lebih rendah dan materi yang sulit adalah mata uang karena saat proses pembelajaran materi nilai dan pecahan mata uang berlangsung siswa kurang memperhatikan.

Penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi di sekolah menjadi relevan karena dilihat dari kesimpulan hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan, penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting, ketika guru tidak menggunakan media saat pembelajaran banyak peserta didik yang tidak fokus memperhatikan seperti berbicara sendiri dan tidak mau mendengarkan penjelasan dari guru. Hasil wawancara yang sudah dilakukan yaitu guru menyatakan materi yang sulit dipelajari oleh peserta didik adalah materi

nilai dan kesetaraan pecahan mata uang dan sulitnya peserta didik untuk memahami materi ini, karena materi ini harus menggunakan media konkret yang mana guru harus menyediakan seluruh jenis mata uang mulai dari uang koin hingga uang kertas yang memiliki banyak nominal. Menyelesaikan permasalahan tersebut ada baiknya diciptakan terobosan-terobosan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar permasalahan tersebut tidak menjadi penghambat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka diperlukan adanya pengembangan terhadap media pembelajaran yang bervariasi serta menarik sesuai dengan kondisi jaman saat ini, media yang akan saya kembangkan yaitu multimedia interaktif dengan segala keunggulannya seperti animasi dikemas dengan menarik dan seolah olah peserta didik menjadi tokoh utama dalam peran menjalankan misi yang ada di dalam media multimedia interaktif sehingga membuat peserta didik fokus dan tertarik untuk belajar, melalui penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam menguasai materi yang dianggap sulit dalam proses pembelajaran.

## Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, Penelitian ini termasuk jenis desain *Research and Development* (R&D). R&D adalah penelitian

yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Hamzah, 2019: 1). Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran multimedia interaktif mata uang (MAWANG) guna meningkatkan pencapaian penguasaan dalam pembelajaran matematika pada materi mata uang. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian R&D ini adalah model Borg and Gall yang telah diadopsi dan dikembangkan.

Penelitian ini memiliki beberapa tahapan yaitu mulai dari Mencari potensi masalah, Melakukan Penelitian dan Pengumpulan Data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, Uji coba Produk, Revisi produk.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Analisis Potensi Masalah dan Solusi

Hasil observasi awal yang dilakukan di 5 sekolah dasar yaitu UPT SDN Kamulan 01, UPT SDN Sidodadi 3, UPT SDN Kendalrejo 04, UPT SDN Talun 03 dan UPT Sidodadi 01 melalui angket dan wawancara kepada guru kelas II menunjukkan bahwa sebelum pandemi guru mengajar pembelajaran matematika hanya menerangkan tidak menggunakan media pembelajaran yang berakibat banyak siswa asik berbicara sendiri saat proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran matematika khususnya materi Mata uang dan Kesetaraan Nilai Pecahan Mata uang masih menggunakan buku

pelajaran atau dijelaskan di papan tulis saja. Sarana dan prasarana di sekolah sudah memenuhi standar apabila menggunakan menggunakan media berbasis IT. Sarana dan prasarana di sekolah sudah cukup lengkap seperti sudah memiliki laptop, speaker, LCD, proyektor, dan buku yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, kurangnya inovasi dalam media pembelajaran membuat siswa kurang berminat pada pembelajaran matematika khususnya materi mata uang. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran multimedia interaktif bernama “MAWANG (Multimedia Interaktif Mata Uang)” untuk pembelajaran matematika kelas II materi mata uang yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika dan mempermudah guru untuk mengajar.

## **2. Desain Awal Produk dan Pengembangan**

Langkah awal dari pembuatan media ini adalah dengan menganalisis KD yang akan digunakan, KD diperoleh dari Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013. Setelah menganalisis KD peneliti membuat Indikator dan tujuan pembelajaran, indikator dan tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan KD yang digunakan. Langkah selanjutnya adalah menentukan materi pembelajaran yaitu materi mata uang pada kelas II materi diperoleh dari

buku Buku Pendamping Seri Tematik Terpadu, Tema 3 Tugasku Sehari-hari Subtema 1 mata pelajaran matematika materi pecahan mata uang dan dalam buku Erlangga Straight Point Series (ESPS). Penyusunan soal-soal yang akan digunakan disesuaikan dengan materi yang telah disusun.

Langkah selanjutnya adalah menyusun konsep multimedia, konsep media yang sederhana dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Setelah desain produk ini disesuaikan dengan masalah yang ditemukan dan telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan di lapangan.

## **3. Hasil Pengembangan Produk**

Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah memvalidasi kepada 9 validator. Validator tersebut terbagi atas 3 ahli materi, 3 ahli media, dan 3 ahli bahasa. Berdasarkan data yang diperoleh dari validator ahli materi, hasil penilaian dari validator ahli materi berjumlah 117 dari kriteria skor 135, sehingga diperoleh nilai presentase sebesar 86,66 % dari nilai presentase maksimal 100%. Nilai 86,66% masuk dalam rentang 75%-89% dan termasuk kriteria layak digunakan. Kesesuaian materi dengan KD dan indikator adalah poin yang mendapatkan nilai paling tinggi sehingga materi yang terdapat dalam media ini sudah sesuai dengan yang dibutuhkan siswa. Nilai terendah terdapat pada poin kelengkapan materi sehingga validator menyarankan untuk

menambah materi dan melengkapi soal yang belum sesuai dengan indikator. Selama proses validasi terdapat beberapa revisi yang perlu dibenahi dan ditambahi untuk mencapai kelayakan.

Berikut konsep yang disajikan (gambar 1) yaitu mengubah soal agar sesuai indikator dan mengubah tampilan materi pada nominal uang kertas (gambar 2)



**Gambar 1 tampilan soal sesuai indikator sesudah direvisi**

Pada angket validasi media, bahasan yang dimuat pada angket tersebut adalah mengenai tampilan, bahan dan teknis penggunaan dalam media yang dikembangkan. Dari kriteria tersebut, peneliti mengembangkan menjadi 12 poin pernyataan antara lain. Kejelasan teks, ukuran dan jenis huruf, pemilihan gambar background dan karakter, keamanan media, kejelasan petunjuk dan kemudahan dalam pengoperasian media. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil penilaian dari validator ahli media berjumlah 153 dari kriteria skor 180, sehingga diperoleh nilai presentase sebesar 85% dari nilai persentase maksimal 100%. Nilai 89.44% masuk dalam rentang 75% - 89% dan termasuk kriteria layak digunakan.

Poin indikator yang mendapatkan nilai tertinggi adalah (1) Ukuran teks dan jenis huruf, (2) Pemilihan gambar background, (3) Komposisi warna, (4) Ukuran media, (5) Media aman digunakan, (6) Kejelasan petunjuk penggunaan, (7) Kesesuaian dan tata letak button, (8) Kemudahan dalam pengoperasian, (9) Kesesuaian tata letak dan visual benda. Poin yang mendapat nilai terendah diantara lain (1) Pemilihan gambar karakter, (2) Pemilihan gambar background sehingga validator menyarankan untuk mengubah gambar karakter yang sebelumnya memakai baju berwarna abu-abu berubah memakai baju merah putih seragam sekolah dasar.



**Gambar 2 tampilan uang kertas sesudah direvisi**

Berikut konsep yang disajikan (gambar 3) yaitu mengubah tampilan pada menu dan

mengubah gambar karakter memakai seragam merah putih (gambar 4)



Gambar 3 Tampilan menu sesudah direvisi



Gambar 4 Tampilan gambar karakter sesudah direvisi

Pada angket validasi bahasa, bahasan yang dimuat pada angket tersebut adalah penggunaan bahasa dalam media. Dari kriteria tersebut, peneliti mengembangkan menjadi 6 poin pernyataan antara lain. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami, ketepatan tanda baca dan struktur kalimat yang efektif. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil penilaian dari validator ahli bahasa berjumlah 80 dari kriteria skor 90, sehingga diperoleh nilai presentase sebesar 88.88% dari nilai persentase maksimal 100% dan nilai 86.67% masuk dalam rentang 75% - 89% dan termasuk kriteria layak digunakan. Poin indikator yang mendapatkan nilai tertinggi adalah (1) Penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, (2) Bahasa yang digunakan komunikatif, (3) Istilah mudah

dipahami siswa. Poin yang mendapatkan nilai terendah terdapat pada poin ketepatan tanda baca sehingga validator menyarankan untuk memperbaiki ketepatan tanda baca yang terdapat di dalam media.

Berikut konsep yang disajikan (gambar 5) yaitu mengubah bahasa yang belum sesuai EYD dan mengubah gambar serta tanda baca yang sesuai dengan penulisan kaidah yang benar (gambar 6)



Gambar 5 penulisan tanda baca yang sudah direvisi



Gambar 6 pemilihan gambar serta tanda baca yang sudah direvisi

Berikut ini hasil pengembangan multimedia interaktif mata uang (MAWANG)



Gambar 7 tampilan pembukaan MAWANG



Gambar 8 Pembukaan MAWANG



Gambar 9 Spesifikasi media MAWANG



Gambar 10 Profil pengembang MAWANG



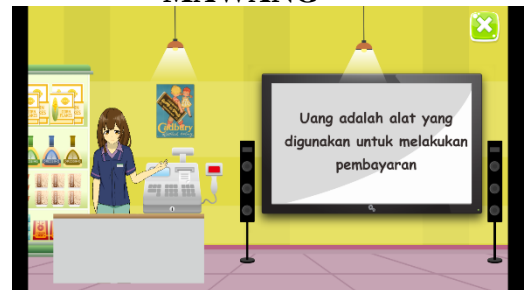
Gambar 11 Menu media MAWANG



Gambar 12 Petunjuk penggunaan MAWANG



Gambar 13 Menu kompetensi media MAWANG



Gambar 14 Materi pada media MAWANG



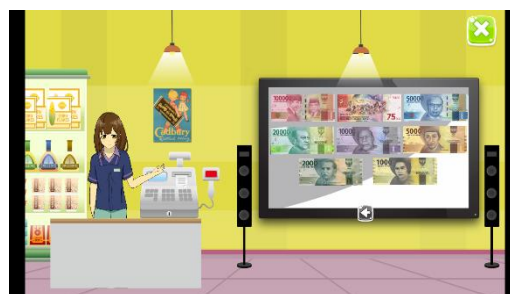
Gambar 15 Pembukaan MAWANG



Gambar 16 Tampilan soal pada media MAWANG



Gambar 17 Contoh soal pada media MAWANG



Gambar 21 Pembahasan misi media MAWANG



Gambar 18 Tampilan soal pada media MAWANG



Gambar 19 Tampilan nilai pada media MAWANG



Gambar 20 Tampilan menu pembahasan misi media MAWANG

#### 4. Uji Coba Produk

Uji coba dilaksanakan secara terbatas yang dilakukan pada siswa kelas II dengan jumlah 5 siswa yang berasal dari SDN Tumpang 02, Uji keterbacaan juga melibatkan 5 orang guru yang berasal dari SDN Tumpang 02. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keterbacaan media media MAWANG yang telah dikembangkan. Setelah dilakukan uji coba, siswa dan guru akan diminta untuk mengisi angket keterbacaan siswa yang berisi tentang pemahaman media, pemahaman bahasa, pemahaman materi dan ketertarikan siswa dengan media. Sedangkan untuk angket guru berisi tentang kesesuaian materi, bahasa dan kemudahan penggunaan media pada media MAWANG.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket ketebacaan guru berjumlah 355 dari skor maksimal 375, sehingga diperoleh nilai presentase sebesar 94.6% dari nilai persentase maksimal 100%. Sehingga nilai 94,6% masuk dalam rentang 90% - 100% dan termasuk kriteria sangat layak digunakan dan sesuai dengan guru. Nilai tertinggi terdapat pada

poin pemilihan bahasa , tampilan media mawang yang menarik, pemilihan soal dan pejabaran materi yang sudah lumayan lengkap. Nilai terendah terdapat pada poin kesesuaian suara pada media karena ada suara yang terdengar kuat dan ada suara yang terdengar lemah.

Berdasarkan data hasil angket ketebacaan siswa berjumlah 54 dari skor maksimal 60, sehingga diperoleh nilai presentase sebesar 90% dari nilai persentase maksimal 100% dan nilai 90% masuk dalam rentang 90% - 100% dan termasuk kriteria sangat layak digunakan dan sesuai dengan siswa. Poin yang mendapatkan nilai tertinggi terdapat pada tampilan media mawang yang menarik, penggunaan bahasa, pemilihan gambar. Poin yang mendapatkan nilai terendah terdapat pada poin siswa dapat mengikuti petunjuk pada media mawang dan kesulitan siswa dalam mengikuti petunjuk. Siswa yang mengisi angket keterbacaan memberikan komentar dan saran bahwa media mawang menarik digunakan dalam pembelajaran.

Pembuatan media MAWANG tidak terlepas dari penelitian terdahulu yang merupakan penelitian yang menjadi pembanding terhadap penelitian yang akan dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang terkait dengan pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian yang telah

ada mengatakan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif menunjukkan hasil yang lebih baik.

## Kesimpulan

Media Mawang yang sudah diujicoba di sekolah dasar ini memperoleh hasil yang layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di era pandemi serta menarik peserta didik untuk memahami materi mata uang. Peserta didik dapat menggunakan media Mawang ini secara mandiri atau berkelompok. Penggunaan media ini tentu harus mendapatkan dukungan dari sarana dan prasarana di sekolah ataupun di rumah siswa saat pembelajaran daring. Untuk peneliti selanjutnya saya harap dapat mengembangkan lagi media mawang menjadi media yang dapat digunakan di smarphone sehingga dapat menjangkau semua kalangan bukan hanya kalangan yang mempunyai laptop atau komputer.

## Daftar Pustaka

- Amir dan Wardana. 2017. Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan*. 6 (2).
- Arisma, Sonica (2019) Pengembangan Multimedia Interaktif Mahjong Jenis-Jenis Pecahan Untuk Kelas V Sd. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chandra, Safira. Yulia Rahmawati. 2020. *Buku Pendamping Seri Tematik Terpadu*. Solo: Cipta Karya.
- Dyah, Tri Maulid (2020) Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Organ Gerak Hewan Dan Manusia Kelas 5 Sd/Mi. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Fanny, A. M., & Suardiman, S. A. (2013). Interactive Multimedia Development for Lesson Social Science (IPS) Fifth Grade Elementary School. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), p2-9.
- Gunanto. Dhesy Adhalia. 2016. *Erlangga Straight Point Series (ESPS) Matematika*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Hamzah, Amir. 2019. Metode Penelitian & Pengembangan ( Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses Dan Hasil. Batu: CV. Literasi Indonesia.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Khoirulli ummah, Siti. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Malang. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Laila, Najmul . 2016. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Uang Melalui Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (Ctl) Pada Siswa Kelas Iii Mi Tukangan Kec. Ampel Kab. Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Salatiga . IAIN Salatiga.
- Muriati, S. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Biologi Sel Dengan Modek Addie Pada Program Studi Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makasar. Tesis : Program Sarjana Universitas Negeri Malang.
- Putri, Dini Prianti. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 “Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup” Pada Kelas Iii Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang.

- Rukajat, Ajat. 2018. Pendekatan Penelitian Kualitatif (*Qualitative Research Aproach*). Sleman: CV Budi Utama.
- Setyari, Linda. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Sidorejo Bayuwangi. Skripsi*. Jember : Universitas Negeri Jember.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendrianto, S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalsri Kec. Wlingi Kab. Blitar* Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Juniarso, T. (2019). LITERASI MATEMATIKA MAHASISWA DENGAN GAYA BELAJAR VISUAL. Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar), 9(2), 100-109.



Unipa Surabaya