

ABSTRACT

Math is more difficult subject that is to understand by thr most students. The development of technology, make a learning method should be further developed to create a more intelligent generation. Math can not be separated from our daily activities and so important to use it. Therefore, interest in math must be grown at the early age of elementary school students. Learning is not only in school but also can be doing at home with the help of instructional learning.

The application made by Multimedia Development Method from Luther. It has 6 stages, concept, design, collecting content material, assembly, testing, and distribution. Data was collected by observation at SDN Kampung Bambu III Kelapa Dua Tangerang by distributed questionnaires and direct interviews with Mrs. Rahmawati, S.Pd. And based on testing the questionnaire, students's level of specialization in Math subjects stood at 77.74% from 40 students in the 4th grade. This is due to the memorization of formulas and logic high. Therefore, this study aims to utilize the Math learning media can improve learning interest for Math can be easier to understand.

The latest results presented, there are an increase in the interest of students towards Math lesson which stands at 80.94%.

Keyword: Math, Multimedia Development, Learning

ABSTRAK

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dimengerti dan dipahami oleh sebagian para siswa. Semakin berkembangnya teknologi, membuat metode belajar harus lebih berkembang agar menciptakan generasi yang semakin cerdas. Oleh karena itu, minat terhadap pelajaran matematika harus ditumbuhkan pada usia dini yaitu siswa Sekolah Dasar. Belajar juga tidak hanya di sekolah tetapi bisa juga dilakukan di rumah dengan bantuan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar.

Aplikasi dibuat dengan menggunakan metode pengembangan multimedia menurut Luther, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi di SDN Kampung Bambu III Kelapa Dua Tangerang dengan membagikan kuisisioner dan wawancara langsung dengan Ibu Rahmawati, S.Pd. Dan berdasarkan pengujian kuisisioner tersebut, tingkat peminatan siswa dalam mata pelajaran matematika berada pada angka 77,74% dari 40 siswa kelas 4. Hal ini disebabkan oleh penghafalan rumus dan logika yang tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan minat belajar agar matematika lebih mudah dimengerti.

Hasil terakhir diperoleh, bahwa terjadi peningkatan pada minat siswa terhadap pelajaran matematika yang berada pada angka 80.94%.

Kata kunci: Matematika, Pengembangan Multimedia, Pembelajaran