

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JUANG KOMPETEN
PADA OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

DEDE NOER AMALIA

19416286206028

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan bentuk aplikasi android bernama Juang Kompeten pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan teknik menyimpan dan meminjam, serta untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas 1 SDN Adiarsa Timur 1. Metode penelitian yang digunakan yaitu RnD atau *Research and Development* dengan pendekatan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner, soal tes kemampuan operasi hitung, wawancara, dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistika deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh rata-rata persentase skor penilaian kelayakan dari ahli media sebesar 80% pada kriteria layak, ahli materi sebesar 91% pada kriteria sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 80% pada kriteria layak. Kemudian perolehan skor penilaian dari kegiatan uji coba produk terbatas dari tanggapan Guru dan siswa masing-masing sebesar 94% dan 96% dan masuk ke dalam kriteria sangat layak. Adapun efektifitas produk media pembelajaran masuk ke dalam kategori cukup efektif yang dapat dilihat dari perolehan skor N-gain pada kegiatan uji coba produk terbatas sebesar 58,47%, sedangkan pada kegiatan implementasi memperoleh N-gain sebesar 57,114%.

Kata kunci: Pengembangan Media, Aplikasi, Penjumlahan dan Pengurangan

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA JUANG COMPETENT ON THE
OPTIONS OF ADDITIONAL AND REDUCTION CALCULATIONS CLASS 1
ELEMENTARY SCHOOL**

DEDE NOER AMALIA

19416286206028

ABSTRACT

This study aims to develop interactive multimedia-based learning media in the form of an android application called Juang Competent in mathematics subject matter for addition and subtraction arithmetic operations with saving and borrowing techniques, as well as to determine the effectiveness of this learning media in increasing understanding of the concept of addition and subtraction arithmetic operations in class 1 students at SDN Adiarsa Timur 1. The research method used is RnD or Research and Development with the ADDIE approach. Data collection techniques used in this study were questionnaires, arithmetic operations test questions, interviews, and observations. The data analysis technique used is descriptive statistics. Based on research and development results, it was obtained that the average percentage score of the eligibility assessment from media experts was 80% on the feasible criteria, material experts were 91% on the very feasible criteria, and linguists were 80% on the feasible criteria. Then the acquisition of an assessment score from the limited product trial activities from the responses of the teacher and students was 94% and 96% respectively and entered into the very feasible criteria. The effectiveness of learning media products is in the fairly effective category, which can be seen from the acquisition of an N-gain score in limited product trial activities of 58.47%, while in implementation activities, an N-gain of 57.114%.

Keywords: Media Development, Applications, Addition and Subtraction