

# 2.pdf

*by*

---

**Submission date:** 13-Dec-2021 01:40PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1728898748

**File name:** 2.pdf (490.47K)

**Word count:** 3531

**Character count:** 21723

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *COGNITIVE LOAD THEORY* (CLT) PADA MATERI VOLUME KUBUS DAN BALOK DI SEKOLAH DASAR

Rissa Prima Kurniawati<sup>1</sup>, Fida Rahmantika Hadi<sup>2</sup>, Vivi Rulviana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, Universitas PGRI Madiun

E-mail: [rissaprimakurniawati14@gmail.com](mailto:rissaprimakurniawati14@gmail.com)<sup>1)</sup>  
[fidarahma47@gmail.com](mailto:fidarahma47@gmail.com)<sup>2)</sup>  
[rulvianavivi@gmail.com](mailto:rulvianavivi@gmail.com)<sup>3)</sup>

22

Received 26 August 2018; Received in revised form 16 September 2018; Accepted 29 September 2018

### Abstract

This research aims to describe the development of interactive learning multimedia based on cognitive load theory (CLT) in the fifth grade of elementary school. This type of research is research and development (R & D). The methods of collecting the data in this research were questionnaires, and interviews. This questionnaire is used to determine the response of students after using interactive multimedia based on CLT. Meanwhile this interview was conducted to find out the responses, comments, suggestions of teachers and students after using interactive multimedia based on CLT. The validity of the results of the validation data analysis from this material expert was 87.50% and the validity of the validation data from this media expert was 85.71%. It shows that the material in CLT-based learning multimedia is valid and ready to be implemented. And the average questionnaire score at SDN 3 Taman was 88.27%, so the results of the questionnaire were declared good. The advantages of this CLT-based interactive learning multimedia are this multimedia display is very interesting, the material is presented more interesting, and the menus that are presented are easy to understand.

**Keywords:** Cognitive Load Theory (CLT); mathematics learning; multimedia.

### PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Matematika juga digunakan diseluruh bidang ilmu penting, seperti bidang ekonomi, bidang akuntansi, bidang fisika, kedokteran, dan lain-lain. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan meningkatkan kemajuan daya pikir manusia (Ibrahim dan Suparni, 2008). Sujono (dalam Fathani, 2009) menjelaskan bahwa matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisir secara sistematis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu

pengetahuan yang eksak dan terorganisir secara sistematis yang mendasari perkembangan teknologi yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan meningkatkan kemajuan daya pikir manusia.

Matematika sangat diperlukan siswa sebagai dasar dalam memahami konsep membilang, berhitung, dan memahami penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi banyak siswa yang kurang menyukai matematika, termasuk siswa Sekolah Dasar. Mereka menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dan terlalu banyak angka-angka serta hitungannya. Menurut siswa Sekolah Dasar, matematika hanya kumpulan angka-angka dan juga rumus. Siswa terkadang kurang mampu mengaplikasikan ilmu

24 matematika yang mereka dapat untuk menyelesaikan masalah yang mereka temui dalam pelajaran yang lain maupun dalam kehidupan sehari-hari. Ditambah lagi, dalam melakukan pembelajaran di kelas, seorang guru matematika juga jarang menggunakan media atau multimedia matematika baik media biasa atau *media powerpoint*. Hal itu menyebabkan hasil belajar matematika menjadi turun.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran matematika, sangat disarankan untuk membantu meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini dikarenakan teknologi dapat digunakan untuk membantu dan terkadang meningkatkan proses transfer pengetahuan (Taylor, 2013). Sebagai contohnya dengan menggunakan multimedia pembelajaran.

6 Multimedia merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yaitu teks, grafis, ga<sup>3</sup>bar, foto, audio, video, dan animasi. Multimedia memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar tidak hanya dari sumber belajar seperti guru, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kognitifnya dengan lebih baik dan inovatif (Saguni, 2006). Secara umum aspek-aspek multimedia pembelajaran interaktif dianggap akan meningkatkan atau mengefektifkan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa. Pemahaman suatu materi sangatlah penting untuk membantu menyelesaikan soal matematika. Dengan pembelajaran di kelas yang efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar matematika.

Pembelajaran yang efektif dapat dilakuka<sup>3</sup> jika mengoptimalkan *cognitive load* dalam kapasitas memori kerja siswa yang ter<sup>13</sup>s (Kuan, 2010). Oleh karena itu, dalam mendesain

multimedia pembelajaran perlu mempertimba<sup>3</sup>kan faktor *cognitive load* tersebut. Sweller mengungkapkan, "*Cognitive Load Theory (CLT) began as instructional theory based on our knowledge of human cognitive architecture* (Plass dkk, 2010). *Cogni<sup>33</sup>e load theory* merupakan suatu teori pengajaran yang berdasar pada pengetahuan dari arsitektur kognitif manusia.

14 Menurut R.C. Clark dkk (Kuan, 2010), terdapat tiga beban kognitif dalam memori kerja, yaitu *intrinsic cognitive load*, *germany cognitiv<sup>13</sup>ad* dan *extraneous cognitive load* (beban kognitif *extraneous*). Pembelajaran yang efektif dapat tercapai dengan mengelola *cognitive load intrinsic*, mengurangi *cognitive load extraneous*, dan meningkatkan *cognitive load germany* (Kuan, 2010). Materi yang sulit apabila dapat disampaikan dengan cara yang mudah dan menarik, dapat membuat *extraneous cognitive load* berkurang dan mengelola *intrinsic cognitive load* sehingga materi tersebut dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Marcus et al., (dalam Garnasih, 2016) menjelaskan bahwa kompleksitas materi pada suatu konsep akan menimbulkan beban kognitif, begitu pula dengan cara penyajian dan organisasi bahan pelajaran serta pengetahuan awal (*prior knowkedge*) siswa sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan multimedia pembelajaran berbasis *Cognitive Load Theory (CLT)* 28gar pemahaman matematika dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *cogn<sup>31</sup>e load theory (CLT)* pada kelas 5 Sekolah Dasar. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi volume kubus dan balok. Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan

multimedia pembelajaran interaktif berbasis *cognitive load theory* (CLT) pada kelas V Sekolah Dasar.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *cognitive load theory* (CLT) pada kelas 5 Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN 03 Taman Kota Madiun berjumlah 18 siswa. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi adalah pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, dan uji coba lapangan (Borg and Gall dalam kmadinata, 2010). Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket, dan wawancara. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut

Untuk menganalisis data hasil ahli materi, ahli media, angket guru, dan angket siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{T_{SEV}}{S_{max}} \times 100 \% \quad (\text{Akbar, 2010})$$

Keterangan:

- V = Validitas/hasil angket
- T SEV = Total Skor Empirik
- S<sub>max</sub> = Skor maksimal

Kesimpulan analisis data disesuaikan dengan kriteria hasil angket sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria hasil angket

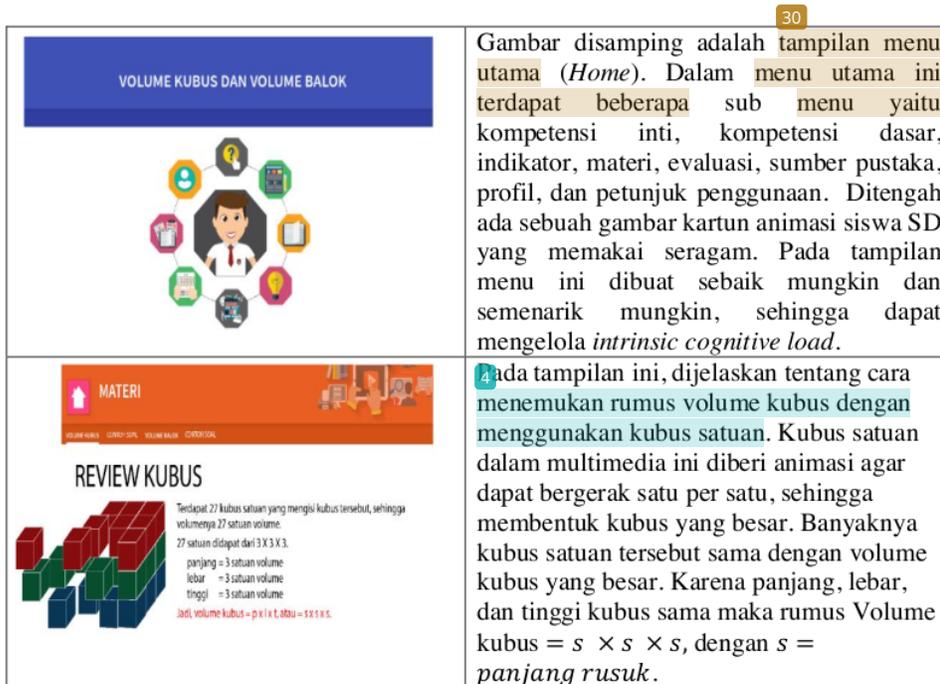
No	Interval	Kategori Hasil Angket
1.	80% ≤ V ≤ 100%	Baik
2.	60% ≤ V ≤ 79%	Cukup Baik
3.	50% ≤ V ≤ 59%	Kurang Baik
4.	V < 50%	Tidak Baik

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis CLT ini dibuat dengan menggunakan *Macromedia Flash*. Berikut adalah beberapa tampilan dari multimedia pembelajaran interaktif berbasis CLT



Pada tampilan pertama ini, terdapat gambar kartun 3 anak yang membawa tas sekolah dengan background warna yang cerah. Sehingga membuat tampilan depan terlihat menarik, hal ini akan berakibat meningkatkan motivasi dan semangat belajar matematika, khususnya pada materi volume kubus dan volume balok. Dengan peningkatan motivasi dan semangat belajar dapat meningkatkan *Germany cognitive load*.



Gambar 1. Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis CLT.

**Analisis Hasil Validasi Ahli materi**

Dalam uji materi pada penelitian ini, ada empat aspek yang dinilai yaitu Indikator pembelajaran, penyajian materi, keefektifan fungsi bahan ajar,

dan bahasa. Hasil penilaian oleh ahli materi terhadap multimedia pembelajaran berbasis CLT dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Hasil Validasi oleh ahli materi terhadap multimedia pembelajaran berbasis CLT

No.	ASPEK PENILAIAN	TSEV	S-max	V (%)
1.	Indikator Pembelajaran			
	a. Kesesuaian multimedia pembelajaran interaktif berbasis CLT dengan capaian pembelajaran	3	4	75,00
	b. Indikator pembelajaran sesuai dengan KI dan KD yang berlaku	4	4	100
	c. Kesesuaian indikator pembelajaran dengan proses pembelajaran	4	4	100
	d. Indikator pembelajaran dicantumkan secara eksplisit	4	4	100
	Rata-rata Kevalidan Indikator Pembelajaran	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>93,75</b>
2.	Penyajian Materi			
	a. Ketepatan materi	4	4	100
	b. Materi disajikan dengan urut dan mudah dimengerti	4	4	100
	c. Kesesuaian materi dengan Indikator pembelajaran	3	4	75,00

	dan KD			
	d. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	3	4	75,00
	e. Contoh soal yang disajikan jelas dan dapat dimengerti	3	4	75,00
	f. Soal evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan	3	4	75,00
	Rata-rata Kevalidan Penyajian Materi	<b>20</b>	<b>24</b>	<b>83,33</b>
3.	Keefektifan Fungsi Bahan Ajar			
	a. Memudahkan pemahaman siswa dalam mengerjakan alat evaluasi	3	4	75,00
	b. Memudahkan siswa dalam memahami materi	4	4	100
	c. Memudahkan guru sebagai bahan pembelajaran di kelas.	4	4	100
	d. Merangsang keingintahuan siswa	3	4	75,00
	Rata-rata Kevalidan Keefektifan Fungsi Bahan Ajar	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>87,50</b>
4.	Bahasa			
	a. Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	4	4	100
	b. Penggunaan bahasa sesuai dengan siswa kelas V SD	3	4	75,00
	Rata-rata Kevalidan Bahasa	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>87,50</b>
	Jumlah	56	64	
	Persentase(%)			<b>87,50</b>

Pada analisis data validasi dari ahli materi ini kevalidannya sebesar 87,50%. Hal ini menunjukkan materi dalam multimedia pembelajaran berbasis CLT valid dan siap untuk diimplementasikan.

#### Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Dalam uji media pada penelitian ini, aspek-aspek yang dinilai yaitu pewarnaan, pemakaian kata dan bahasa, desain, penyajian media, dan audio visual. Hasil penilaian oleh ahli media terhadap multimedia pembelajaran berbasis CLT dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Validasi oleh ahli media terhadap multimedia pembelajaran berbasis CLT

No.	ASPEK PENILAIAN	TSEV	S-max	V (%)
1.	Pewarnaan			
	a. Kombinasi warna yang sesuai dan menarik	3	4	75,00
	b. Kesesuaian dari penyajian gambar dan materi yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis CLT	4	4	100
	Rata-rata Kevalidan Pewarnaan	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>87,50</b>
2.	Pemakaian kata dan bahasa			
	a. Menggunakan bahasa indonesia yang sesuai dengan EBI	4	4	100
	b. Kemudahan bahasa untuk dipahami siswa	3	4	75,00
	c. Bahasa yang digunakan konsisten	3	4	75,00

	<b>Rata-rata Kevalidan pemakaian kata dan bahasa</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>83,33</b>
3.	Desain			
	a. Tampilan multimedia pembelajaran interaktif berbasis CLT menarik	4	4	100
	b. Kesesuaian warna tampilan dan background	4	4	100
	c. Tulisan yang digunakan terlihat jelas dan terbaca	3	4	75,00
	<b>Rata-rata Kevalidan</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>91,67</b>
4.	Penyajian media			
	a. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis CLT mudah digunakan	3	4	75,00
	b. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis CLT dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran	4	4	100
	c. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis CLT menambah wawasan siswa	3	4	75,00
	d. Penyajian materi sesuai dengan siswa SD Kelas V	3	4	75,00
	<b>Rata-rata Kevalidan penyajian media</b>	<b>13</b>	<b>16</b>	<b>81,25</b>
5.	Audio Visual			
	a. Pemilihan gambar, animasi, dan musik sesuai dengan materi yang disajikan.	4	4	100
	b. Pemilihan gambar, animasi, dan musik sesuai dengan karakteristik siswa	3	4	75,00
	<b>Rata-rata Kevalidan audio visual</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>87,50</b>
	<b>Jumlah</b>	<b>48</b>	<b>56</b>	
	<b>Persentase (%)</b>			<b>85,71</b>

Pada analisis data validasi dari ahli media ini kevalidannya sebesar 85,71 %. Hal ini menunjukkan materi dalam multimedia pembelajaran berbasis CLT valid dan siap untuk diimplementasikan.

#### Analisis Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis CLT

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis CLT ini dilatarbelakangi oleh kurangnya semangat siswa dalam belajar dan memahami materi matematika serta kurangnya media pembelajaran yang menarik. Selain itu, multimedia ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar di kelas. Oleh karena itu, hasil pengembangan multimedia ini dapat membantu guru dalam mengajar dan

membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis CLT ini berdasarkan pada *Cognitif Load Theory* atau teori beban kognitif (CLT). Terdapat tiga *Cognitif Load Theory* dalam diri siswa yaitu *intrinsic cognitive load*, *germany cognitive load*, dan *ekstraneous cognitive load*. *Intrinsic cognitive load* dipengaruhi oleh tingkat kesulitan materi. Semakin sulit materi yang dipelajari maka semakin tinggi *Intrinsic cognitive load*-nya. Oleh karena itu, pengelolaan *intrinsic cognitive load* perlu dilakukan. Melalui teknik penyajian dan pengajaran yang baik dan yang tidak menyulitkan siswa seperti mengajar dengan menggunakan media, akan mengelola *intrinsic cognitive load*. Sedangkan *germany cognitive load* merupakan *cognitive*

*load* yang menguntungkan. Pemberian motivasi kepada siswa, mengingatkan kembali materi prasyarat, dan pemberian contoh soal dapat meningkatkan *germany cognitive load*. Yang ketiga adalah *extraneous cognitive load*. *Extraneous cognitive load* merupakan *cognitive load* yang merugikan. Jika penyajian materi dirancang dengan baik, diberi gambar, animasi seperti pada pembelajaran multimedia, maka *extraneous cognitive load* akan berkurang. Menurut Kayulga (dalam Dewi, 2013), pembelajaran efektif dapat dicapai melalui mengelola beban kognitif intrinsik, mengurangi beban kognitif *extraneous* dan meningkatkan beban kognitif *germane*.

Multimedia Pembelajaran dalam penelitian ini dibuat dengan *software macromedia flash 8*. Multimedia pembelajaran ini dibuat sedemikian rupa sehingga sesuai untuk siswa kelas 5 SD. Multimedia ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik agar memberikan semangat dan motivasi siswa untuk belajar materi volume kubus dan balok. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardima (2007) yang mengungkapkan bahwa motivasi merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan yang berperan dalam menumbuhkan perasaan senang dan menambah semangat dalam belajar. Di dalam multimedia pembelajaran ini, disajikan materi dan soal-soal tentang volume kubus dan balok. Dalam multimedia pembelajaran ini terdapat menu-menu dan juga beberapa gambar kartun animasi yang menarik. Hal ini dibuat agar membantu siswa dalam memahami materi. Multimedia pembelajaran ini terdapat beberapa menu yaitu menu utama dan menu-menu yang lain.

Jika tombol “mulai” diklik maka siap untuk memulai pembelajaran dan

langsung menuju ke menu utama. Dengan adanya menu seperti ini dan diberi beberapa gambar, akan membantu untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar matematika. Sehingga akan meningkatkan *germany cognitive load*. Kemudian, dilanjutkan ke menu utama. Warna *background* pada menu utama ini adalah biru dan putih. Pada menu utama ini terdapat menu-menu yang lainnya. Menu-menu ini runtut dan setiap menu disimbolkan dengan gambar yang menarik, juga terdapat gambar kartun animasi dengan mata yang bisa berkedip. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan *germany cognitive load* dan mengurangi *extraneous cognitive load*.

Menu selanjutnya adalah menu kompetensi inti. Dalam menu ini terdapat kompetensi inti pada pembelajaran volume kubus dan balok. Menu selanjutnya adalah menu kompetensi dasar. Sama seperti menu kompetensi inti, dalam menu ini terdapat kompetensi dasar pada pembelajaran volume kubus dan balok. Menu selanjutnya adalah menu indikator. Sama seperti menu kompetensi inti, dalam menu ini terdapat indikator pada pembelajaran volume kubus dan balok.

Menu selanjutnya adalah menu materi. Dalam menu materi terdapat empat sub menu yaitu volume kubus, contoh soal, volume balok, dan contoh soal. Pada tampilan ini, pertama kali yang dilihat adalah gambar/kartun animasi seorang guru yang mengajar siswanya. Dengan warna *background* yaitu warna hitam dan merah. Dengan tampilan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika. Sehingga akan berakibat meningkatkan *germany cognitive load*, mengelola *intrinsic*

*cognitive load*, dan mengurangi *extraneous cognitive load*.

Tampilan selanjutnya adalah menu volume kubus dan volume balok. Dalam menu volume kubus ini dijelaskan tentang rumus kubus dan volume balok serta cara menemukan rumus kubus tersebut. Pada tampilan ini dapat diketahui cara menemukan rumus volume kubus dan volume balok yaitu dengan menggunakan kubus satuan. Pada tampilan ini juga terdapat animasi gerak yaitu pada kubus satuan dan kubus besar. Sehingga dapat membuat siswa termotivasi dan terfokus untuk memperhatikan penjelasan dari guru, dalam hal ini terjadi pengurangan *extraneous cognitive load*. Dengan tampilan pada menu volume kubus dan penjelasan tentang cara menemukan volume kubus ini diharapkan akan membantu siswa untuk memahami tentang rumus volume kubus. Dengan tampilan pada menu volume kubus dan penjelasan tentang cara menemukan volume kubus ini, dapat mengelola *intrinsic cognitive load*, meningkatkan *germany cognitive load*, dan mengurangi *extraneous cognitive load*.

Pada menu ini juga terdapat menu contoh soal. Dengan pemberian contoh soal ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami tentang volume kubus. Dengan pemberian contoh soal ini, dapat mengelola *intrinsic cognitive load*

dan meningkatkan *germany cognitive load*. Menu selanjutnya adalah menu evaluasi. Dalam menu evaluasi disini terdapat dua tipe soal yaitu soal pilihan ganda dan soal *essay*. Pada pilihan menu soal pilihan ganda dan *essay* terdapat gambar kertas, kalkulator, pensil, dan lain-lain. Dengan gambar-gambar ini diharapkan akan meningkatkan *germany cognitive load*.

Menu selanjutnya sumber pustaka. Dalam sumber pustaka ini terdapat sumber pustaka yang digunakan. Menu selanjutnya adalah profil. Dalam profil ini terdapat nama-nama dari pengembang multimedia pembelajaran berbasis CLT. Menu yang terakhir yaitu menu petunjuk penggunaan *flash*. Dalam menu petunjuk penggunaan ini dijelaskan menu-menu yang ada pada multimedia pembelajaran berbasis CLT dan cara menggunakannya. Dengan menu petunjuk penggunaan ini diharapkan siswa dapat dengan mudah untuk menggunakan multimedia pembelajaran berbasis CLT. Sehingga diharapkan pemahaman siswa pada materi volume kubus dan balok akan meningkat.

#### Hasil Angket Siswa

Hasil uji coba dengan guru kelas 5 SDN 3 Taman adalah berupa skor penilaian kevalidan multimedia pembelajaran berbasis CLT dari angket.

Tabel 4. Data Hasil Angket Siswa Kelas 5 SDN 3 Taman

No.	Aspek Penilaian	TSEV	S-max	V (%)
1.	Desain atau tampilan multimedia interaktif ini menarik.	64	72	88,89
2.	Materi pembelajaran Volume Kubus dan Balok yang disajikan dengan menggunakan multimedia interaktif ini lebih menarik.	62	72	86,11
3.	Dengan menggunakan multimedia interaktif ini, dapat memudahkan Anda dalam memahami materi Volume Kubus dan Balok.	66	72	91,67
4.	Multimedia interaktif ini dapat menyajikan materi secara urut dan menarik untuk dipahami.	67	72	93,06

5.	Bahasa yang digunakan dalam mutimedia interaktif ini dapat Anda pahami dengan mudah.	57	72	79,17
6.	Tulisan yang digunakan dalam mutimedia interaktif ini mudah untuk dibaca.	62	72	86,11
7.	Gambar yang digunakan dalam mutimedia interaktif ini menarik.	69	72	95,83
8.	Dengan belajar menggunakan multimedia interaktif ini dapat menambah wawasan pengetahuan tentang materi Volume Kubus dan Balok.	62	72	86,11
9.	Dengan belajar menggunakan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar.	68	72	94,44
10.	Mutimedia interaktif ini sangat berguna untuk belajar memahami materi pelajaran matematika.	57	72	79,17
	Jumlah	634	720	
	Persentase			88,06

Dari Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil rata-rata skor angket adalah 88,27 %, sehingga hasil angket dinyatakan baik. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa di Kelas 5 SDN 3 Taman diketahui bahwa siswa dan siswi juga menyukai pembelajaran yang dilakukan. Dan juga multimedia pembelajaran berbasis CLT ini *background*-nya lebih berwarna dan terdapat kartun/gambar-gambar animasi<sup>9</sup> jadi siswa tertarik untuk belajar matematika.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pada analisis data validasi dari ahli materi ini kevalidannya sebesar 87,50% dan analisis data validasi dari ahli media ini kevalidannya sebesar 85,71 %. Hal ini menunjukkan materi dalam multimedia pembelajaran berbasis CLT valid dan siap untuk diimplementasikan. Hasil rata-rata skor angket di SDN 3 Taman adalah 88,27 %, sehingga hasil angket dinyatakan baik. Dari hasil wawancara diketahui bahwa siswa dan siswi juga menyukai pembelajaran dengan menggunakan multimedia

berbasis CLT tersebut. Hal ini dikarenakan tampilan multimedia pembelajaran interaktif berbasis CLT terdapat gambar kartun animasi dan materinya mudah untuk dipahami.

Untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian disarankan agar terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menggunakan teknologi lebih baru serta lebih baik seperti menggunakan *Prezy* atau *software* yang lain. Media yang dikembangkan ini diharapkan bisa membuat suasana belajar matematika menjadi lebih menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Dewi, Z.I.K. (2013). Upaya Meningkatkan Berfikir Kreatif Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Berdasarkan Teori Beban Kognitif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Volume 15 Nomor 2 Oktober 2013 Hal 243-250*.

- Fathani, A. H. 2009. *Matematika Hakikat dan Logika*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Garnasih, T., dkk. (2016). Menurunkan Beban Kognitif Intrinsik Siswa MA dalam Pembelajaran Klasifikasi Spermatophyta Menggunakan Tayangan Video Keanekaragaman Tumbuhan. *Seminar Nasional XII FKIP UNS, Halaman 193-197*.
- Ibrahim dan Suparni. (2008). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Kuan, N.C.H. (2010). Integrating Link Maps Into Multimedia: an Investigation. *Tesis tidak diterbitkan. Sydney: University of Sydney*.
- Plass, J. L., dkk. (2010). *Cognitive Load Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Saguni. (2006). Prinsip-Prinsip Kognitif Pembelajaran Multimedia: Peran Modality dan Contiguity Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Insan Vol. 8 No. 3 Desember*.
- Sardiman, A. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taylor, C. (2013). Cognitive Load Theory – Sometimes Less Is More. *I-manager's Journal on School Educational Technology, Vol. 9, No. 1, June - August 2013, halaman 61-67*.

ORIGINALITY REPORT

---

17%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

---

PRIMARY SOURCES

---

- |   |   |    |
|---|---|----|
| 1 | Ratni Purwasih, Usman Aripin, Fifiet Dwi Tresnawati Santana. "REALISTIC MATHEMATIC WORKSHEET BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR", Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa, 2019<br>Publication                          | 1% |
| 2 | <a href="http://digilib.stkippgri-blitar.ac.id">digilib.stkippgri-blitar.ac.id</a><br>Internet Source   | 1% |
| 3 | Submitted to Universitas Jember<br>Student Paper  | 1% |
| 4 | <a href="http://journal.uny.ac.id">journal.uny.ac.id</a><br>Internet Source   | 1% |
| 5 | Imroatun Nurhidayah, Muhammad Nur Wangid. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BUKU DONGENG BERBASIS SAINSMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2020<br>Publication | 1% |
-

6	Ade Saepudin, Saluky Saluky, Muhammad Ali Misri. "The Use Effects of Interactive Multimedia Edutainment on The Achievement Improvements in Mathematics", ITEJ (Information Technology Engineering Journals), 2016 Publication	1 %
7	netizenarticles.blogspot.com Internet Source	1 %
8	primadonakita.blogspot.com Internet Source	1 %
9	www.neliti.com Internet Source	1 %
10	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	1 %
11	jbasic.org Internet Source	1 %
12	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
13	jurnal.ikipmataram.ac.id Internet Source	1 %
14	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	<1 %
15	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1 %

16

[jurnalftk.uinsby.ac.id](http://jurnalftk.uinsby.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

17

Seri Susmayati, Enung Nugraha, Wida Rachmiati. "PENGEMBANGAN MEDIA SIRKUIT LINGKARAN UNTUK MEMUDAHKAN SISWA DALAM MEMAHAMI KONSEP VOLUME KUBUS DAN BALOK", Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2019

Publication

&lt;1 %

18

Mahlianurrahman Mahlianurrahman. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2017

Publication

&lt;1 %

19

Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar

Student Paper

&lt;1 %

20

[lesprivatbcmalang.blogspot.com](http://lesprivatbcmalang.blogspot.com)

Internet Source

&lt;1 %

21

[susilotriwidodo.blog.unnes.ac.id](http://susilotriwidodo.blog.unnes.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

22

[www.dierk-raabe.com](http://www.dierk-raabe.com)

Internet Source

&lt;1 %

23

Tri Ariprowo, Dini Marita Sari, Sukaris Sukaris. "The Role of Motivation, Work

&lt;1 %

Discipline and Training in Improving Employee Performance", INNOVATION RESEARCH JOURNAL, 2021

Publication

24

Submitted to Universitas Negeri Makassar

Student Paper

<1 %

25

[elibrary.almaata.ac.id](http://elibrary.almaata.ac.id)

Internet Source

<1 %

26

[staffnew.uny.ac.id](http://staffnew.uny.ac.id)

Internet Source

<1 %

27

Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Student Paper

<1 %

28

[ejournal.unesa.ac.id](http://ejournal.unesa.ac.id)

Internet Source

<1 %

29

[jurnal.unsil.ac.id](http://jurnal.unsil.ac.id)

Internet Source

<1 %

30

Jimmy Harry Putu Suarthana, Ida Bagus Kade Dwi Suta Negara. "MANAJEMEN PENGELOLAAN OBJEK WISATA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI KABUPATEN JEMBRANA", Journal of Applied Management and Accounting Science, 2019

Publication

<1 %

31

[es.scribd.com](http://es.scribd.com)

Internet Source

<1 %

32

repo.undiksha.ac.id

Internet Source

<1 %

---

33

safirarahmi16.blogspot.com

Internet Source

<1 %

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 10 words

Exclude bibliography  On