

## **ABSTRAK**

### **Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Materi “Kecepatan” Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) di Sekolah Dasar**

**Oleh: Marcellyna**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu analyse, design, development, Implementation dan evaluation. Data penelitian diperoleh dari uji validitas, praktikalitas dan efektivitas. Data penelitian dari uji validitas diperoleh melalui lembar validasi bahan ajar. Data kepraktisan dikumpul melalui lembar observasi angket respon guru dan peserta didik. Data keefektifan dilihat dari pengamatan aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar pada materi kecepatan berbasis realistic mathematic education (RME) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dengan karakteristik isi bahan ajar telah sesuai dengan kurikulum, desain dan layout yang jelas, kemudahan dalam pengoperasian bahan ajar, bahasa yang digunakan jelas, sederhana, ringkas, mudah dipahami, serta penyajiannya sesuai dengan karakteristik peserta didik SD.

Hasil pengamatan dan angket menunjukkan bahwa bahan ajar sudah praktis dengan karakteristik memiliki isi dan tujuan yang jelas, mudah dibaca, tampilan menarik, mudah digunakan dan dapat meningkatkan daya tarik/minat peserta didik untuk belajar. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan juga telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan tingkat ketuntasan belajar 96%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahan ajar interaktif pada materi kecepatan berbasis realistic mathematic education (RME) yang dikembangkan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: **Bahan Ajar Interaktif, Google Classroom, Materi Kecepatan, Realistic Mathematic Education**