

ABSTRAK

PURWANTO NUR AZIZI, 2021. **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING ARTS MATHEMATICS (STEAM)**. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *STEAM*, serta mengetahui Efektivitas bahan ajar multimedia interaktif berbasis *STEAM*. Metode yang digunakan yaitu metode *Research & Development (R&D)* dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation (ADDIE)*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner. Instrumen penelitian terdiri dari peneliti, soal kuis pada bahan ajar hasil pengembangan dan lembar angket penilaian kualitas media pembelajaran. Data penelitian ini bersumber dari dua ahli media, dua ahli materi, dan peserta didik kelas VIII MTs Negeri 4 Kuningan. Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar multimedia interaktif berbasis *STEAM* berbentuk aplikasi android. Produk dinilai dari kelayakan penggunaan media yang diukur berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas teknis, dan kualitas instruksional. Pada penilaian teknis, ahli media menyatakan media pembelajaran masuk pada kategori sangat layak, sedangkan pada penilaian kualitas isi dan tujuan, ahli materi menyatakan media pembelajaran masuk pada kategori layak, dan berdasarkan angket penilaian kualitas instruksional pada uji coba kepada peserta didik, media pembelajaran dinyatakan masuk pada kategori layak sehingga media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Lalu untuk Efektivitas bahan ajar dilihat berdasarkan uji *effect size (ES)*. Dari uji tersebut diperoleh nilai *ES* sebesar 0,4163037 yang termasuk kedalam kategori *Modest effect* yang berarti kualitas Efektivitas bahan ajar ini sederhana.

Kata kunci: Pengembangan bahan ajar, multimedia interaktif berbasis *STEAM* pembelajaran matematika, *Research & Development, ADDIE*.