

ABSTRAK

Moh Nour Hidayat.2023.Pengembang Multimedia Interaktif Pada Materi Bangun Ruang di Kelas V SDN Batah Timur 3. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Pembimbing : Umi Hanik, S.Pd., M.Pd

Abstrak

Pembelajaran matematika untuk dasaran bagi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kreatif. Akan tetapi, masih banyak siswa pada pembelajaran ini mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun ruang khususnya di SDN Batah Timur 3 sehingga dilakukannya pembelajaran menggunakan multimedia interaktif materi bangun ruang. Metode penelitian ini menggunakan ADDIE dengan uji coba kelompok 5 siswa dan uji coba lapangan 10 siswa. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan, keefektifan dan kemenarikan dari multimedia interaktif materi bangun ruang. Langkah dalam penelitian produk ini dengan melakukan uji kevalidan dengan presentase perolehan rata-rata yaitu 90,80% kategori “Sangat Valid”. Kemudian keefektifan juga dapat dilihat dari observasi aktivitas guru dan siswa dengan kategori “aktif dan sangat aktif” yang didukung dengan hasil belajar siswa mendapatkan presentase 100%, sehingga dapat dikatakan penggunaan multimedia interaktif materi bangun ruang dapat menjadikan guru dan siswa aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa tuntas sesuai dengan harapan yang di dukung dengan angket respon guru dan siswa $\geq 81,25\%$ sehingga termasuk dalam kategori “Sangat menarik”.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Bangun Ruang

ABSTRACT

Moh Nour Hidayat.2023.*Development of Interactive Multimedia On Geometric Material in Grade V SDN Batah Timur 3. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University, Supervisor : Umi Hanik, S.Pd., M.Pd*

Abstract

Learning mathematics for the foundation students to be able to develop the ability to think logically, systematically, and creatively. However, there are still many students in this lesson who experience difficulties in understanding geometric material. Especially at SDN Batah Timur 3 so that learning is carried out using interactive multimedia geometric material. This research method uses ADDIE with a small group trial of 5 students and a large group of 10 students. The results of study show the validity, effectiveness and interactive multimedia geometric material. The step in this product research is to conduct a validity test with a average percentage of 90,80% in the “Very Valid” category. Then the effectiveness can also be seen from observing the activities of teachers and students in the “Active and Very Active” category which is supported by student learning outcomes getting a percentage of 100%, so that it can be said that the use of interactive multimedia geometric material can make teachers and students active in learning and learning outcomes students complete according to expectations supported by a teacher and student response questionnaire $\geq 81,25\%$ so that it is included in the “Very Interesting” category.

Keywords : Interactive Multimedia, Build Space

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis hingga saat ini masih diberi kesempatan untuk beraktivitas. Sholawat serta salam saya haturkan kepada baginda nabi besar kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan tauladan dalam setiap aktivitas serta sangat bersyukur telah diberikan kemudahan dalam menulis skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Bangun Ruang di Kelas V SDN Batah Timur 3”.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan program Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimana dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, do'a dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Dr. Safi', S.H., M.H selaku Rektor Universitas Trunojoyo Madura
2. Dr. Hani'ah S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura
3. Siti Fadjryana Fitroh, S.Psi., M.A selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura
4. Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura

5. Umi Hanik, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, motivasi serta saran yang sangat bermanfaat dalam penulisan skripsi ini
6. Ana Naimatul Jannah, S.Pd., M.Pd., Ade Cyntia Pritasari, S.Pd., M.Pd., Aditya Dyah Puspitasari, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli dalam skripsi saya
7. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam penulisan proposal skripsi ini

Penulis secara sadar dan dengan kerendahan hati mengakui bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan segala kritik dan saran yang dapat memberikan kesempurnaan pada penulisan ini.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Bangkalan, 21 Juni 2023
Penulis,

Moh. Nour Hidayat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk.....	6
E. Batasan penelitian	7
F. Pentingnya Penelitian Pengembangan	7
G. Definisi Istilah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Model Penelitian	30
B. Prosedur Penelitian.....	31
C. Subjek Uji Coba	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Instrumen Penelitian.....	45
F. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil dan Analisis Data.....	62
B. Pembahasan.....	121
BAB V PENUTUP.....	127
A. Kesimpulan	127
B. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Istrumen Pengumpulan Data Multimedia Interaktif.....	46
Tabel 3.2	Kisi – Kisi Lembar Wawancara	48
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Guru	49
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Siswa	50
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	51
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa	51
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru.....	52
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	53
Tabel 3.9	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran	53
Tabel 3.10	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran	54
Tabel 3.11	Kisi-Kisi Lembar Tes Siswa	54
Tabel 3.12	Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	56
Tabel 3.13	Kriteria Aktivitas Guru Dan Siswa	58
Tabel 3.14	Kriteria Ketuntasan Belajar	59
Tabel 3.15	Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal.....	59
Tabel 3.16	Kriteria Kemenarikan Media.....	61
Tabel 4.1	Menentukan Pedoman Pada Pengembangan Multimedia Interaktif Bangun Ruang	63
Tabel 4.2	Hasil Angket Kebutuhan Siswa Kelas V.....	64
Tabel 4.3	Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Bangun Ruang	71
Tabel 4.4	Daftar Validator Ahli	78
Tabel 4.5	Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	78
Tabel 4.6	Perbaikan Produk Sebelum Dan Sesudah Revisi Ahli	80
Tabel 4.7	Lembar Angket Validasi Ahli Media	81
Tabel 4.8	Produk Sebelum Dan Sesudah Revisi Ahli Media.....	83
Tabel 4.9	Lembar Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran	84
Tabel 4.10	Pelaksanaan Uji Coba.....	86
Tabel 4.11	Hasil Observasi Aktivitas Guru uji coba kelompok.....	96
Tabel 4.12	Hasil Observasi Aktivitas Siswa uji coba kelompok	97
Tabel 4.13	Hasil Belajar Siswa uji coba kelompok	97
Tabel 4.14	Hasil Angket Respon Guru uji coba kelompok.....	98
Tabel 4.15	Hasil Angket Respon Siswa uji coba kelompok	99
Tabel 4.16	Hasil Observasi Aktivitas Guru uji coba lapangan	100
Tabel 4.17	Hasil Observasi Aktivitas Siswa uji coba lapangan	101
Tabel 4.18	Hasil Belajar Siswa uji coba lapangan	102
Tabel 4.19	Hasil Angket Respon Guru uji coba lapangan	103
Tabel 4.20	Hasil Angket Respon Siswa uji coba lapangan.....	104
Tabel 4.21	Data Hasil Validasi Ahli	107
Tabel 4.22	Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa.....	109
Tabel 4.23	Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa.....	113
Tabel 4.24	Data Hasil Angket Respon Guru dan Siswa.....	117
Tabel 4.25	Data Hasil Angket Respon Guru dan Siswa.....	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 3.1	Langkah-langkah Model ADDIE.....	32
Gambar 3.2	Gambar <i>Flowchart</i>	35
Gambar 4.1	Tampilan Awal Pada Multimedia Interaktif	68
Gambar 4.2	Tampilan Pada Pengertian dan Sifat-Sifat Materi Bangun Ruang.....	69
Gambar 4.3	Tampilan Pada Jaring-Jaring Materi Bangun Ruang dan Contoh Disekitarnya	69
Gambar 4.4	Tampilan Pada Evaluasi Dengan 10 Soal Setelah Penjelasan Tentang Materi Bangun Ruang.....	69
Gambar 4.5	Diagram Hasil Uji Kevalidan Validasi Ahli	107
Gambar 4.6	Hasil Uji Keefektifan Multimedia Interaktif Materi Bangun Ruang.....	112
Gambar 4.7	Hasil Uji Keefektifan Multimedia Interaktif Materi Bangun Ruang.....	116
Gambar 4.8	Hasil Uji Kemenarikan Multimedia Interaktif Materi Bangun Ruang.....	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar ke Sekolah	133
Lampiran 2. Surat Balasan Sekolah	134
Lampiran 3. Lembar Wawancara	135
Lampiran 4. Lembar Angket Kebutuhan Siswa	139
Lampiran 5. Lembar Observasi Aktivitas Guru	140
Lampiran 6. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	143
Lampiran 7. Surat Permohonana Validasi Ahli Materi.....	151
Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	153
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Ahli Media Pembelajaran	157
Lampiran 10. Lembar Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	158
Lampiran 11. Surat Permohonan Validasi Ahli Desain Pembelajaran	164
Lampiran 12. Lembar Angket Validasi Desain Pembelajaran	165
Lampiran 13. Lembar Angket Respon Guru.....	169
Lampiran 14. Lembar Angket Respon Siswa	171
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	187
Lampiran 16. Kisi-Kisi Lembar Tes Hasil Belajar Siswa.....	193
Lampiran 17. Lembar Tes Hasil Belajar Siswa	201
Lampiran 18. Lembar <i>Storyboard</i>	218
Lampiran 19. Dokumentasi Kegiatan Pengambilan Data	21826