

Diana Susilowati. 2026. *Pengembangan Media Kotak Pintar Bangun Datar (Kopanda) Pada Materi Bangun Datar Kelas 3 SDN Kemayoran 2 Bangkalan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura. Pembimbing: Rika Wulandari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media Kotak Pintar Bangun Datar (Kopanda) pada materi bangun datar yang valid berdasarkan hasil angket validasi; 2) mengembangkan media Kotak Pintar Bangun Datar (Kopanda) yang efektif ditinjau dari hasil belajar serta hasil observasi aktivitas guru dan siswa; dan (3) mengembangkan media Kotak Pintar Bangun Datar (Kopanda) yang menarik berdasarkan angket respon guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan model penelitian ADDIE dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kotak Pintar Bangun Datar (Kopanda) yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid, dengan hasil validasi dari ahli media sebesar 94%, ahli materi sebesar 72%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 90%. Keefektifan multimedia interaktif dibuktikan melalui uji coba kelompok besar, di mana hasil observasi aktivitas siswa mencapai rata-rata 89,25% dengan kategori aktif. Selain itu, hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa 15 siswa yang mengikuti tes telah mencapai ketuntasan belajar secara individu. Tingkat kemenarikan kotak pintar bangun datar juga tergolong sangat tinggi, yang ditunjukkan oleh hasil angket respon siswa sebesar 98,5%, keduanya termasuk dalam kategori sangat menarik. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, media Kotak Pintar Bangun Datar (Kopanda) dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Matematika kelas III SDN Kemayoran 2 Bangkalan pada materi bangun datar, dengan kategori sangat valid, efektif, dan sangat menarik.

Kata Kunci: ADDIE, Kotak Pintar (KOPANDA), Bangun Datar

Diana Susilowati. 2026. Development of Smart Box Media for Flat Shapes (Kopanda) on Flat Shape Material for Grade 3 SDN Kemayoran 2 Bangkalan. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunodjoyo University Madura. Supervisor: Rika Wulandari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to: 1) develop a valid Flat Shape Smart Box (Kopanda) media on flat shape material based on the results of the validation questionnaire; 2) develop an effective Flat Shape Smart Box (Kopanda) media reviewed from the learning outcomes and the results of observations of teacher and student activities; and (3) develop an interesting Flat Shape Smart Box (Kopanda) media based on teacher and student response questionnaires. This study uses the Research and Development (R&D) development method with the ADDIE research model with 25 students as research subjects. The results of the study show that the Flat Shape Smart Box (Kopanda) media developed is included in the very valid category, with validation results from media experts of 94%, material experts of 72%, and learning design experts of 90%. The effectiveness of interactive multimedia is proven through large group trials, where the results of observations of student activities reached an average of 89.25% with an active category. In addition, the results of the evaluation test show that 15 students who took the test have achieved individual learning completion. The level of interactive multimedia interest is also very high, as shown by the results of the student response of 98.5%, both of which are included in the very interesting category. Based on the overall results, the Smart Box Flat Shapes (Kopanda) media is declared suitable for use in Mathematics learning for grade III of SDN Kemayoran 2 Bangkalan on flat shapes material, with the categories very valid, effective, and very interesting.

Keywords: ADDIE, Smart Box (KOPANDA), Flat Shapes