

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ABATAR (APLIKASI
BANGUN DATAR) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI
MI HIDAYATUS SHIBYAN KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI



OLEH:

DIFANI FULAN MAULIDIYAH RACHMAH

NIM. 932610619

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ABATAR* (APLIKASI
BANGUN DATAR) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI
MI HIDAYATUS SHIBYAN KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri

untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan

Oleh:

Difani Fulan Maulidiyah Rachmah

932610619

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ABATAR* (APLIKASI BANGUN
DATAR) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI MI
HIDAYATUS SHIBYAN KABUPATEN KEDIRI

Disusun Oleh:

Difani Fulan Maulidiyah Rachmah

NIM. 932610619

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Kediri, 6 Juni 2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Choirul Annisa, M.Pd
NIDN. 0703049101



Aulia Rohmawati, M.Pd
NIP. 19911112020122020

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ABATAR* (APLIKASI
BANGUN DATAR) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 DI
MI HIDAYATUS SHIBYAN KABUPATEN KEDIRI**

Difani Fulan Maulidiyah Rachmah

932610619

Telah diujikan dalam sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
pada tanggal 13 Juni 2023

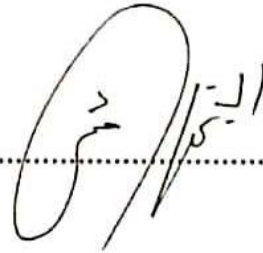
Tim Penguji,

1. Penguji utama

(Ahmad Syamsudin, M. Kom)

NIP. 198809022015031004

(.....)



2. Penguji I

(Choirul Annisa, M.Pd.)

NIDN. 0703049101

(.....)



3. Penguji II

(Aulia Rohmawati, M.Pd.)

NIP. 19911112020122020

(.....)



Kediri, 13 Juni 2023

Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri



(Munifah, M.Pd.)

NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

اعْمَلْ لِدُنْيَاكَ كَأَنَّكَ تَعِيشُ أَبَدًا، وَاعْمَلْ لِآخِرَتِكَ كَأَنَّكَ تَمُوتُ غَدًا

“Bekerjalah untuk duniamu seakan-akan engkau akan hidup selamanya. Dan bekerjalah untuk akhiratmu seakan-akan engkau akan mati besok pagi.”

(HR. Ibnu Umar r.a)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Difani Fulan Maulidiyah Rachmah

NIM : 932610619

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Skripsi yang penulis susun ini menyatakan bahwa benar-benar tulisan penulis, dan bukan merupakan hasil dari plagiasi.

Dengan demikian, jika skripsi penulis ini terbukti atau dapat dibuktikan bahwa hasil dari plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 6 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Difani Fulan Maulidiyah Rachmah
NIM. 932610619

HALAMAN ABSTRAK

DIFANI FULAN MAULIDIYAH RACHMAH, Dosen Pembimbing Choirul Annisa, M.Pd, dan Aulia Rohmawati, M.Pd., *Pengembangan Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas 4 di MI Hidayatus Shibyan Kabupaten Kediri*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2023.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar)*, Minat Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi yang diberi nama *Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar)* dan (2) meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 MI Hidayatus Shibyan. Media ini dapat menarik minat belajar siswa karena siswa dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun secara mandiri. Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar) dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas 4 SD/MI.

Penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan (research and development). Model pengembangan yang digunakan adalah model APPED, yakni Analisis dan penelitian awal, Perancangan, Produksi, Evaluasi, dan Diseminasi. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi ahli, dan angket minat belajar siswa. Hasil dari penelitian ini adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif yang diberi nama *Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar)* (Solusi Giat Belajar Bangun Datar) pada materi bangun datar yang telah melalui uji validitas.

Hasil uji validasi media diperoleh dari validasi ahli desain media, ahli materi, ahli pembelajaran dan uji pengguna dengan rata-rata skor yang diperoleh dari ahli desain media adalah 91,35% dengan kategori valid, tidak revisi dan rata-rata skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 85,86% dengan kategori valid, tidak revisi dan rata-rata skor yang diperoleh dari ahli pembelajaran adalah 95,83% dengan kategori valid, tidak revisi dan rata-rata skor yang diperoleh dari uji pengguna adalah 87,49% dengan kategori valid, tidak revisi. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji coba kepada siswa menunjukkan persentase rata-rata minat belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 50% dan minat belajar siswa setelah menggunakan media sebesar 88% sehingga ada peningkatan minat belajar siswa sebesar 33%. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan dengan kriteria sedang yakni sebanyak 7 siswa atau 21,87%, sedangkan jumlah siswa yang mengalami peningkatan dengan kriteria tinggi sebanyak 25 siswa atau 78,12%. Hal ini menunjukkan Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar) (1) layak digunakan untuk pembelajaran secara mandiri maupun di sekolah dan (2) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 4A di MI Hidayatus Shibyan Kabupaten Kediri.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga sampai detik ini penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas 4 di MI Hidayatus Shibyan, shalawat dan salam semoga tetap senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di IAIN Kediri.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Dr. Wahidul Anam, M.Ag., selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
4. Ibu Choirul Annisa, M.Pd dan Ibu Aulia Rohmawati, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membantu memberi masukan-masukan dan dorongan serta motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.

5. Ibu Sari Dewi Puspa Rahayu, S.Pd selaku Kepala Sekolah MI Hidayatus Shibyan Kabupaten Kediri yang telah memberikan kesempatan, waktu dan tempat untuk peneliti melakukan penelitian di MI Hidayatus Shibyan Kabupaten Kediri.
6. Bapak Samian dan Ibu Siti Ulfaturrohmah, selaku orang tua tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
7. Peserta didik kelas 4A MI Hidayatus Shibyan Kabupaten Kediri yang telah bekerjasama dalam proses penelitian.
8. Teman-teman mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2019 yang telah semangat dan kompak dalam menempuh pendidikan.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan do'a dan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti menyadari, bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan sehingga diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi perbaikan dan motivasi kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan peneliti selanjutnya.

Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all these hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being giver and trying to give more than I receive. I wanna thank me for trying to do more right than wrong, I wanna thank me for just being me all time.

Kediri, 6 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian & Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan	9
G. Penelitian Terdahulu	10
H. Definisi Istilah	15
BAB II	16
KAJIAN PUSTAKA	16
A. Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Abatar</i> (Aplikasi Bangun Datar)	16
1. Pengembangan	16
2. Media pembelajaran	17
3. Multimedia Interaktif	24
B. Meningkatkan Minat Belajar Siswa	28
1. Minat Belajar Siswa	28
2. Meningkatkan Minat Belajar	30

C.	Materi Bangun Datar	31
1.	Segi Banyak	31
2.	Sifat-Sifat Bangun Datar	34
3.	Keliling Bangun Datar	42
4.	Luas Bangun Datar	44
BAB III	48
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	48
B.	Model Penelitian & Pengembangan	48
C.	Prosedur Penelitian & Pengembangan	49
D.	Validasi produk	56
1.	Desain Validasi	56
2.	Subjek Validasi	56
3.	Jenis Data	57
4.	Instrumen Pengumpulan Data	57
5.	Teknik Analisis Data	59
E.	Uji Coba Produk	61
1.	Desain Uji Coba	61
2.	Subjek Coba	61
3.	Jenis Data	62
4.	Teknik & Instrumen Pengumpulan Data	62
6.	Teknik Analisis Data	64
BAB IV	66
PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	66
A.	Analisis dan Penelitian Awal	66
B.	Perencanaan	68
C.	Produksi	73
D.	Evaluasi	78
1.	<i>Alpha Testing</i>	78
2.	<i>Beta Testing</i>	83
E.	Diseminasi	87
BAB V	88

PENUTUP	88
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	88
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut....	91
DAFTAR RUJUKAN	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	99
RIWAYAT HIDUP	159

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perbedaan Penelitian Ini dengan Penelitian Sebelumnya.....	14
Tabel 3. 2 Storyboard Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar)	52
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Media.....	58
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	58
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran	58
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Pengguna	59
Tabel 3. 7 Kriteria Skala Presentase	60
Tabel 3. 8 Kriteria Validasi Ahli	60
Tabel 3. 9 Instrumen Pedoman Observasi Sekolah	63
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar)	64
Tabel 3. 11 Kriteria Kualitatif Uji Coba.....	64
Tabel 3. 12 Presentase Kriteria Faktor Gain.....	65
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan	67
Tabel 4. 2 Hasil Perancangan Outline Abatar (Aplikasi Bangun Datar).....	68
Tabel 4. 3 Hasil Perancangan Storyboard Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar).....	70
Tabel 4. 4 Hasil Produksi Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar) Sebelum Divalidasi.....	74
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar)	79
Tabel 4. 6 Revisi Media.....	81
Tabel 4. 7 Data Nama Siswa Kelas 4A MI Hidayatus Shibyan	83
Tabel 4. 8 Data Hasil Angket Minat Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar).....	83
Tabel 4. 9 Data Hasil Angket Minat Siswa Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar).....	85
Tabel 4. 10 Kesimpulan Hasil Perhitungan Uji N-Gain (g)	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bangun Datar Segi Banyak.....	31
Gambar 2. 2 Bangun Datar	32
Gambar 2. 3 Segi Banyak Beraturan	33
Gambar 2. 4 Segi Banyak Tak Beraturan	33
Gambar 2. 5 Persegi	34
Gambar 2. 6 Persegi Panjang.....	35
Gambar 2. 7 Segitiga Sama Sisi	36
Gambar 2. 8 Segitiga Sama Kaki	36
Gambar 2. 9 Segitiga Siku-Siku	37
Gambar 2. 10 Segitiga Lancip	37
Gambar 2. 11 Segitiga Tumpul	37
Gambar 2. 12 Segitiga Sembarang	37
Gambar 2. 13 Belah Ketupat	38
Gambar 2. 14 Jajar Genjang	38
Gambar 2. 15 Layang-Layang	39
Gambar 2. 16 Trapesium Sembarang	39
Gambar 2. 17 Trapesium Sama Kaki	40
Gambar 2. 18 Trapesium Siku-Siku	41
Gambar 2. 19 Lingkaran.....	41
Gambar 2. 20 Persegi (Satuan Tidak Baku)	42
Gambar 2. 21 Persegi Dengan Sisinya	42
Gambar 2. 22 Persegi Panjang (Satuan Tidak Baku)	43
Gambar 2. 23 Persegi Panjang Dengan Sisinya	44
Gambar 2. 24 Segitiga PQR	44
Gambar 2. 25 Persegi (Satuan Tidak Baku)	45
Gambar 2. 26 Persegi.....	45
Gambar 2. 27 Rumus Bilangan Bulat.....	46
Gambar 2. 28 Persegi panjang (satuan tidak baku)	46
Gambar 2. 29 Luas Persegi Panjang.....	47
Gambar 2. 30 Luas Segitiga	47

Gambar 3. 1 Alur Model APPED.....	49
Gambar 3. 2 Flowchart Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar)	51
Gambar 3. 3 Desain uji coba	61
Gambar 4. 1 Hasil Perancangan Flowchart Mulitmedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar)	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Validasi Ahli Desain Media I (Pertama).....	100
Lampiran 2. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Desain Media I (Pertama).....	104
Lampiran 3. Validasi Ahli Desain Media I (Kedua)	105
Lampiran 4. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Desain Media I (Kedua).....	109
Lampiran 5. Validasi Ahli Desain Media II	110
Lampiran 6. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Desain Media II	114
Lampiran 7. Validasi Ahli Materi I	115
Lampiran 8. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi I	119
Lampiran 9. Validasi Ahli Materi II.....	120
Lampiran 10. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi II	124
Lampiran 11. Validasi Ahli Pembelajaran I	125
Lampiran 12. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Pembelajaran I	128
Lampiran 13. Validasi Ahli Pembelajaran II.....	129
Lampiran 14. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Pembelajaran II.....	132
Lampiran 15. Validasi Uji Pengguna I	133
Lampiran 16. Hasil Perhitungan Validasi Uji Pengguna I	136
Lampiran 17. Validasi Uji Pengguna II.....	137
Lampiran 18. Hasil Perhitungan Validasi Uji Pengguna II.....	140
Lampiran 19. Angket Minat Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar).....	141
Lampiran 20. Angket Minat Siswa Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar).....	147
Lampiran 21. Hasil Perhitungan Angket Pretest	153
Lampiran 22. Hasil Perhitungan Angket Posttest.....	154
Lampiran 23. Perhitungan Uji <i>N-Gain (g)</i>	155
Lampiran 24. Surat Izin Penelitian	156
Lampiran 25. Surat Balasan Izin Penelitian	157
Lampiran 26. Dokumentasi Penelitian	158