

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kualitas kehidupan suatu bangsa. Tujuan ini sejalan dengan salah satu tujuan Negara Indonesia yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, yaitu untuk meningkatkan kecerdasan masyarakat.¹ Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan guna mengembangkan sumber daya manusia di Indonesia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dicapai melalui proses pendidikan. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan tercermin dalam perkembangan peradaban dan kebudayaan yang pesat. Perkembangan peradaban dan kebudayaan erat kaitannya dengan pola pikir masyarakat, dan pola pikir tersebut sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Oleh karena itu, untuk mencapai kemajuan dalam ilmu pengetahuan, perlu dilakukan pengembangan pendidikan secara maksimal.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan mutu pendidikan.² Ketika media pembelajaran digunakan dengan tepat, siswa dapat mengalami pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sebelumnya, komunikasi dalam kelas hanya satu arah dari guru kepada siswa, namun dengan

¹ A. H. Feriandi, Y., & Indrakusuma, "Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Materi Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X.," *Journal of Computer and Information Technology* 3 (2019): 14.

² S. Susetyaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash Pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X," *JKPM: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 4(2) (2019): 148.

penggunaan media pembelajaran, komunikasi antara guru dan siswa menjadi dua arah. Hal ini membuat suasana belajar yang sebelumnya pasif, membosankan, dan kurang bermakna menjadi lebih aktif dan interaktif bagi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran dalam materi yang konkret seperti matematika dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efisien dan menghemat waktu.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. Mengingat perkembangan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, guru perlu berpikir secara kreatif dan inovatif. Guru harus memperoleh pengetahuan tentang perkembangan teknologi terkini agar saat menyampaikan materi, peserta didik lebih tertarik, terutama ketika guru menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya inovasi dalam pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan beragam. Inovasi yang dilakukan oleh guru tidak hanya menarik, tetapi juga dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar lebih banyak dan secara bertahap meningkatkan kualitas pengajaran guru.³

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memanfaatkan kemajuan teknologi.⁴ Media pembelajaran interaktif, yang biasanya berbasis multimedia dengan kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video,

³ R. I. Alam, G. F., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Sains Materi Tata Surya Menggunakan Model APPED (Studi Kasus :SD Brawijaya Smart 36 School)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 3(4) (2019): 383.

⁴ Dian Novitasari, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 2, no. 2 (2016): 8.

dapat melibatkan banyak indra dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajarkan kapan dan di mana saja. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Santi Ratna dan Haryanto yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam program pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar siswa, terutama jika menggunakan karakter kartun dalam media tersebut.⁵ Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika dapat membantu memvisualisasikan konsep matematika yang abstrak agar mudah dipahami oleh siswa dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang disampaikan.⁶

Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan menggunakan berbagai aplikasi, salah satunya adalah Android Studio. Android Studio adalah suatu *Integrated Development Environment* (IDE) yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi Android. Aplikasi ini dikeluarkan oleh Google pada 16 Mei 2013 dan tersedia secara gratis di bawah lisensi *Apache 2.0*.⁷ Android Studio menggantikan *Eclipse* sebagai IDE resmi yang disediakan oleh Google. Android Studio dipilih karena memiliki fitur-fitur yang memudahkan para pengembang program, terutama

⁵ Santi Ratna Dewi and Haryanto, "Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" 9, no. April (2019): 9–15.

⁶ Nur Alfia Adawiyah and Hamdan Husein Batubara, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bangun Datar Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI," *Repository Uin Walisongo* 2, no. 1 (2020): 1–9.

⁷ Muhammad Fadhli Dzil Ikram, Sayed Fachrurrazi, and Rizky Putra Fhonna, "Media Pembelajaran Interaktif Membangun Android Application for Beginners Berbasis Multimedia," *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 5, no. 2 (2021): 1–10.

bagi pemrogram tingkat dasar. Kemampuan desain yang baik dalam membuat tampilan yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membantu siswa dalam menghafal dan memahami pelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Sapitri dan Bentri.⁸ Penelitian lain yang dilakukan oleh Jesi Alexander menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sudah praktis dan dapat memicu aktivitas belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.⁹

Hasil wawancara dengan seorang guru matematika di MI Hidayatus Shibyan pada 17 September 2022 mengungkapkan bahwa media yang digunakan oleh guru terbatas pada kertas lipat dan powerpoint yang berisi video pembelajaran untuk materi tertentu. Guru menggunakan metode ceramah atau penjelasan langsung karena materi yang diajarkan memerlukan penjelasan langsung dan siswa memiliki persepsi bahwa matematika sulit dan tidak menyukai hal-hal yang bersifat abstrak. Namun, metode ceramah dianggap kurang efektif dalam pembelajaran materi seperti jaring-jaring bangun ruang, karena imajinasi siswa belum terstimulasi hanya dengan penjelasan verbal. Dalam pembelajaran jaring-jaring bangun ruang, guru menggunakan media seperti kertas lipat atau powerpoint yang berisi video pembelajaran pembuatan jaring-jaring bangun ruang. Namun, terdapat kendala dalam penggunaan media tersebut, seperti keterbatasan proyektor di sekolah dan beberapa media yang kurang praktis bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan

⁸ A. Sapitri, D., & Bentri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X," *Inovtech* (2020): 6–7.

⁹ Jesi Alexander Alim Jalinus Jalinus, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER PADA TOPIK BILANGAN BULAT UNTUK SISWA SD PENDIDIKAN MATEMATIKA FKIP UNRI," *Tunjuk Ajar* 1 (2018): 8–13.

penggunaan media lain yang dapat mendukung pembelajaran agar setiap siswa dapat menggunakannya secara mandiri.

Peran media dalam pembelajaran setara dengan metode pembelajaran, karena keduanya memiliki peranan yang penting.¹⁰ Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang mengandung konsep abstrak, dan konsep-konsep tersebut sering menjadi tantangan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru matematika di MI Hidayatus Shibyan, di mana siswa merasa kesulitan dalam mata pelajaran matematika, terutama dalam materi bangun datar. Materi bangun datar mengandung banyak konsep yang perlu diimajinasikan dan dipahami oleh siswa, dan rata-rata siswa menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal. Meskipun guru telah menggunakan media seperti powerpoint yang berisi video pembelajaran, siswa masih merasa bingung karena perbedaan antara materi dalam buku dengan yang ada dalam *powerpoint* atau video, dan soal-soal penilaian harian masih banyak yang diambil dari buku. Oleh karena itu, diperlukan media lain yang dapat mengintegrasikan media dari guru dengan materi dalam buku agar lebih praktis dan siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran dapat berpengaruh pada minat belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dibuat media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, seperti Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar). Multimedia Interaktif *Abatar* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang memungkinkan pengguna untuk mengaksesnya

¹⁰ Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran," *Jurnal Al-Afkar* 5(1) (2016): 6.

di mana saja dan kapan saja, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan keinginannya. Pengembangan media ini dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam belajar materi bangun datar dan mendukung pencapaian hasil belajar mereka di kelas. Karena alasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan 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”**.

B. Rumusan Masalah

- 1 Bagaimana minat belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) di MI Hidayatus Shibyan?
- 2 Bagaimana pengembangan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) pada materi bangun datar kelas 4?
- 3 Bagaimana minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) di MI Hidayatus Shibyan?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) di MI Hidayatus Shibyan.
2. Untuk mengetahui pengembangan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) pada materi bangun datar kelas 4.

3. Untuk mengetahui minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) di MI Hidayatus Shibyan.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian pengembangan ini, telah dihasilkan sebuah media pembelajaran multimedia interaktif yang dapat diakses melalui smartphone atau perangkat Android.
2. Media pembelajaran ini memiliki fitur interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mengontrolnya, dan mengandung elemen teks, animasi, gambar, dan audio.
3. Multimedia interaktif ini diberi nama "*Abatar*," yang merupakan singkatan dari aplikasi bangun datar.
4. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi Android Studio.
5. Terdapat beberapa menu utama dalam multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, yaitu: info media, kompetensi, materi, dan evaluasi.
 - a. Menu petunjuk penggunaan berisi panduan penggunaan media.
 - b. Menu kompetensi berisi kompetensi dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran.
 - c. Menu materi pembelajaran berisi materi bangun datar, termasuk segi banyak, sifat-sifat bangun datar, keliling, dan luas bangun datar.
 - d. Menu evaluasi berisi soal pilihan ganda dan true-false yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.

- e. Menu profil pengembang berisi profil pengembang aplikasi Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar).
6. Hasil akhir dari Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) ini berupa aplikasi yang dapat diakses baik secara online maupun offline.
7. Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) ini dapat menjadi pendukung siswa dalam mempelajari materi bangun datar. Siswa dapat menggunakan media ini untuk belajar ulang materi yang telah dipelajari secara mandiri dan tanpa batasan waktu.
8. Tujuan pengembangan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, terutama dalam materi bangun datar.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Salah satu hal yang harus dipahami oleh guru adalah perkembangan kognitif anak sekolah dasar, karena pembelajaran yang disampaikan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Kegiatan belajar siswa sekolah dasar berbeda dengan siswa sekolah menengah. Di Indonesia, siswa sekolah dasar berada pada tingkat operasional konkret, di mana mereka membutuhkan bantuan konkret untuk mengerti konsep yang dianggap abstrak. Siswa pada tingkat operasional konkret memiliki kemampuan penalaran logis, pengelompokan, dan penggunaan operasi, tetapi masih kesulitan dalam memecahkan masalah yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, salah satu solusi untuk membantu siswa memahami konsep yang konkret adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif dapat memberikan pembelajaran yang lebih berarti dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Berdasarkan hal

tersebut, penting untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dalam materi bangun datar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Multimedia Interaktif Abatar (Aplikasi Bangun Datar)* ini mengacu pada beberapa asumsi, diantaranya:

- 1 Muhammad Rusli, dkk., dalam bukunya “Multimedia Pembelajaran yang Inovatif (Prinsip Dasar dan Model Pengembangan)” memaparkan:

Multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak. Dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif, siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir pada tingkat yang lebih tinggi. Penggunaan teknologi multimedia memiliki kelebihan dalam meningkatkan pengetahuan melalui eksplorasi, pemecahan masalah, berpikir kritis, evaluasi diri, dan refleksi.¹¹

- 2 Muhammad Rusli, dkk., dalam bukunya “Multimedia Pembelajaran yang Inovatif (Prinsip Dasar dan Model Pengembangan)” memaparkan:

Multimedia pembelajaran interaktif harus memiliki keselarasan yang jelas antara konten, animasi, audio, dan video. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.¹²

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang ditentukan oleh keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, serta untuk memastikan keefektifan, efisiensi, dan fokus penelitian. Berikut adalah batasan-batasan penelitian ini:

1. Penelitian ini berfokus pada pembuatan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Android Studio untuk materi bangun datar kelas 4 SD/MI.

¹¹ Muhammad Rusli, Dadang Hermawan, and Ni Nyoman Supuwiningsih, *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif (Prinsip Dasar Dan Model Pengembangan)* (Yogyakarta: Andi Offset, 2017).

¹² Ibid.138

2. Penerapan Multimedia Interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) hanya dilakukan di kelas 4A di MI Hidayatus Shibyan.
3. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi bangun datar.
4. Kompetensi Dasar yang digunakan adalah KD 3.8 dan 3.9 Kurikulum 2013.
5. Multimedia interaktif *Abatar* (Aplikasi Bangun Datar) dapat digunakan pada Android versi 5.0 ke atas.
6. Media ini dapat digunakan secara *online* maupun *offline*.
7. Distribusi media hanya dapat dilakukan langsung melalui laptop dengan menghubungkannya melalui kabel USB.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Achmad Baroqah Pohan, dkk berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Inkuiri Untuk Siswa Tingkat Dasar*" bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran interaktif berbasis inkuiri dan kemampuan numerik terhadap hasil belajar Matematika. Penelitian ini melibatkan 35 siswa kelas 3 sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, nilai-nilai belajar siswa dalam matematika, dan wawancara dengan guru dan orang tua terkait proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model pembelajaran inkuiri memiliki hasil belajar Matematika yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini juga menemukan adanya pengaruh interaktif antara model pembelajaran dan kemampuan numerik siswa terhadap hasil

belajar.¹³ Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah materi dalam penelitian yang tidak sama, penulis menggunakan media pembelajaran interaktif untuk materi bangun datar, sedangkan penelitian Achmad Baroqah untuk materi bangun ruang.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Ricardus Jundu, dkk berjudul "*Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai*" bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematika yang lebih baik bagi siswa dan memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan media pembelajaran berbasis kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa meningkat dengan adanya program pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif, dan siswa dapat memahami konsep matematika yang dipelajari dengan lebih cepat, sementara motivasi siswa dalam belajar matematika juga meningkat.¹⁴ Perbedaan penelitian dengan penelitian penulis terletak pada metode penelitiannya, di mana peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) sedangkan penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif.

¹³ Achmad Baroqah Pohan and Nur Rosit Jaelani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Inkuiri Untuk Siswa Tingkat Dasar," *KHATULISTIWA INFORMATIKA* VI, no. 1 (2018): 1–10.

¹⁴ Ricardus Jundu et al., "Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak Di Desa Popo Kabupaten Manggarai," *E-Dimas* 10, no. 2 (2019): 221–225.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Suci Wulandari dengan judul "*Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi*" bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa di SMP 1 Bukit Sundi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka. Analisis data dilakukan dengan memperhatikan indikator-aspek minat belajar siswa, seperti perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa media ini menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.¹⁵ Perbedaan penelitian dengan penelitian penulis terletak pada lokasi penelitian dan sampel penelitian yang berbeda, di mana penulis melakukan penelitian pada siswa kelas 4A di MI Hidayatus Shibyan.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Nur Alfia Adawiyah, dkk berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bangun Datar Berbasis Android untuk Siswa SD/MI*" bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif matematika bangun datar berbasis Android untuk siswa SD/MI. Penelitian ini menggunakan metode desain pengembangan dengan menerapkan model pengembangan yang merupakan adaptasi dari model Luther. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket kuisioner yang diberikan

¹⁵ Suci Wulandari, "MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA BELAJAR MATEMATIKA DI SMP 1 BUKIT SUNDI INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO INCREASE STUDENTS ' INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS AT SMP 1 BUKIT SUNDI," *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)* 1, no. 2 (2020): 43–48.

kepada ahli desain media dan siswa untuk mengukur minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika bangun datar berbasis Android mudah digunakan oleh siswa SD/MI, dengan penilaian ahli desain media rata-rata skor 55 dan persentase 91,6%, yang menunjukkan kualitas yang sangat baik. Respon siswa kelas IV SD/MI terhadap media pembelajaran ini juga menunjukkan kualitas yang sangat baik, dengan rata-rata skor 36,8 dan persentase 92%.¹⁶ Perbedaan penelitian dengan penelitian penulis terletak pada fokus penelitian, di mana penulis meneliti media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini fokus pada media pembelajaran interaktif matematika bangun datar.

Penelitian kelima yang dilakukan oleh Feri Hidayatullah Firmansyah, dkk berjudul "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar*" bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis augmented reality dalam bidang geometri pada mata pelajaran matematika untuk kelas 5 sekolah dasar. Dalam penelitian ini, digunakan metode *Design and Development (DnD)* dan *Black Box*, dengan menerapkan model pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring). Hasil penelitian ini adalah sebuah aplikasi media pembelajaran yang mengangkat materi bangun ruang untuk kelas 5 sekolah dasar, yang dapat diakses melalui perangkat telepon atau komputer desktop.¹⁷ Perbedaan penelitian dengan penelitian penulis terletak pada model

¹⁶ Adawiyah and Batubara, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bangun Datar Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI."

¹⁷ Feri Hidayatullah Firmansyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, and Elsyia Roziana Dewi, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Pengembangan Multimedia Pembelajaran

pembelajaran yang dilakukan, di mana penulis menggunakan model pembelajaran secara langsung (*luring*) sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran jarak jauh (*daring*).

Tabel 1. 1 Perbedaan Penelitian Ini dengan Penelitian Sebelumnya

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Achmad Baroqah Pohan, dkk “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Inkuiri Untuk Siswa Tingkat Dasar</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Media pembelajaran interaktif ➤ Siswa tingkat dasar ➤ Metode penelitian (RnD) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Materi yang diteliti (bangun datar & bangun ruang) 	<p>Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang inovatif berupa multimedia pembelajaran interaktif yang dapat dikontrol dan dioperasikan oleh pengguna pada mata pelajaran matematika kelas 4A di MI Hidayatus Shibyan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi bangun datar.</p>
2	Ricardus Jundu, dkk “ <i>Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Media pembelajaran interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Metode penelitiannya. Penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif. 	
3	Suci Wulandari “ <i>Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Media pembelajaran interaktif ➤ Mengetahui minat belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tempat dan sampel penelitian. Penulis melakukan penelitian pada siswa kelas 4A MI Hidayatus Shibyan 	
4	Nur Alfia Adawiyah, dkk “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bangun Datar Berbasis</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Media pembelajaran interaktif ➤ Materi bangun datar ➤ Jenjang SD/MI 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fokus penelitian (penulis fokus pada minat belajar siswa pada materi bangun datar dan Nur alfia 	

Interaktif Untuk Mata Pelajaran Matematika Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar,” *Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2020): 101–110.

	<i>Android untuk Siswa SD/MI</i>	➤ Metode penelitian (RnD)	fokus materi bangun datar tanpa melihat minat belajar siswa)	
5	Feri Hidayatullah Firmansyah, dkk <i>“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar”</i>	➤ Media pembelajaran interaktif ➤ Mapel matematika ➤ Jenjang sekolah dasar ➤ Metode penelitian (RnD)	➤ Pelaksanaan penelitian (penulis secara luring dan peneliti sebelumnya secara daring) ➤ Kelas penelitian (penulis pada kelas 4 dan peneliti sebelumnya pada kelas 5)	

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses penulisan, terjemahan, dan pembuatan atau produksi desain menjadi bentuk fisik seperti bahan pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, dan animasi yang dapat dikontrol atau dioperasikan oleh pengguna.
3. Bangun datar adalah bangun geometri yang memiliki bentuk datar atau rata, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lainnya.
4. Kelayakan merujuk pada hasil penilaian dari validator yang menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kriteria yang ditetapkan.
5. Minat belajar adalah ketertarikan atau preferensi yang mempengaruhi secara positif pembelajaran akademik. Minat dikatakan meningkat jika siswa memenuhi kriteria dengan hasil perhitungan angket minat belajar siswa dinyatakan meningkat, siswa aktif bertanya maupun berpendapat dalam pembelajaran, siswa merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran, serta siswa memiliki keinginan belajar yang terus meningkat.