

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CONSTRUCT TWO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA KELAS IV SDI PLUS AN NUR SUMBERCANGKRING**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Nabila Rhozana Qosdina

NIM. 932611119

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CONSTRUCT TWO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA KELAS IV SDI PLUS AN NUR SUMBERCANGKRING**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana

(S1)

Oleh

NABILA RHOZANA QOSDINA

932611119

PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

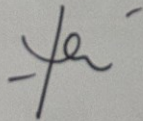
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

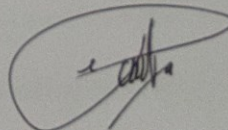
Skripsi oleh Nabila Rhozana Qosdina ini telah diperiksa dan desetujui

Kediri,
Pembimbing I



Dr. Fartika Ifriqia M.Pd.
NIP.196608111999032002

Kediri,
Pembimbing II



Puspoko Ponco Ratno M.T.
NIP.198501112019031003

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CONSTRUCT TWO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA KELAS IV SDI PLUS AN NUR SUMBERCANGKRING

NABILA RHOZANA QOSDINA

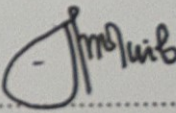
932611119

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
pada tanggal 26 Agustus 2024

Tim Penguji,

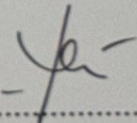
1. Penguji Utama

Dewi Agus Triani M.Pd
NIP.199008172015032006

(.....)

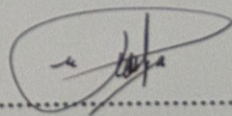
2. Penguji I

Dr. Fartika Ifriqia M.Pd
NIP.196608111999032002

(.....)

3. Penguji II

Puspoko Ponco Ratno M.T
NIP. 198501112019031003

(.....)

Kediri ... Agustus 2024 Dekan Fakultas Tarbiyah



Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd
NIP.197004121994032006

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 أَنشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا
 تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

“Hai orang-orang beriman dikatakanlah padamu: Berlapang-lapanglah dalam majelis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan menghilangkan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan” (QS. Al-Mujadilah : 11)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Alhamdulillah. Alhamdulillah. Penulis mengucapkan terimakasih serta mempersembahkan karya tulis berupa skripsi ini teruntuk:

1. Bapak Moch. Ali Anhar dan Ibu Ismi Wulandari selaku kedua orang tua saya, terimakasih atas do'a dan dukungannya, yang selalu menemani sampai saat ini dalam suasana senang maupun duka.
2. Seluruh Guru di SDN Karangrejo 1 selaku teman sejawat dan guru senior yang selalu memberi energi positif kepada penulis dalam menempuh pendidikan sampai saat ini.
3. Devi Ratna Wijaya, Eny Nur Kalimah, dan Kurnia Putri Desianti selaku sahabat penulis yang telah membantu dan mendengarkan keluh kesah penulis selama kami menjalin persahabatan.

ABSTRAK

Qosdina, Nabila Rhozana. Dosen Pembimbing Dr. Fartika Ifriqia M.Pd. dan Puspoko Ponco Ratno M.T. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct Two Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDI Plus An Nur Sumbercangkring, Skripsi, Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2024

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Hasil belajar, Matematika

Latar belakang penelitian ini adalah selama observasi di SDI Plus An Nur Sumbercangkring ditemukan permasalahan terkait kurangnya hasil belajar peserta didik yang dikarenakan guru yang tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDI Plus An Nur Sumbercangkring, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran matematika pada materi bangun datar yang digunakan di kelas IV SD Plus An Nur Sumbercangkring, dan 3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDI Plus An Nur Sumbercangkring.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Plus An Nur Sumbercangkring. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket validasi, angket respon yang dilakukan di SD Plus An Nur Sumbercangkring

Hasil penelitian dan pengembangan ini: 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Plus An Nur Sumbercangkring. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. 2) Kelayakan dari media pembelajaran interaktif ini divalidasi oleh 3 validator ahli, yaitu 2 validator ahli media yang memperoleh skor “4,35”, 2 validator ahli materi yang memperoleh skor “4,25”, satu validator dari pendidik mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar yang mendapatkan skor “4,8”. 3) Efektivitas media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dilakukan melalui uji *n-gain* dengan menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test* yang memperoleh skor 74% dengan kategori “Cukup Efektif”. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabila Rhozana Qosdina

Nim : 932611119

Program Studi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Construct Two Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Kelas IV SDI Plus An Nur Sumbercangkring

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi baik sebagian dan seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku . demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun

Kediri, 20 Agustus 2024

Penulis,

Nabila Rhozana Qosdina

NIM. 932611119

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hadirat-Nya. Sholawat serta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa petunjuk kebenaran bagi semuloh uat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi uang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Construct Two* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDI Plus An Nur Sumbercangkring”**

Penulis menyampaikan terimakasih sedalam dalmnya kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah beserta jajarannya
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd, selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah serta selaku Dosen Pembimbing I yang telah mencurahkan kesabarannya dalam memberikan bimbingan serta motivasi dalam menyusun skripsi.
4. Bapak Puspoko Ponco Ratno M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah mencurahkan kesabarannya dalam memberikan bimbingan serta motivasi dalam menyusun skripsi

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
MOTTO.....	V
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	VI
ABSTRAK.....	VII
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	VIII
KATA PENGANTAR	IX
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	8
G. Penelitian Terdahulu.....	9
H. Definisi Istilah	16
BAB II.....	18
KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Penelitian dan Pengembangan	18
B. Media Pembelajaran Interaktif	22
C. <i>Construct Two</i>	24
D. Hasil Belajar	25
E. Pembelajaran Matematika SD	26
F. Karakteristik Siswa Kelas IV SD/MI	28
G. Penilaian Kelayakan Media.....	30

BAB III	35
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	35
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	35
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	36
C. Uji Coba Produk	39
BAB IV	54
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian.....	54
B. Analisi Data	88
C. Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	94
D. Revisi Produk	106
E. Pembahasan	107
BAB V	116
PENUTUP	116
A. Kesimpulan.....	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN - LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Tabel Penelitian Terdahulu.....	9
Table 2.1 Tabel Ciri-Ciri Bangun Datar.....	27
Table 3.1 Pedoman wawancara Proses Pembelajaran.....	44
Table 3.2 Tabel Lembar Angket.....	45
Table 3.3 Tabel Lembar Angket.....	46
Table 3.4 Tabel Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	47
Table 3.5 Tabel Lembar Instrumen Validasi Ahli Media.....	48
Table 3.6 Tabel Lembar Instrumen Validasi Guru Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDI Plus An Nur.....	49
Table 3.7 Tabel Angket Respon Peserta Didik	50
Table 3.8 Tabel Ketentuan Penilaian Kuantitatif	52
Table 3.9 Tabel Kriteria Konversi Nilai Skala Lima.....	52
Table 3.10 Tabel Kriteria Kategori Tafsiran Efektifitas Uji N-Gain	53
Table 4.1 Tabel Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran.....	56
Table 4.2 Tabel Pembuatan Konten dalam Aplikasi Construct Two	67
Table 4.3 Tabel Saran dan Kritik Pembimbing I.....	72
Table 4.4 Tabel Saran dan Kritik Pembimbing II	72
Table 4.5 Hasil Rekapitulasi Validator Ahli Media	74
Table 4.6 Tabel Hasil Saran dan Kritik Validator I Ahli Media	75
Table 4.7 Tabel Hasil Saran dan Kritik Validator II Ahli Media	75
Table 4.8 Hasil Rekapitualsi Validator Ahli Media	76
Table 4.9 Tabel Hasil Saran dan Kritik Validator Ahli Materi	77
Table 4.10 Tabel Hasil Saran dan Kritik Validator Ahli Materi II.....	78
Table 4.11 Hasil Rekapitulasi Praktisi Pembelajaran Matematika.....	79
Table 4.12 Tabel Hasil Saran dan Kritik Praktisi Pembelajaran Matematika.....	79
Table 4.13 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Pada	81
Table 4.14 Hasil Perhitungan N-Gain Score Pada Uji Coba Kelompok Kecil	82
Table 4.15 Hasil Konversi Presentase Nilai N-Gain Score Pada Uji Kelompok Kecil .	82
Table 4.16 Hasil Angket Respon Pada Uji Kelompok Kecil	83
Table 4.17 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Pada Uji Cobs Kelompok Besar	84

Table 4.18 Hasil Perhitungan N-Gain Pada Uji Cobs Kelompok Besar	85
Table 4.19 Hasil Konversi Persentase Nilai N-Gain Pada Uji Coba Kelompok Besar..	85
Table 4.20 Hasil Angket Respon Pada Uji Coba Kelompok Besar	86
Table 4.21 Tabel Hasil Validasi Media Oleh Validator I.....	88
Table 4.22 Tabel Hasil Validasi Media Oleh Validator II	90
Table 4.23 Tabel Hasil Validasi Materi Oleh Validator I Dan II.....	92
Tabel 4.24 Tabel Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil	94
Table 4.25 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelompok Kecil.....	95
Table 4.26 Hasil Perhitungan N-Gain Dengan Pemahaman Konsep	96
Table 4.27 Hasil Perhitungan N-Gain Dalam Konversi Presentase	97
Table 4.28 Hasil Angket Respon Pada Uji Kelompok Kecil	98
Table 4.29 Hasil Konversi Presentase Angket Respon Pada Uji Kelompok Kecil.....	99
Table 4.30 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelompok Besar	100
Table 4.31 Hasil Perhitungan N-Gain Dengan Pemahaman Konsep Pada Kelompok Besar	101
Table 4.32 Hasil Perhitungan N-Gain Dalam Konversi Presentase Pada Kelompok Besar	102
Table 4.33 Hasil Respon Angket Uji Kelompok Besar.....	103
Table 4.34 Hasil Konversi Presentase Angket Respon Pada Uji Kelompok Besar	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Gambar Flowchart Tombol Materi.....	59
Gambar 4. 2 Gambar Flowchart Tombol Quiz.....	60
Gambar 4. 3 Gambar Flowchart Tombol Options.....	60
Gambar 4. 4 Gambar Flowchart Tombol Help.....	61
Gambar 4. 5 Gambar Flowchart Tombol Profil	61
Gambar 4. 6 Gambar Mockup Tampilan Halaman Utama.....	62
Gambar 4. 7 Gambar Mockup Tampilan Halaman Awal Materi	63
Gambar 4. 8 Gambar Mockup Tampilan Halaman Materi.....	63
Gambar 4. 9 Gambar Mockup Tampilan Halaman Ringkasan Materi.....	64
Gambar 4. 10 Gambar Mockup Tampilan Halaman Tombol Quiz.....	64
Gambar 4. 11 Gambar Mockup Tampilan Halaman Tombol Quiz Easy dan Hard	65
Gambar 4. 12 Gambar Mockup Tampilan Halaman Tombol Help.....	65
Gambar 4. 13 Gambar Mockup Tampilan Halaman Tombol Optoins.....	66
Gambar 4. 14 Gambar Mockup Tampilan Halaman Tombol Quit.....	66
Gambar 4. 15 Hasil Validasi Media Oleh Validator I.....	89
Gambar 4. 16 Hasil Validasi Media Oleh Validator II.....	90
Gambar 4. 17 Perbandingan Hasil Validasi Media Oleh Validator I Dan II.....	91
Gambar 4. 18 Perbandingan Hasil Validasi Materi Oleh Validator I Dan II	93
Gambar 4. 19 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelompok Kecil.....	96
Gambar 4. 20 Perbandingan Hasil Pre-Test Dan Post-Test Uji Kelompok Besar	101
Gambar 4. 21 Perbandingan Hasil Pre-Test Dan Post-Test Uji Kelompok Besar Dan Kecil	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 : Pedoman Wawancara.....	121
Lampiran 1.2 : Lembar Validasi.....	122
Lampiran 1.3 : Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi dan Media	124
Lampiran 1.4 : Surat Izin Penelitian.....	134
Lampiran 1.6 : RPP Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar	136
Lampiran 1.7 : Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelompok Kecil dan Lembar Tanggapan Peserta Didik	140
Lampiran 1.8 : Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelompok Besar dan Lembar Tanggapan Peserta Didik	153
Lampiran 1.9 : Curriculum Vitae Penulis.....	167