

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan manusia untuk menciptakan situasi belajar mengajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya secara aktif untuk mengendalikan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang dapat menyongsong kehidupan dimasyarakat. Sebagaimana yang tertulis pada UU nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan potensi dan ketrampilan peserta didik sehingga dapat membawa perubahan baik dalam diri maupun lingkungan sekitar¹. Dari penjelasan di atas memaknai bahwa pada umumnya pendidikan dilaksanakan untuk mengembangkan mutu dan sumber daya manusia untuk membangun sebuah bangsa menjadi lebih berkembang. Hal tersebut dapat diciptakan mulai dari kualitas sistem pembelajaran di sekolah melalui ilmu pengetahuan teknologi pendidikan.

Ilmu pengetahuan teknologi pendidikan atau dapat disebut teknologi pendidikan kini menyebar sangat pesat dengan mengikuti era globalisasi. Semua dapat merasakan dampak dari teknologi pendidikan, baik pada peserta didik ataupun pada pendidik yang menjadi fasilitator. Teknologi pendidikan dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik. Sehingga peserta didik terhindar dari rasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Bagi guru, teknologi

¹ UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL (Jakarta: DEPDIKNAS).

pendidikan ini menjadi inovasi dalam mengasah ketrampilan guna mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas.

Teknologi pendidikan dapat didefinisikan sebagai konsep mengaplikasikan desain pengelolaan dari sebuah kegiatan dan sumber belajar. Teknologi pendidikan menurut Seels dan Richey dalam Non Syafriaferdi diartikan sebagai sebuah teori dan praktek dalam desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta penilaian proses dan sumber untuk belajar². Pemaparan definisi tersebut mengindikasikan bahwa teknologi pendidikan adalah profesi yang didukung oleh sebuah teori dan praktek pendidikan. Selain itu, definisi teknologi pendidikan dapat diperluas secara komperhensif, dalam perancangan, pengembangan, penggunaan, pengelolaan dan evaluasi.

Inovasi media pembelajaran interaktif merupakan salah satu perkembangan dari teknologi pendidikan. Media pembelajaran interaktif sering disebut sebagai media pembelajaran yang menggabungkan berbagai unsur, seperti: tulisan, gambar, suara, video serta audio. Menurut Deni Darmawan merupakan suatu sistem media pembelajaran yang terkendali dan dirancang menggunakan *software* dan *hardware* pada perangkat komputer³. Sedangkan menurut Hendra Dwi Surjono menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sebuah program pembelajaran yang berisi kombinasi gambar, grafik, teks, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan berkeninambungan dengan bantuan perangkat komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran⁴. Berdasarkan beberapa definisi sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

² Non Syafriaferdi, *Menjadi Guru Hebat Di Era Revolusi Industri 4.0* (Sleman: Deepublish, 2020). Hal 57

³ Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011). Hal 41

⁴ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembanagan* (Yogyakarta: UNY Press, 2017). Hal 41

interaktif adalah sekumpulan unsur yang berupa gambar, teks, grafik, suara, animasi, dan video yang secara berkesinambungan dan terstruktur dalam perangkat keras computer untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pentingnya perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran ini sangat berpengaruh untuk menciptakan suasana serta pengalaman belajar yang berbeda dan lebih berkesan. Selain itu, perkembangan teknologi juga dapat membuat waktu lebih efektif dan efisien serta dapat menciptakan ketertarikan belajar bagi peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai dalam Sutirman yang memaparkan bahwa adanya media pembelajaran interaktif dapat menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, pembelajaran yang disampaikan akan lebih mudah diterima peserta didik, peserta didik lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, dan metode pembelajaran menjadi lebih variatif sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan⁵. Penerapan media pembelajaran interaktif dalam sebuah pembelajaran dapat merangsang peserta didik berpikir secara kritis dan mengasah kreatifitas pola pikir peserta didik.

Hal ini juga dibuktikan dalam penelitian Dian Pertami, Abdullah Pandang, Rohana dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Materi Bangun Datar Kelas IV SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: analisis kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dibutuhkan dalam proses pembelajaran, adanya kevalidan media pembelajaran interaktif melalui analisis data dan

⁵ Sutirman, *Media Dan Model-model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2023). Hal 17

kepraktisan media pembelajaran interaktif yang diuji coba pada kelas IV SD⁶. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa secara garis besar, media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai alat atau perantara yang membawakan pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu penyampaian materi secara efektif. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar dan meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang dialami saat ini. Banyak dari pengembang media pembelajaran interaktif berlomba-lomba untuk menciptakan inovasi serta penemuan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Media pembelajaran interaktif berbasis *construct two* menurut Hartyanto dalam Miftahul Jannah dan Arie Widya Murni menjelaskan bahwa salah satu perangkat lunak yang dapat dimenghasilkan aplikasi *game engine* yang berbasis HTML yang dikhususkan untuk *platform 2D*. *Construct Two* ini dikembangkan oleh *Scirra* dengan menggunakan bahasa pemrogramana khusus, karena semua perintah yang digunakan pada aplikasi ini diatur dalam *Event Sheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action*⁷. Sehingga ini lebih memudahkan pengguna baru untuk mengembangkan media pembelajaran dengan disesuaikan muatan materi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV SDI Plus An Nur Sumbercangkring bahwa proses pembelajaran para pendidik tidak terlalu sering

⁶Dian Pertami, Abdullah Pandang, Rohana, 2021, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Bangun Datar Kelas IV SD, Makassar, NSJ: Nubin Smart Journal, vol 1, no 1, Desember.

⁷ Miftahul Jannah dan Arie Widya Murni, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct Two Pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* Vol 1, No 1 (t.t.).

atau bahkan jarang menggunakan media pembelajaran interaktif dan lebih menerapkan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku tematik. Dalam wawancara bersama Ibu Yulia pada tanggal 17 Mei 2023, beliau merupakan guru matematika yang mengajar di kelas IV memaparkan hasil belajar pada materi bangun datar mata pelajaran matematika masih rendah, ini dikarenakan adanya keterbatasan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif di dalam kelas.

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan perangkat Construct Two ini dapat membawa pembaharuan media pembelajaran interaktif di SD Plus An Nur Sumbercangkring Kabupaten Kediri para pendidik belum banyak yang mengembangkan media pembelajaran interaktif⁸ khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika kurang bervariasi⁹, sehingga siswa mudah cepat bosan dan kurang menyenangkan¹⁰ saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan soal-soal berbentuk *quiz* yang dapat diulang kembali dimana saja dan kapanpun dengan bantuan akses internet pada gawai pintar ataupun pada komputer.

Sehingga dari latar belakang diatas maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *CONSTRUCT TWO* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SDI PLUS AN NUR SUMBERCANGKRING"

⁸Wawancara dengan guru matematika kelas IV SD Plus An Nur Sumbercangkring Kabupaten Kediri.

⁹Wawancara dengan guru matematika kelas IV SD Plus An Nur Sumbercangkring Kabupaten Kediri.

¹⁰Wawancara dengan siswa kelas IV SD Plus An Nur Sumbercangkring Kabupaten Kediri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *construct two* dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDI Plus An Nur Sumbercangkring.
2. Bagaimana Kelayakan menggunakan aplikasi *construct two* pada materi bangun datar kelas IV di SD Plus An Nur Sumbercangkring
3. Bagaimana Keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *construct two* dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDI Plus An Nur Sumbercangkring

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, diantaranya untuk:

1. Menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *construct two* dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDI Plus An Nur Sumbercangkring
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *construct two* dalam mata pelajaran matematika pada materi bangun datar yang digunakan di kelas IV SD Plus An Nur Sumbercangkring
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *construct two* dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDI Plus An Nur Sumbercangkring

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan aplikasi *construct two*. Pemilihan aplikasi ini sebagai aplikasi pendukung utama, meski belum banyak yang mengenal aplikasi ini, namun aplikasi ini dapat membantu untuk membangun aplikasi media pembelajaran interaktif.
2. Media ini merupakan media pembelajaran interaktif yang dioperasikan secara mandiri
3. Materi media pembelajaran adalah materi bangun datar
4. Media pembelajaran ini memuat materi serta *quiz*
5. Efek suara yang digunakan untuk menambah kesan hidup pada media interaktif
6. Desain background di kembangkan dengan aplikasi software *Corel Draw X5* dan *Photoshop* agar lebih menarik dan beragam
7. Warna *background* didominasi warna muda dan warna pendukung agar memberikan kesan ceria serta menarik perhatian siswa

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil dari pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi Construct Two ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Dapat memberi pembaharuan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi pendidikan khusus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Secara praktis

- a. Memberikan stimulus dan motivasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajar
- b. Memberikan pengalaman suasana yang berbeda dan menarik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik
- c. Memberikan media alternatif bagi guru yang dapat mendukung keberhasilan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan proses pembelajaran

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Construct Two* materi bangun datar sebagai media pembelajaran untuk kelas IV SD PLUS AN NUR Sumbercangkring Kabupaten Kediri ini berdasarkan beberapa asumsi yaitu:

1. Peserta didik kelas IV SD PLUS AN NUR dapat mengoperasikan komputer
2. Peserta didik kelas IV SD PLUS AN NUR dapat membaca dan memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif untuk menunjukkan pemakaian media pembelajaran

Pada pengembangan *Construct Two* selain didasarkan pada beberapa asumsi diatas terdapat juga batasan, diantaranya:

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *Construct Two* ini hanya terbatas pada kemampuan kognitif
2. Proses uji coba hanya dilakukan pada kelas IV SD PLUS AN NUR Sumbercangkring Kabupaten Kediri

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan serta acuan unuk menghindari kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Table 1.1Tabel Penelitian Terdahulu

Penelitian I	
Judul jurnal dan tahun terbit	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kearifan Lokal Pada Muatan IPA Topik Benda Tunggal Dan Campuran (2022)
Nama peneliti	I.M. Suirta, I.K. Gading, N.K. Suarni
Metode	Metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian ADDIE
Hasil penelitian	Penelitian ini memiliki tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android adalah untuk mencari kepraktisan proses belajar mengajar mata pelajaran IPA menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dutujukan pada siswa kelas V SD Blahbatuh, Gianyar. Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan model ADDIE, dimana model ini terdiri atas lima langkah tahapan, dinataranya: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode pengumpulan data yang terdapat pada

	<p>penelitian ini dengan menggunakan lembar kuesioner penelitian uji validasi dan uji coba pada skala kecil. Sedangkan instrument pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: kuesioner validasi dan kepraktisan. Penggunaan media pembelajaran berbasis android ini dinilai sangat praktis. Hal ini ditinjau dari: media pembelajaran interaktif berbasis android dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, hasil uji validasi pengembangan media pembelajaran oleh para ahli validator dari berbagai kajian dengan aspek, ketuntasan belajar siswa, dan peningkatan hasil belajar siswa¹¹.</p>
Persamaan	Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif, model penelitian, objek yang diteliti tingkat SD.
Perbedaan	Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek penelitian, waktu dan tempat penelitian, media pembelajaran yang digunakan.
Penelitian II	
Judul jurnal dan tahun terbit	<i>Interacrive Multimedia Learning Media For 3rd Grade Students: Enhancing Understanding of Alternative Energy (2023)</i>
Nama peneliti	I. H. Sumarwi, Suryanti, Z.A.I. Supardi
Metode	Metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian Borg dan Gall
Hasil penelitian	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 SD dalam materi energi alternatif mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan berdasarkan Borg dan Gall. Ada beberapa instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini diantaranya yakni: lembar validasi ahli, lembar keterlaksanaan praktikum, lembar tes pengetahuan siswa, dan lembar angket respon siswa. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif sebagai alat bantu dalam melakukan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman mata pelajaran IPA pada materi energi alternatif.</p> <p>Penggunaan media ini dinilai positif dalam meningkatkan pemahaman materi energi</p>

¹¹I.M. Suirta, I.K. Gading, dan N.K. Suarni, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kearifan Lokal Pada Muatan IPA Topik Benda Tunggal Dan Campuran," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 6, No 2 (Agustus 2022).

	alternatif pada pembelajaran IPA kelas 3 SD. Hal ini dibuktikan dari: presentase hasil validasi para ahli yang memiliki kategori layak, presentase kepraktisan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif yang tinggi, tes keahaman siswa, dan angketrespon siswa mengenai media pembelajaran yang digunakan ¹² .
Persamaan	Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif, subjek yang diteliti kelas 4, fokus mata pelajaran yang digunakan.
Perbedaan	Perbedaan dalam penelitian ini adalah model penelitian yang digunakan, subjek penelitian, waktu dan tempat penelitian, fokus mata pelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan.
Penelitian III	
Judul jurnal dan tahun terbit	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Luas Bangun Datar “LuBaDa” Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa (2022)
Nama peneliti	Wuli Oktiningrum dan Tinta Arinda Putri
Metode	Metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian ADDIE
Hasil penelitian	<p>Pada penelitian ini membahas tentang pengaruh pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran matematika pada materi luas bangun datar kelas IV SD. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur sejauh mana peningkatan minat belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini ditujukan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Wonokerso. Metode penelitian ini menggunakan model penelitian dari ADDIE.</p> <p>Teknik pengumpulan data yang ada dalam penelitian ini diantaranya, adalah: wawancara, observasi, validasi produk pada ahli media dan materi, serta angket. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dinilai layak dan valid. Hal ini dibuktikan dari:</p>

¹²I. H. Sumarwi, Suryanti, dan Z.A.I. Supardi, “Interactive Multimedia Learning Media For 3rd Grade Students: Enhancing Understanding of Alternative Energy,” *Studies in Philosophy of Science and Education* Vol. 4, No 1 (Maret 2023).

	hasil validasi para ahli, hasil rata-rata hitung angket minat belajar, dan hasil rata-rata hitung sebelum dan sesudah dari penggunaan media ¹³ .
Persamaan	Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif, model penelitian, subjek yang diteliti kelas 4.
Perbedaan	Perbedaan dalam penelitian ini adalah waktu dan tempat penelitian, tujuan penelitian, media pembelajaran yang digunakan.
Penelitian IV	
Judul jurnal dan tahun terbit	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar (2022)
Nama peneliti	Nur Afifah, Otang Kurniawan, Eddy Noviana
Metode	Metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian ADDIE
Hasil penelitian	<p>Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 3 SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE. Uji coba dalam penelitian ini menggunakan uji coba satu-satu dan uji coba terbatas. Dimana sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji coba satu-satu merupakan sampel acak siswa kelas 3 SD, sedangkan pada uji coba terbatas dilakukan pada SD <i>Al-Furqon Islamic School</i> Pekanbaru.</p> <p>Penelitian ini menggunakan anget sebagai instrument pengumpulan data uji validasi, dan tanggapan siswa kelas 3 SD. Penelitian pengembangan ini dinilai layak digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia kelas 3 SD. Hal tersebut ditinjau dari: hasil validasi oleh para ahli dengan kategori “layak”, hasil uji coba satu-satu siswa kelas 3 SD secara acak, dan juga uji coba terbatas pada SD <i>Al-Furqon Islamic School</i> Pekanbaru¹⁴.</p>
Persamaan	Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif,

¹³ Wuli Oktiningrum dan Tinta Arinda Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Luas Bangun Datar ‘LuBaDa’ Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* Vol 3, No. 2 (September 2022).

¹⁴ Nur Afifah, Otang Kurniawan, dan Eddy Noviana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Kiprah Pendidikan* Vol. 1, No. 1 (Januari 2022).

	model penelitian, objek yang diteliti tingkat SD.
Perbedaan	Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek penelitian, waktu dan tempat penelitian, tujuan penelitian, media pembelajaran yang digunakan, fokus mata pelajaran yang digunakan.
Penelitian V	
Judul jurnal dan tahun terbit	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Macromedia Flash</i> Materi Luas dan Keliling Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (2020)
Nama peneliti	Krisma Widi Wardani dan Danang Setyadi
Metode	Metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian 4D (<i>define, design, develop, disseminate</i>)
Hasil penelitian	<p>Penelitian ini membahas tentang pengaruh pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>macromedia flash</i> pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan model 4D (<i>define, design, develop, disseminate</i>). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Mardirahayu 01 dan 02 Ungaran.</p> <p>Penelitian ini menggunakan beberapa instrument penelitian diantaranya: lembar validasi, lembar respon siswa, dan lembar angket motivasi. penelitian ini dinilai valid dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar kelas 4 SD. Hal ini terbukti dari: hasil perhitungan validasi oleh para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran ini dalam kategori “valid”, dan hasil perhitungan dari respon siswa terhadap media pengembangan ini dikategorikan “baik”¹⁵.</p>
Persamaan	Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif, subjek yang diteliti kelas 4, fokus mata pelajaran yang digunakan.
Perbedaan	Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek penelitian, waktu dan tempat penelitian, tujuan penelitian, media pembelajaran yang digunakan, fokus mata pelajaran yang digunakan.

¹⁵ Krisma Widi Wardani dan Danang Setyadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol. 10, No. 1 (Januari 2020).

Penelitian VI	
Judul jurnal dan tahun terbit	Pengembangan media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar (2022)
Nama peneliti	Monica Desy Deria dan Duhita Savira Wardani
Metode	Metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian Borg dan Gall
Hasil penelitian	<p>Dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>powerpoint</i> terhadap peningkatan kemampuan pemahaman pada pembelajaran IPA kelas V SD melalui minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yakni penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall. Instrument penelitian yang digunakan berupa angket respon siswa dan lembar tes pemahaman konsep belajar siswa.</p> <p>Hasil penelitian tersebut menunjukkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>powerpoint</i> ini mendapatkan respon yang positif setelah penggunaan media tersebut pada pembelajaran IPA. Hal tersebut juga didukung dari: hasil persentase rata-rata para siswa, persentase uji coba prosuk dan uji coba pemakaian, serta uji analisis menggunakan <i>N-Gain</i> yang memiliki kategori tinggi¹⁶.</p>
Persamaan	Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif, objek yang diteliti tingkat SD.
Perbedaan	Perbedaan dalam penelitian ini adalah model penelitian, waktu dan tempat penelitian, media pembelajaran yang digunakan, subjek penelitian.
Penelitian VII	
Judul jurnal dan tahun terbit	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar (2022)
Nama peneliti	Sulistiyani Puteri Ramadhani dan Tanti Maudy Rahayu
Metode	Metode penelitian dan pengembangan dengan

¹⁶ Monica Desy Deria dan Duhita Savira Wardani, "Pengembangan media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Profesi pendidikan* Vol 1, No 2 (Desember 2022).

	model penelitian Borg dan Gall
Hasil penelitian	<p>Penelitian ini bertujuan untuk media pembelajaran video animasi secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD. Model penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall.</p> <p>Penelitian ini menggunakan angket dan analisis data sebagai komponen instrumen penelitian. Hasil dari penelitian ini mendapatkan respon siswa dengan kategori efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari: perolehan presentase hasil analisis validasi dari para ahli, hasil persentase dari uji coba terbatas dan uji coba menggunakan skala kecil, serta angket respon siswa¹⁷.</p>
Persamaan	Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran, subjek yang diteliti kelas 4, objek yang diteliti tingkat SD,
Perbedaan	Perbedaan dalam penelitian ini adalah model penelitian, waktu dan tempat penelitian, media pembelajaran yang digunakan, fokus mata pelajaran yang digunakan.

¹⁷ Sulistyani Puteri Ramadhani dan Tanti Maudy Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar," *Tarbiyah wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* Vol 9, No 3 (November 2022).

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai media dalam mengajar dalam suatu pembelajaran, ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar. Maka media yang dibuat dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif.

2. *Construct Two*

Construct Two dalam penelitian ini yakni sebuah perangkat lunak yang berupa aplikasi yang terdapat pada komputer yang dirancang untuk membuat suatu program baik edukasi atau penyampaian informasi yang memiliki fungsi menu yang dapat membuat media ini menjadi semakin menarik, yang mana didalam aplikasi ini terdapat unsur teks, gambar, animasi, video, audio yang dapat dikombinasikan sesuai dengan tingkat kreativitas pengguna.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai akhir yang didapatkan oleh peserta didik dari sebuah pembelajaran yang telah dilalui sebelumnya. Hasil belajar ini sangat penting guna mengetahui seberapa jauh peserta didik memahapi maupun menguasai sebuah materi. Hasil belajar ini dapat diperoleh dari pengolahan umpan balik ataupun evaluasi.

4. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada sekolah dasar. Pembelajaran matematika membahas tentang cara menentukan ukuran suatu benda atau objek yang secara langsung membuat pemecahan masalah melalui cara berpikir peserta didik serta rasa ingin tau melalui konsep teori.