

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
POWER POINT BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV DI MI MUHAMMADIYAH 1 PARE**

SKRIPSI



**OLEH
MEGA CHANDRA PUTRI
NIM. 932601918**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
JUNI 2022**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
POWER POINT BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV DI MI MUHAMMADIYAH 1 PARE**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh
Mega Chandra Putri
932601918

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
JUNI 2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Mega Chandra Putri ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 19 Mei 2022
Pembimbing I



Dewi Agus Triani, M.Pd.I.
NIP. 199008172015032006

Kediri, 19 Mei 2022
Pembimbing II



Choiru Umatin, M.Pd.
NIP. 198710122019032007

NOTA DINAS

Kediri, 19 Mei 2022

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Jl. Sunan Ampel No. 07 Ngronggo Kediri

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mega Chandra Putri
NIM : 932601918
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Power Point* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di Mi Muhammadiyah 1 Pare

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diujikan dalam Sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesedian Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



Dewi Agus Triani, M.Pd.I
NIP. 199008172015032006

Pembimbing II



Choiru Umatin, M.Pd.
NIP. 198710122019032007

NOTA PEMBIMBING

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Penyerahan Skripsi

Kediri, 24 Juni 2022

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Jl. Sunan Ampel No. 07 Ngronggo Kediri

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mega Chandra Putri
NIM : 932601918
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Power Point* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di Mi Muhammadiyah 1 Pare

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai petunjuk dan tuntutannya yang telah diberikan dalam Sidang Munaqasah yang dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2022, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Demikian agar maklum dan atas kesedian Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Disetujui Oleh,

Pembimbing I



Dewi Agus Triani, M.Pd.I.
NIP. 199008172015032006

Pembimbing II



Choiru Umatin, M.Pd.
NIP. 198710122019032007

HALAMAN PENGESAHAN


PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *POWER POINT* BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI MI MUHAMMADIYAH I PARE

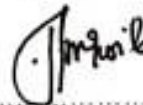
MEGA CHANDRA PUTRI
9.326.019.18

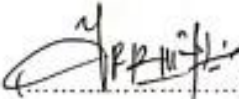
Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 20 Juni 2022

Tim Penguji,

1. Penguji Utama
Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd.
NIP. 196608111999032002
2. Pembimbing I
Dewi Agus Triani, M.Pd.I.
NIP. 199008172015032006
3. Pembimbing II
Choiru Umatin, M.Pd.
NIP. 198710122019032007


(.....)


(.....)


(.....)

Kediri, 20 Juni 2022


Prof. Dr. H. Munifah, M.Pd.
197004121994032006

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH



KEMENTERIAN AGAMA RI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI PERPUSTAKAAN

Jl. Sunan Ampel No. 07 Ngronggo Kota Kediri
E-Mail: perpustakaan@iainkediri.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mega Chandra Putri
NIM : 932601918
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/PGMI
E-mail address : putriimega296@gmail.com
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi Tesis Disertasi
 Lain-lain (.....)

Judul Karya Ilmiah : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Power Point* Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Muhammadiyah 1 Parc

Dengan ini menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan IAIN Kediri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah tersebut diatas beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan IAIN Kediri berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan IAIN Kediri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Kediri, 25 Juli 2022

Penulis

(Mega Chandra Putri)

HALAMAN MOTO

“Teruslah berjalan meskipun jalan yang kau lalui sepi. Tak peduli apapun yang dihasilkan hari ini, kau tetap adalah orang yang memiliki banyak kesabaran dan potensi. Hidup ini terlalu singkat ketika kita menyerah pada masalah, jadi jangan pernah biarkan masalah itu menang diatas semua tujuan dan impianmu.”

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mega Chandra Putri
NIM : 932601918
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

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 atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 01 Juni 2022
Yang membuat pernyataan



Mega Chandra Putri

ABSTRAK

MEGA CHANDRA PUTRI, Dosen Pembimbing DEWI AGUS TRIANI, M.Pd.I. dan CHOIRU UMATIN, M.Pd., Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Power Point* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Muhammadiyah 1 Pare, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2022.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran, Matematika, Minat Belajar

Pelaksanaan pembelajaran *online* dan pembelajaran dengan sistem tatap muka terbatas, diakibatkan adanya pandemi Covid-19 yang terjadi dalam kurun waktu tiga tahun terakhir. Hal ini berdampak pada kurang efektifnya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, salah satu kendalanya adalah pendidik yang belum dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang lebih menarik dalam pembelajaran *online* ataupun pembelajaran dengan sistem tatap muka terbatas. Sehingga mengakibatkan terjadinya penurunan minat belajar peserta didik. Kebijakan sistem pembelajaran *online* ataupun sistem pembelajaran tatap muka secara terbatas ini, juga berlaku di MI Muhammadiyah 1 Pare. Peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Salah satunya dengan “*Me-maticslern*”, yaitu multimedia pembelajaran interaktif *power point* berbasis android. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi “*Me-maticslern*” guna meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika.

Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian Lee Owens yang melalui lima tahapan pengembangan, yang diawali dengan tahapan *analysis* dan diakhiri dengan tahapan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah 1 Pare dengan mengambil kelas IV pada program reguler yang terdiri dari empat rombel kelas.

Hasil penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *power point* berbasis android mendapat penilaian kualifikasi baik. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh nilai dari ahli materi mendapat nilai 88% dan ahli media mendapat nilai 80%, dari hasil uji lapangan mendapat kualifikasi layak dari semua subjek validasi uji lapangan, dengan nilai kelayakan media pada uji coba perorangan mendapatkan nilai kelayakan media 89,16%, uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai kelayakan media 90,2%, dan uji coba kelompok besar mendapatkan nilai kelayakan media 93,02%. Penerapan multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan hasil peningkatan minat belajar yang signifikan, dengan persentase sebelum penggunaan media 66% dan setelah penggunaan media menjadi 92% dengan jumlah 30 peserta didik.

ABSTRACT

MEGA CHANDRA PUTRI, Advisors: DEWI AGUSTRIANI, M.Pd.I. and CHOIRU UMATIN, M.Pd., The Development of *PowerPoint* Interactive Multimedia Learning Based on Android to Improve Students' Interest in Math Learning In Fourth Grade of MI Muhammadiyah 1 Pare, Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty Tarbiyah, State Islamic Institute (IAIN) Kediri, 2022.

Keywords: *Multimedia Learning; Math; Learning Interest.*

The implementation of online learning and face-to-face learning limited system, caused by the covid-19 pandemic in the last three years. This condition affects the ineffectiveness of learning activities, one of the obstacles is teachers who have not been able to apply more interesting media in online learning or limited face-to-face learning system. These results are decreases students' interest in learning. The policy of online learning is also applied at MI Muhammadiyah 1 Pare. The increase in students' interest in learning can be done by using interactive learning media. One of them is "*Me-maticslern*", which is a PowerPoint interactive multimedia learning based on android. This research and development aim to produce interactive multimedia learning in the form of a "*Me-maticslern*" application to improve students' interest in Math learning.

The research and development method is a Research and Development (*R&D*) by Lee Owens research model which has five development steps, the first is the analysis step and the last is the evaluation step. This research was implemented at MI Muhammadiyah 1 Pare by taking fourth grade in a regular program consisting of four class groups.

The conclusions of research and development in PowerPoint interactive multimedia learning based on android got a great qualification assessment. Based on the results of the validation, it was obtained that the value of the material expert got a score of 88% and the media expert got a score of 80%, from the results of the field test, got proper qualifications from all field test validation subjects, with the media eligibility value in the individual trial got a score of 89.16 %, the small group trial got a media eligibility value of 90.2%, and the large group trial got a media eligibility score of 93.02%. The application of interactive learning multimedia refers to a significant increase in students' interest in learning, with a percentage of 66% before using media and 92% after using media with a total of 30 students.

ملخص

ميكا جاندر بوتري، المشرفة دوي أكوس ترياني الماجستير و خير أمة الماجستير، تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية بوربوينت (power point) بموجب أندرويد لترقية رغبة التعلّم للطلاب في المادة الدراسية الرياضية للصف الرابع بالمدرسة الابتدائية محمديّة الواحدة باري، بحث العلمي قسم تعليم المعلم المدرسة الابتدائية كلية التربية، الجامعة الإسلامية الحكومية كديري، ٢٠٢٢.

الكلمة الرئيسية: الوسائل المتعددة التعليمية، الرياضية، رغبة التعلّم.

تنفيذ تعليم عبر الإنترنت و تعليم المقابلة المحددة بسبب جائحة فيروس كورونا – ١٩ (covid-19) الذي يوجد طول ثلاثة سنوات. هذا الحال يؤثر على عدم فعالية أنشطة التعليم المقدمة و يوجد عراقيل للمعلم في تحقيق استخدام الوسائل التعليمية الممتعة في تعليم عبر الإنترنت أو تعليم المقابلة المحددة. التأثير من سياسة التعليم في المدرسة يسبب على تخفيض رغبة التعلّم للطلاب. يكون تخفيض الرغبة التعلّم للطلاب بسبب تطبيق نظام التعليم عبر الإنترنت أو تعليم المقابلة المحددة في المدرسة الابتدائية محمديّة الواحدة باري. الجهد من الجهود لترقية رغبة تعلّم الطلاب هو باستخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية. الوسيلة من وسائل التعليمية المناسبة تسمى ب "Me-maticslern" هي الوسائل المتعددة التفاعلية بوربوينت (power point) بموجب أندرويد. الهدف من هذا البحث و تطويره ليحصل نتاج الوسيلة التعليمية التفاعلية بشكل استمارة "Me-maticslern" لترقية رغبة تعلّم الطلاب في الدراسة الرياضية.

طريقة البحث و تطويره المستخدمة هي بحث تطوري (Research and Development) باستخدام نموذج البحث لي أوينس بطريق خمسة مراحل التطوير، هي مرحلة التحليل أولاً و مرحلة التقويم أخيراً. يجري البحث في المدرسة الابتدائية محمديّة الواحدة باري للصف الرابع في برنامج النظامي الذي يتكون من أربع مجموعات الدراسة. يحصل البحث و تطويره الوسائل المتعددة التفاعلية بوربوينت (power point) بموجب أندرويد نتيجة جيدة. بناء على حصول التصحيح، متيسر النتيجة من أهل المادة

٨٨٪ و من أهل الوسيلة ٨٠٪. يحصل اختبار الميدان استحقاقا سأنحاً من جميع وحدة تصحيح اختبار الميدان، بنتيجة استحقاق الوسيلة في التجربة الشخصية حصل نتيجة استحقاق الوسيلة ٨٩,١٦٪، في التجربة المجموعة الصغيرة حصل نتيجة استحقاق الوسيلة ٩٠,٢٪، و التجربة المجموعة الكبيرة حصل نتيجة استحقاق الوسيلة ٩٣,٠٢٪. تطبيق الوسائل المتعددة التعاملية على ترقية الرغبة التعلّم معنويا للطلاب بفئة ناجحاً. قبل استخدام الوسيلة توجد ٦٦٪ وبعد استخدام الوسائل تكون ٩٢٪ من ٣٠ طلاب.

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Huruf Transliterasi

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ء	‘	ض	D{
ب	B	ط	T{
ت	T	ظ	Z{
ث	Th	ع	‘
ج	J	غ	Gh
ح	H{	ف	F
خ	Kh	ق	Q
د	D	ك	K
ذ	Dh	ل	L
ر	R	م	M
ز	Z	ن	N
س	S	و	W
ش	Sh	هـ	H
ص	S{	ي	Y

2. Konsonan Rangkap.

Konsonan rangkap (*Shaddah*), yang bersumber dari ya’ nisbah (ya’ yang ditulis sebagai petunjuk sifat) ditulis coretan di atasnya.

أحمدية : ditulis *Ah}madi>yah*

Konsonan rangkap yang berasal dari bukan ya’ nisbah ditulis dobel hurufnya

دلّ : ditulis *dalla*

3. Ta’Marbu>t}ah.

1. Bila dimatikan ditulis “ah”

جماعة : ditulis *jama>’ah*

2. Bila dihidupkan karena berangkai dengan kata lain (sebagai Mudaf), ditulis “at”.

نعمة الله : ditulis *ni’mat Allah*

زكاة الفطر : ditulis *zaka>t al-fit}r*

4. Vokal Pendek

Fathah ditulis a, kasrah ditulis i, dan dammah ditulis u, masing-masing dengan huruf tunggal.

5. Vokal Panjang (madd)

a panjang ditulis a>, i panjang ditulis i>, dan u panjang ditulis u>, masing-masing dengan coretan di atas huruf a, i dan u.

6. Bunyi Hidup Dobel

Bunyi hidup dobel (*diphthong*) Arab ditransliterasikan dengan menggabungkan dua huruf “ay” dan “aw” masing-masing untuk (أ ي) dan (أ و).

7. Kata Sandang Alif + Lam.

Jika terdapat huruf alif + lam yang diikuti huruf qamariyah maupun diikuti diikuti huruf shamsi>yah, huruf *al* ditulis al-

الجامعة : ditulis *al-Ja>mi'ah*

الشيعة : ditulis *al-Shi>'ah*

8. Huruf Besar.

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan PUEBI

9. Kata dalam Rangkaian Frase dan Kalimat.

Tetap konsisten dengan rumusan di atas, kata dalam rangkaian frase dan kalimat ditulis kata per kata.

شيخ الإسلام : ditulis *Shaykh al-Isl>am*

10. Lain-lain.

Kata-kata yang sudah dibakukan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (seperti kata *ijmak*, *nash*, *al-Qur'an*, dan *hadits*), tidak mengikuti pedoman transliterasi ini dan ditulis sebagaimana dalam kamus tersebut.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini mengungkapkan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Power Point* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di MI Muhammadiyah 1 Pare.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

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 Kepala Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
4. Dewi Agus Triani, M.Pd.I. dan Ibu Choiru Umatin, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Ibu Eri Nurokhim, S.P., S.Pd., M.Kes selaku kepala madrasah MI Muhammadiyah 1 Pare dan Bapak Sahana Yuda, S.S., S.Pd. selaku kepala waka kurikulum yang telah berkenan memberikan izin guna melaksanakan penelitian skripsi.

6. Bapak M. Mifthakhul Fanani, S.Pd. selaku wali kelas IV-D pada program reguler dan Ibu Siti Hurin Munawaroh, S.Pd. selaku guru Matematika di MI Muhammadiyah 1 Pare pada program reguler.
7. Seluruh pegawai, staf, dan karyawan di MI Muhammadiyah 1 Pare yang telah berpartisipasi dalam membantu kelancaran selama penelitian skripsi.
8. Bapak Bambang Ady Chandra selaku orang tua dan seluruh keluarga besar yang telah meberikan doa dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
9. Seluruh dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang selalu memberikan motivasi, semangat, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya dengan baik.
10. Para sahabat yang selalu mendukung dan memberikan penulis motivasi dalam menyelesaikan studi.
11. Teman-teman seangkatan 2018, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan dukungan moril sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya mampu mendoakan, semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Kediri, 01 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
NOTA PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .	vii
HALAMAN MOTO	viii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ix
ABSTRAK	x
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiv
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	15
G. Penelitian Terdahulu	16
H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	24
BAB II KAJIAN PUSTAKA	27
A. Konsep Multimedia Pembelajaran	27
1. Definisi Pengembangan	27
2. Definisi Media Pembelajaran.....	27

3.	Peranan Media dalam Pembelajaran	30
4.	Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	32
5.	Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran	36
B.	Kajian Teoritik	37
1.	Definisi Multimedia Pembelajaran Interaktif	37
2.	Komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif	40
3.	Prinsip Multimedia Pembelajaran Interaktif	42
4.	Kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif	44
5.	Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif	46
6.	<i>Microsoft Power Point</i>	47
7.	Android	49
8.	<i>Ispring Suite 10</i>	53
9.	<i>Website 2 APK Builder</i>	59
10.	Minat Belajar	64
11.	Pembelajaran Matematika.....	67
12.	Karakteristik Siswa Kelas IV SD/MI.....	71
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		73
A.	Model Penelitian dan Pengembangan	73
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	74
C.	Uji Coba Produk.....	108
1.	Desain Uji Coba.....	108
2.	Subjek Uji Coba.....	123
3.	Jenis Data	123
4.	Instrumen Pengumpulan Data.....	123
5.	Teknik Analisis Data.....	125
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		131
A.	Penyajian Data Uji Coba.....	131
1.	Penyajian Produk Hasil Pengembangan	131
2.	Penyajian Data Hasil Uji Coba	142
B.	Analisis Data	241
C.	Revisi Produk.....	245

BAB V KAJIAN DAN SARAN	256
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	256
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	260
DAFTAR PUSTAKA	265
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	270

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian	20
Tabel 2. 1 Versi-Versi Sistem Android.....	51
Tabel 2. 2 Jaring-Jaring Matematika.....	70
Tabel 3. 1 Analisis Biaya Produksi	82
Tabel 3. 2 Jadwal Kegiatan	83
Tabel 3. 3 Data Responden Uji Coba.....	85
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Angket Ahli dan Responden	109
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media	111
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media	112
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Perorangan Respon Peserta Didik.....	113
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Kelompok Kecil Responden Peserta Didik	114
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Kelompok Besar Responden Peserta Didik	114
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Peserta Didik Terhadap Mata Pelajaran Matematika.....	116
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Produk	118
Tabel 3. 12 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Perorangan Responden Pendidik	120
Tabel 3. 13 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Kelompok Kecil Responden Pendidik .	121
Tabel 3. 14 Kisi-Kisi Angket Respon Pendidik Terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif	121
Tabel 3. 15 Kualifikasi Kelayakan Hasil Validasi	126
Tabel 3. 16 Kualifikasi Tingkat Keberhasilan	129
Tabel 4. 1 Data Kuantitatif Hasil Validasi Instrumen Angket Ahli Materi	145
Tabel 4. 2 Data Kualitatif Validasi Instrumen Angket Ahli Materi.....	148
Tabel 4. 3 Data Kuantitatif Validasi Ahli Materi.....	149
Tabel 4. 4 Data Kualitatif Validasi Ahli Materi.....	151
Tabel 4. 5 Data Kuantitatif Validasi Instrumen Angket Ahli Media	153
Tabel 4. 6 Data Kualitatif Validasi Instrumen Angket Ahli Media	156
Tabel 4. 7 Data Kuantitatif Validasi Ahli Media	157

Tabel 4. 8 Data Kualitatif Validasi Ahli Media	160
Tabel 4. 9 Data Kuantitatif Validasi Instrumen Angket Uji Coba Perorangan Responden Guru.....	164
Tabel 4. 10 Data Kualitatif Validasi Instrumen Angket Uji Coba Perorangan Responden Guru.....	167
Tabel 4. 11 Data Kuantitatif Validasi Uji Coba Perorangan Responden Guru...	168
Tabel 4. 12 Data Kualitatif Validasi Uji Coba Perorangan Responden Guru.....	170
Tabel 4. 13 Data Kuantitatif Validasi Instrumen Angket Uji Coba Perorangan Responden Peserta Didik	171
Tabel 4. 14 Data Kualitatif Validasi Instrumen Angket Uji Coba Perorangan Responden Peserta Didik	175
Tabel 4. 15 Data Kuantitatif Validasi Uji Coba Perorangan Responden Peserta Didik.....	176
Tabel 4. 16 Data Tingkat Kevalidan dari Masing-Masing Jawaban Responden	179
Tabel 4. 17 Data Kualitatif Validasi Uji Coba Perorangan Responden Peserta Didik.....	181
Tabel 4. 18 Data Kuantitatif Validasi Instrumen Angket Uji Coba Kelompok Kecil Responden Guru	183
Tabel 4. 19 Data Kualitatif Validasi Instrumen Angket Uji Coba Kelompok Kecil Responden Guru.....	186
Tabel 4. 20 Data Kuantitatif Validasi Uji Coba Kelompok Kecil Responden Guru	187
Tabel 4. 21 Data Kualitatif Validasi Uji Coba Kelompok Kecil Responden Peserta Didik.....	189
Tabel 4. 22 Data Kuantitatif Validasi Instrumen Angket Uji Coba Kelompok Kecil Responden Peserta Didik	190
Tabel 4. 23 Data Kualitatif Validasi Instrumen Angket Uji Coba Kelompok Kecil Responden Peserta Didik	193
Tabel 4. 24 Data Kuantitatif Validasi Uji Coba Kelompok Kecil Responden Peserta Didik	194
Tabel 4. 25 Data Tingkat Kevalidan Dari Masing-Masing Jawaban Responden	198
Tabel 4. 26 Data Kualitatif Validasi Uji Coba Kelompok Kecil Responden Peserta Didik.....	201
Tabel 4. 27 Data Hasil Validasi Instrumen Angket Uji Coba Kelompok Besar Responden Guru.....	203
Tabel 4. 28 Data Kualitatif Validasi Instrumen Angket Uji Coba Kelompok Besar Responden Guru.....	206

Tabel 4. 29 Data Kuantitatif Validasi Uji Coba Kelompok Besar Responden Guru	207
Tabel 4. 30 Data Kualitatif Validasi Uji Coba Kelompok besar Responden Guru	209
Tabel 4. 31 Data Kuantitatif Validasi Intrumen Angket Uji Coba Kelompok Besar Responden Peserta Didik	211
Tabel 4. 32 Data Kualitatif Validasi Instrumen Angket Uji Coba Kelompok Besar Responden Peserta Didik	214
Tabel 4. 33 Data Kuantitatif Validasi Uji Coba Kelompok Besar Responden Peserta Didik	215
Tabel 4. 34 Data Tingkat Kevalidan Dari Masing-Masing Jawaban Responden	218
Tabel 4. 35 Data Kualitatif Validasi Uji Coba Kelompok Besar Responden Peserta Didik.....	222
Tabel 4. 36 Data Kuantitatif Validasi Intrumen Angket Tanggapan Peserta Didik Sebelum Penggunaan Aplikasi <i>Me-Maticslern</i>	225
Tabel 4. 37 Data Kualitatif Validasi Intrumen Angket Tanggapan Peserta Didik Sebelum Penggunaan Aplikasi <i>Me-Maticslern</i>	228
Tabel 4. 38 Data Hasil Tanggapan Peserta Didik Sebelum Penggunaan Aplikasi <i>Me-Maticslern</i>	229
Tabel 4. 39 Data Kuantitatif Validasi Intrumen Angket Tanggapan Peserta Didik Sesudah Penggunaan Aplikasi <i>Me-Maticslern</i>	233
Tabel 4. 40 Data Kualitatif Validasi Intrumen Angket Tanggapan Peserta Didik Sesudah Penggunaan Aplikasi <i>Me-Maticslern</i>	236
Tabel 4. 41 Data Hasil Tanggapan Peserta Didik Sesudah Penggunaan Aplikasi <i>Me-Maticslern</i>	237
Tabel 4. 42 Revisi Ahli Materi.....	246
Tabel 4. 43 Revisi Ahli Media	247
Tabel 4. 44 Revisi Uji Coba Perorangan dengan Responden Guru	252
Tabel 4. 45 Revisi Uji Coba Kelompok Kecil dengan Responden Peserta Didik	252
Tabel 4. 46 Revisi Uji Coba Kelompok Kecil dengan Responden Guru.....	254
Tabel 4. 47 Revisi pada Uji Coba Kelompok Besar	255

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kedudukan Media Dalam Pembelajaran.....	31
Gambar 2. 2 Tampilan <i>Interface Ispring Suite 10</i>	55
Gambar 2. 3 Tampilan Menu Utama <i>Ispring Suite 10</i>	58
Gambar 2. 4 Tampilan <i>Website 2 APK Builder</i>	60
Gambar 2. 5 Tampilan Menu <i>Website Type To Convert</i>	60
Gambar 2. 6 Tampilan Menu <i>Application Title</i>	60
Gambar 2. 7 Tampilan Menu <i>Output Directory</i>	61
Gambar 2. 8 Tampilan Menu <i>Directory Of Local Website</i>	61
Gambar 2. 9 Tampilan Menu <i>Change Icon</i>	61
Gambar 2. 10 Tampilan Menu <i>Extras</i>	62
Gambar 2. 11 Tampilan Menu <i>Generate APK</i>	62
Gambar 2. 12 Tampilan <i>Proses Penyelesaian APK</i>	63
Gambar 3. 1 Model <i>Prosedur Pengembangan Lee & Owens</i>	74
Gambar 3. 2 Bagan struktur Materi <i>Keliling dan Luas Bangun Datar</i>	86
Gambar 3. 3 <i>Storyboard</i> Tampilan Menu <i>Awal</i>	87
Gambar 3. 4 <i>Storyboard</i> Tampilan Menu <i>Play</i>	87
Gambar 3. 5 <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Avatar</i>	88
Gambar 3. 6 <i>Storyboard</i> Tampilan Menu	89
Gambar 3. 7 <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Kompetensi</i>	90
Gambar 3. 8 <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Pilihan Materi</i>	91
Gambar 3. 9 <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Pilihan Video Materi</i>	92
Gambar 3. 10 <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Pilihan Materi dalam Bentuk Video</i>	93
Gambar 3. 11 <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Pilihan Materi dalam Bentuk Bacaan</i>	94
Gambar 3. 12 <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Contoh Soal Pembahasan</i>	95
Gambar 3. 13 <i>Storyboard</i> <i>Petunjuk Penggunaan Aplikasi</i>	96
Gambar 3. 14 <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Quiz/Game</i>	97
Gambar 3. 15 <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Avatar Game</i>	98
Gambar 3. 16 <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Map Level</i>	99
Gambar 3. 17 <i>Storyboard</i> Tampilan <i>Isi Per-Level</i>	100

Gambar 3. 18 <i>Storyboard</i> Tampilan Evaluasi Per-Level	101
Gambar 3. 19 <i>Storyboard</i> Tampilan Map Level Bergembok.....	102
Gambar 3. 20 <i>Storyboard</i> Tampilan Isi Petunjuk Icon Pada <i>Game</i>	103
Gambar 3. 21 <i>Storyboard</i> Tampilan Identitas Pengembang	104
Gambar 3. 22 Bagan Konfigurasi dan Siklus Review	105
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi	134
Gambar 4. 2 Tampilan Menu <i>Play</i>	134
Gambar 4. 3 Pilihan Menu Avatar	135
Gambar 4. 4 Tampilan Menu	135
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Kompetensi.....	135
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	136
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Materi.....	136
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Pada Pilihan Penyampaian Materi	136
Gambar 4. 9 Tampilan Materi Dalam Bentuk Video	137
Gambar 4. 10 Tampilan Materi Dalam Sajian Teks	137
Gambar 4. 11 Tampilan Contoh Soal Pembahasa Pada Materi	137
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Petunjuk 1	138
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Petunjuk 2.....	138
Gambar 4. 14 Tampilan Menu <i>Quiz/Game</i>	138
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Avatar Pada <i>Game</i> 1	139
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Avatar Pada <i>Game</i> 2.....	139
Gambar 4. 17 Tampilan Map Level <i>Game</i>	139
Gambar 4. 18 Tampilan Petunjuk Icon <i>Game</i>	140
Gambar 4. 19 Tampilan Soal/ <i>Quiz Game</i>	140
Gambar 4. 20 Tampilan Popup Jawaban Salah Pada <i>Quiz/Game</i>	140
Gambar 4. 21 Gambar 4. 21 Tampilan Popup Jawaban Benar Pada <i>Quiz/Game</i>	141
Gambar 4. 22 Tampilan Evaluasi Pembahasan Pada <i>Quiz/Game</i>	141
Gambar 4. 23 Tampilan Map Level Terkunci.....	141
Gambar 4. 24 Tampilan Profil Pengembang.....	142
Gambar 4. 25 Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah	245

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Kepada Wali Kelas IV.....	270
Lampiran 2 Hasil Wawancara Kepada Guru Matematika Kelas IV	272
Lampiran 3 Surat Keterangan Instrumen Validasi Angket	273
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	274
Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	275
Lampiran 6 Instrumen Validasi Angket Ahli Media.....	276
Lampiran 7 Instrumen Validasi Angket Ahli Materi	279
Lampiran 8 Instrumen Validasi Angket Uji Coba Perorangan Responden Guru	282
Lampiran 9 Instrumen Validasi Angket Uji Coba Perorangan Responden Peserta Didik.....	286
Lampiran 10 Instrumen Validasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil Responden Guru	290
Lampiran 11 Instrumen Validasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil Responden Peserta Didik	294
Lampiran 12 Instrumen Validasi Angket Uji Coba Kelompok Besar Responden Guru	298
Lampiran 13 Instrumen Validasi Angket Uji Coba Kelompok Besar Responden Peserta Didik	302
Lampiran 14 Instrumen Validasi Angket Tanggapan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika.....	306
Lampiran 15 Instrumen Validasi Angket Tanggapan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Multimedia Pembelajaran.....	310
Lampiran 16 Angket Validasi Ahli Materi	315
Lampiran 17 Angket Validasi Ahli Media.....	320
Lampiran 18 Angket Uji Coba Perorangan Responden Guru.....	325
Lampiran 19 Angket Uji Coba Perorangan Responden Peserta Didik	328
Lampiran 20 Angket Uji Coba Kelompok Kecil Responden Guru	330
Lampiran 21 Angket Uji Coba Kelompok Kecil Responden Peserta Didik	333
Lampiran 22 Angket Uji Coba Kelompok Besar Responden Guru	336
Lampiran 23 Angket Uji Coba Kelompok Besar Responden Peserta Didik	339

Lampiran 24 Angket Tanggapan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Sebelum Penggunaan Produk.....	342
Lampiran 25 Angket Tanggapan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Multimedia Pembelajaran	345
Lampiran 26 Daftar Hadir Peserta Didik Uji Coba Perorangan	349
Lampiran 27 Daftar Hadir Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	350
Lampiran 28 Daftar Hadir Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar.....	351
Lampiran 29 Daftar Hadir Peserta Didik Pengambilan Data Hasil Sebelum dan Sesudah Penggunaan Produk	352
Lampiran 30 Dokumentasi Bukti Wawancara Pada Wali Kelas IV	354
Lampiran 31 Dokumentasi Bukti Wawancara Kepada Guru Matematika Kelas IV	356
Lampiran 32 Dokumentasi Bukti Validasi Ahli Materi.....	357
Lampiran 33 Dokumentasi Bukti Validasi Ahli Media	358
Lampiran 34 Dokumentasi Bukti Validasi Instrumen Angket.....	359
Lampiran 35 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Perorangan.....	360
Lampiran 36 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Kelompok Kecil	362
Lampiran 37 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Kelompok Besar	364
Lampiran 38 Dokumentasi Pengisian Tanggapan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Sebelum Penggunaan Produk.....	366
Lampiran 39 Dokumentasi Pengisian Tanggapan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Setelah Penggunaan Produk.....	367
Lampiran 40 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	369
Lampiran 41 <i>Handout</i>	370
Lampiran 42 E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik)	371
Lampiran 43 Buku Panduan Penggunaan Media	372
Lampiran 44 Aplikasi Me-maticslern	373
Lampiran 45 Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.....	374
Lampiran 46 Surat Izin Observasi dari Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.....	375
Lampiran 47 Surat Keterangan Penelitian dari Pernyataan MI Muhammadiyah 1 Pare.....	376
Lampiran 48 Nota Bimbingan Dosen Pembimbing I.....	377
Lampiran 49 Nota Bimbingan Dosen Pembimbing II	380

Lampiran 50 Riwayat Hidup.....	383
--------------------------------	-----