

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada 31 Desember 2019 kasus baru muncul di Wuhan, China. Kasus tersebut disebabkan oleh virus corona atau COVID-19 (*Corona Virus Desese-2019*), virus ini menyebar begitu cepat dan telah menjadi pandemi global dengan kasus positif terkonfirmasi di 216 negara diseluruh dunia. Virus corona juga melanda Indonesia sejak awal Maret 2020 hingga saat ini kurang lebih tiga tahun terakhir, dampak yang ditimbulkan oleh pandemi COVID-19 ini telah mengubah beberapa aspek kehidupan manusia. Pemerintah Indonesia juga telah mengeluarkan beberapa kebijakan untuk meminimalisir penyebaran COVID-19 disegala aspek kehidupan dengan menerapkan sistem *social distancing*, PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar), PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) Jawa-Bali.¹ Kebijakan yang telah dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia tidak hanya berdampak pada sektor perekonomian dan kesehatan di Indonesia saja, hal ini juga berdampak pada sektor bidang pendidikan di Indonesia yang juga merasakan dampaknya. Pendidik juga harus memastikan bahwa proses belajar mengajar dan kegiatan belajar mengajar harus tetap berjalan secara efektif dan efisien.

Kebijakan baru dalam dunia pendidikan, Pemerintah Indonesia serta
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud)

¹ Luh Devi Herliandry et al., "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (April 2020): 65–70, <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>.

menyelenggarakan sistem pendidikan dan pembelajaran secara *online* untuk membantu menjaga terselenggaranya sistem pendidikan di Indonesia tercapai efektifitasnya, terbantunya antar pelaku pendidikan dan peserta didik untuk terus menerapkan sistem pendidikan dan pembelajaran ditengah pandemi.² Adanya kebijakan tersebut pendidik dapat melakukan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien secara *daring*. Pendidik juga dituntut untuk mengubah rencana pelaksanaan pembelajaran yang awalnya berjalan dengan sistem tatap muka atau konvensional di sekolah harus diganti dengan metode *daring*. Perubahan pembelajaran metode *daring* juga memiliki dampak yang besar bagi peserta didik. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka di dalam kelas sekarang harus dilaksanakan secara *daring*, hal ini akan berdampak pada prestasi, motivasi, dan juga minat peserta didik dalam pembelajaran.³ Aktifitas proses pembelajaran *daring* tidak terlepas dari peran teknologi untuk mendukung jalanya proses pembelajaran, dengan adanya pemanfaatan teknologi ini dapat mempermudah segala kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar secara *daring*.⁴

Dewasa ini perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong adanya upaya-upaya untuk melakukan pembaharuan dalam bidang pemanfaatan hasil pada media teknologi dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi ini memiliki kontribusi yang

² Unik Hanifah Salsabila et al., "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (November 2020): 188–98, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>.

³ Rustan Santaria, "Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa," *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 3, no. 2 (Agustus 2020): 289–95.

⁴ Hanifah Salsabila et al., "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19."

sangat penting bagi dunia pendidikan, dengan adanya perkembangan teknologi pada dunia pendidikan ini dapat mengoptimalkan pembelajaran secara efisien dan efektif serta sesuai dengan kemajuan perkembangan zaman saat ini. Para pendidik dituntut agar mampu mengikuti kemajuan teknologi dan kemajuan zaman dalam penggunaan atau menggunakan alat-alat yang dapat menunjang proses belajar bagi peserta didik. Pendidik juga harus memahami pemanfaatan media pembelajaran yang efisien dan inovatif, sehingga berdampak pada tercapainya tujuan dari proses pembelajaran. Pendidik harus bisa mengembangkan keterampilannya dalam membuat inovasi media pembelajaran yang menarik dan kreatif, apabila media tersebut belum diaplikasikan pada proses pembelajaran *daring* di sekolah.

Ditambah dengan perkembangan pada sistem operasi android mulai dari *gadget*, *tablet*, dan *smartphone* yang semakin pesat. Penggunaan *smartphone* atau *handphone* sendiri juga tengah populer dikalangan peserta didik usia dasar akibat adanya sistem pembelajaran *daring*. Dengan adanya penggunaan *smartphone* ini sendiri, juga dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya. Namun pada umumnya penggunaan *smartphone* ini jarang yang dapat memanfaatkannya dengan baik, sebagian besar hanya digunakan untuk bermain-main saja apalagi pada anak usia dasar.⁵ Pemanfaatan *gadget* sebenarnya juga dapat

⁵ Siti Muyaroah and Mega Fajartia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi," *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* 6, no. 2 (2017): 79–83.

dimaksimalkan untuk membantu kegiatan proses pembelajaran, dimana sistem pendidikan sekarang juga semakin maju di era digital saat ini. *Gadget* ini juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan membuat sebuah inovasi baru dalam pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan.

Inovasi pendidikan merupakan upaya guna memperbaiki aspek-aspek dalam pendidikan, terutama inovasi dalam pemanfaatan teknologi dalam sistem pendidikan pada era pandemi,⁶ yaitu dengan menggunakan berbagai metode seperti penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media sebagai alat dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik, mulai dari munculnya motivasi serta stimulus dalam proses belajar bagi diri peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran sendiri harus dilaksanakan dengan cara yang interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif dengan memanfaatkan salah satu sumber-sumber belajar yang ada, misalnya media pembelajaran.⁷ Dalam hal ini, pendidik harus memiliki pemahaman dan juga pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran yang akan digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

Dalam Undang-Undang Guru Nomor 14 tahun 2005 pasal 8 disebutkan bahwa “guru wajib memiliki kualifikasi akademik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan

⁶ Aan Ansori and Ahmad Fitriyadi Sari, “Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara* 1, no. 2 (Desember 2020): 133–48.

⁷ Choiru Umatin et al., *Pengantar Pendidikan* (Malang: CV. Pustaka Learning Center, 2021), 113–14.

pendidikan nasional”.⁸ Kompetensi yang dimaksud yakni ialah kompetensi kepribadian, sosial, dan profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Kompetensi yang wajib dimiliki oleh seorang pendidik adalah kompetensi pedagogik, dimana pendidik harus mampu mengembangkan kurikulum pembelajaran yang terkait dengan bidang pendidikan yang diampunya serta dapat menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang bermutu. Kompetensi pedagogik lainnya yang juga harus dikuasai oleh seorang pendidik adalah pendidik harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi guna kepentingan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁹ Salah satu hal terpenting yang dapat membantu tercapainya tujuan dari sebuah pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran saat ini sudah semakin maju, dengan adanya sistem pembelajaran *online* seperti saat ini, penyampaian proses pembelajaran banyak menggunakan media audio visual yang menjadi pendukung dalam pembelajaran *daring*. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar mengajar pun dapat dilakukan dengan menggunakan laptop, komputer, tablet, *Ipad*, dan *handphone*. Pendidik dan juga peserta didik saat ini cenderung antusias dengan media pembelajaran yang praktis, efisien, dan inovatif yang bertujuan untuk kebermanfaatan pada sistem belajar *daring*

⁸ Presiden Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen” (Jakarta, Desember 2005), <http://luk.staff.ugm.ac.id>.

⁹ Achmad Habibullah, “Kompetensi Pedagogik Guru,” *Edukasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan* 10, no. 3 (December 1, 2012): 362–77, <https://doi.org/10.32729/edukasi.v10i3.169>.

maupun sistem pembelajaran tatap muka. Terbentuknya antusiasme pada peserta didik dan berdampak pada aktifnya peserta didik secara individu pada tingkat pemahaman materi yang diajarkan oleh pendidik.

Pada paparan diatas permasalahan tersebut juga terjadi di salah satu sekolah dasar di daerah kabupaten Kediri tepatnya di kecamatan Pare yaitu di MI Muhammadiyah 1 Pare, di mana masih terdapat beberapa kurang efektifnya cara penyampaian materi pada kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan menurunnya minat belajar pada diri peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang dianggap kurang diminati oleh peserta didik di MI Muhammadiyah 1 Pare adalah mata pelajaran Matematika, terutama mata pelajaran Matematika pada jenjang kelas atas yaitu kelas IV. Pendidik di MI Muhammadiyah 1 Pare ini dalam proses penyampaian materi hanya menggunakan bantuan berupa video pembelajaran ataupun penjelasan secara klasikal saja saat pembelajaran *daring* ataupun tatap muka dengan sistem terbatas, sehingga menurunkan minat belajar dari diri peserta didik terhadap mata pelajaran Matematika serta menganggap bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di MI Muhammadiyah 1 Pare ini karena di MI Muhammadiyah 1 Pare ini masih belum terdapat sebuah inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik serta menumbuhkan minat belajar dari diri peserta didik. Terutama pada mata pelajaran Matematika dan dengan didukung sarana prasarana yang sangat memadai di MI Muhammadiyah 1 Pare, maka peneliti ingin mengembangkan sekaligus mengaplikasikan sebuah inovasi media

pembelajaran baru guna memberikan sebuah terobosan baru dalam media pembelajaran pada era digital saat ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di MI Muhammadiyah 1 Pare, selama proses pembelajaran yang dilakukan dapat dikategorikan sebagai proses pembelajaran yang baik, namun pada saat pembelajaran *online* maupun pembelajaran tatap muka secara terbatas, terdapat beberapa kurang efektifnya kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik sehingga menurunkan minat belajar peserta didik dan berkendala pada pendidik yang belum dapat meralisasikan pengaplikasian media belajar yang lebih menarik dan interaktif dalam pembelajaran *online* atau *daring*. MI Muhammadiyah 1 Pare ini juga membutuhkan sebuah inovasi baru dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran *online* demi lebih menarik minat peserta didik dalam belajar dan mengikuti pembelajaran, serta dapat membantu pendidik dalam mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didiknya dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV-D yaitu Bapak M. Mifthakhul Fanani, S.Pd. terkait minat peserta didik dalam salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang kelas IV, dimana salah satu mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik adalah mata pelajaran Matematika.¹⁰

Berdasarkan potensi dan masalah yang ada, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis android yang bersifat *self instructional* guna membantu peserta didik

¹⁰ M. Mifthakhul Fanani, Wawancara dengan Wali Kelas IV D Program Reguler di MI Muhammadiyah 1 Pare, September 14, 2021.

menjadi lebih aktif dalam belajar, serta bermanfaat bagi proses pembelajaran di MI Muhammadiyah 1 Pare dan merealisasikan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk peserta didik di MI Muhammadiyah 1 Pare guna menarik dan menumbuhkan minat belajar dari diri peserta didik.

Media yang akan peneliti kembangkan adalah multimedia pembelajaran interaktif *power point* berbasis android dengan berbantu *software Ispring Suite 10*, dimana media pembelajaran *power point* berbasis android ini merupakan salah satu bentuk media yang mencakup aspek teks, visual, video yang mana nantinya akan dikemas dalam bentuk aplikasi android. Media *power point* ini dapat membantu pendidik dalam menyajikan materi secara menyeluruh dan praktis, yang hasilnya tidak hanya mencakup materi-materi pembelajaran saja, namun juga *quiz*, *game*, evaluasi, serta video pembelajaran, animasi, dan avatar yang menarik dan interaktif didalamnya, serta agar membantu pendidik dalam mengetahui atau mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik akan materi yang telah diberikan. Peneliti juga memberikan alat evaluasi dalam bentuk E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) ataupun cetak sebagai pendamping multimedia pembelajaran interaktif *power point* berbasis android.

Pengembangan multimedia pembelajaran *power point* berbasis android ini, nantinya akan dikembangkan pada mata pelajaran Matematika pada bab keliling dan luas bangun datar kelas IV semester 2 pada program reguler di MI Muhammadiyah 1 Pare. Pengembangan media tersebut

diharapkan dapat menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif *power point* berbasis android yang nantinya dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar Matematika secara efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan juga diharapkan dapat membantu pendidik di MI Muhammadiyah 1 Pare dalam mewujudkan sebuah inovasi baru dan dapat memberikan contoh atau terobosan baru dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran *power point*. Media pembelajaran ini juga bersifat multifungsi, yakni dapat digunakan sebagai pendamping pembelajaran ketika peserta didik berada di rumah ataupun dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Keunggulan dari media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan selain terdapat *quiz/game*, soal-soal latihan, materi tentang keliling dan luas bangun datar, video penjelasan materi, avatar, dan animasi yang menarik, audio penjelasan materi, petunjuk serta fungsi-fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran. Media ini juga dilengkapi dengan alat evaluasi berupa E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) ataupun LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) cetak, *handout*, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) bagi pendidik, dan buku panduan penggunaan media sebagai pendamping media pembelajaran dalam bentuk cetak maupun *soft file*, yang dapat digunakan oleh pendidik di sekolah atau orang tua di rumah dalam mendampingi anak belajar.

Keunggulan atau kemudahan yang lainnya dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *power point* berbasis android ini, selain fungsi utamanya guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Media ini juga bermanfaat bagi pendidik guna mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal, yang dapat dilihat dari hasil pengerjaan peserta didik melalui E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) yang disediakan oleh peneliti sebagai bahan evaluasi bagi pendidik. Berdasarkan ulasan diatas maka peneliti mengangkat 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.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan produk media pembelajaran interaktif *power point* berbasis android untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Muhammadiyah 1 Pare?
2. Bagaimanakah kelayakan produk media pembelajaran interaktif *power point* berbasis android untuk meningkatkan minat belajar peserta didik

pada mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Muhammadiyah 1 Pare?

3. Apakah terdapat peningkatan minat belajar dari peserta didik kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif power point berbasis android ini?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *power point* berbasis android pada mata pelajaran Matematika pada bab keliling luas bangun datar pada materi kelas IV SD/MI adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan produk media pembelajaran interaktif *power point* berbasis android guna meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika pada bab keliling luas bangun datar pada materi kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui seberapa tingkat kelayakan produk media pembelajaran multimedia interaktif *power point* berbasis android untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika pada bab keliling luas bangun datar pada materi kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengetahui peningkatan pada minat belajar peserta didik setelah dan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *power point* berbasis android pada mata pelajaran Matematika pada bab keliling luas bangun datar pada materi kelas IV SD/MI.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran ini sudah memenuhi standar KI (Kompetesi Inti), KD (Kompetensi Dasar), dan IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi) dalam mata pelajaran Matematika bab keliling dan luas bangun datar yang berlaku di kelas IV MI Muhammadiyah 1 Pare.
2. Media pembelajaran ini sesuai dengan pembelajaran Matematika kelas IV materi keliling luas bangun datar.
3. Media pembelajaran ini berisikan tentang penjelasan materi yang menarik serta mudah difahami oleh peserta didik kelas IV.
4. Media ini dilengkapi dengan rangkaian kalimat motivasi agar peserta didik semakin semangat dalam mempelajari materi keliling luas bangun datar.
5. Media ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media dalam bentuk cetak maupun *soft file*.
6. Media ini dilengkapi dengan *quiz/game* interaktif, serta dilengkapi dengan *handout*, dan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) yang digunakan untuk mengasah serta menguji kemampuan peserta didik tentang materi keliling luas bangun datar, juga sebagai alat ukur pendidik dalam mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi tersebut dan dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media.
7. Media ini juga disertai dengan gambar, video, animasi, avatar, dan audio pembelajaran yang menarik yang akan membuat peserta didik

lebih aktif dan juga menyukai serta memahami materi yang diajarkan serta mengupgrade minat belajar pada diri peserta didik.

8. Media pembelajaran ini dapat digunakan pada *handphone*, *ipad*, ataupun tablet.
9. Media pembelajaran ini menggunakan OS (*Operations System*) minimum Android 1.0 *Astro Alpha*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

- a. Dapat mengetahui dan mengimplementasikan secara langsung pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *power point* berbasis android pada mata pelajaran Matematika pada bab keliling luas bangun datar pada materi kelas IV SD/MI dan dapat dijadikan sebagai masukan bagi peneliti.
- b. Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam hal pengembangan media pembelajaran dalam dunia Pendidikan sehingga bermanfaat dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

- a. Penelitian dan pengembangan ini dapat bermanfaat bagi pendidik agar dapat menggunakan media yang menarik, kreatif, dan inovatif yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar, serta peserta didik dapat menyukai pembelajaran yang sebelumnya tidak disukai karena dianggap sulit atau kurang menarik.

- b. Membantu pendidik dalam menyampaikan isi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Matematika kelas IV SD/MI.
- c. Agar membantu pendidik dalam mengefektikan komunikasi dalam pembelajaran antara pendidik dan peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
- b. Memudahkan peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan tujuan pembelajaran dalam suatu pembelajaran.
- c. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajarnya, meningkatkan motivasi belajarnya, dan membuat peserta didik mudah dalam memahami materi yang disampaikan dan tidak merasa bahwa materi tersebut sulit, serta dapat mengkreasikan setiap pelajaran yang akan dibahas.

4. Bagi Sekolah

- a. Penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi sekolah selaku lokasi penelitian dan pengembangan.
- b. Dengan adanya multimedia interaktif *power point* berbasis android ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi pihak sekolah untuk menjadikan acuan atau standar dalam setiap pembelajaran. Sehingga pembelajaran akan semakin menyenangkan lebih kreatif

dan inovatif dan dapat menumbuhkan minat serta motivasi peserta didik dalam belajar.

5. Bagi Bidang Keilmuan

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi atau penelitian selanjutnya.
- b. Dapat mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dalam penelitian dan pengembangan ini, sehingga dalam penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih kreatif dan inovatif lagi dalam mata pembelajaran apapun.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Dosen pembimbing memahami standar mutu perangkat pembelajaran yang baik.
2. *Peer reviewer*, ahli media, pengajar dan pendidik (reviewer) bidang studi Matematika memiliki pemahaman sama tentang kualitas perangkat pembelajaran Matematika yang baik.
3. Reviewer memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas perangkat pembelajaran Matematika yang baik.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan hanya berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), *handout*, Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKD), aplikasi *power point* interaktif berbasis android, buku panduan penggunaan media.

2. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada *handphone*, *ipad*, dan *tablet*.

G. Penelitian Terdahulu

Adapun karya-karya ilmiah terdahulu yang menjadi bahan acuan bagi peneliti untuk penyusunan multimedia *power point* interaktif berbasis android, salah satunya yaitu jurnal yang ditulis oleh Puspita Ayu Damayanti dan Abd. Qohar mahasiswa Universitas Negeri Malang tahun 2019 yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Power Point Pada Materi Kerucut*”. Jenis penelitian pada jurnal ini adalah penelitian dan pengembangan. Jurnal ini memaparkan bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* pada materi kerucut yang valid dan praktis dengan menggunakan dan menambahkan *action button* dan *hyperlink*, sehingga peserta didik dapat memilih slide atau materi tertentu yang ingin dipelajari untuk menarik serta meningkatkan motivasi peserta didik dengan hasil analisis kepraktisan menunjukkan rata-rata 3,23. Pengembangan media pembelajaran ini lebih ditujukan guna tingkat SMP untuk belajar materi kerucut.¹¹

Jurnal yang ditulis oleh Ageng Saputri dan Siti Quratul Ain, Universitas Islam Riau tahun 2022 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Mata Pelajaran Matematika dengan Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*”. Jenis

¹¹ Puspita Ayu Damayanti and Abd. Qohar, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut,” *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 2 (Desember 2019): 119–24, <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>.

penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Jurnal ini memaparkan bagaimana mengembangkan media pembelajaran *power point* guna sebagai perwujudan media berbasis informasi untuk peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Matematika, dengan hasil kevalidan akhir media yang telah dikembangkan adalah 93,15%.¹²

Jurnal yang ditulis oleh Maryana, Suaedi, dan Nurdin, Universitas Cokroaminoto Palopo tahun 2019 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Power Point dan Ispring Quizmaker pada Materi Teorema Pythagoras*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). penelitian dan pengembangan pada penelitian Maryana, dkk ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Matematika dengan menggunakan *power point* dan *Ispring quizmaker* pada materi teorema *Pythagoras* pada jenjang kelas VIII SMP untuk mengukur hasil belajar peserta didik dan juga untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media yang telah dikembangkan. Hasil keefektifan dan kevalidan media pembelajaran yang diukur dengan menggunakan hasil tes belajar peserta didik diperoleh rata-rata *N-Gain* 0,44 dan 0,47 yang berarti memiliki kategori sedang. Untuk respon peserta didik data yang diperoleh adalah 86,55% dan 88,71% yang menunjukkan kategori respon sangat positif. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil tes belajar dan respon positif dari

¹² Aprinda Ageng Saputri and Siti Quratul Ain, “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 4, no. 1 (2022): 15.

peserta didik kelas VIII menunjukkan bahwa media pembelajaran *power point* dan *ispring quizmaker* sangat efektif.¹³

Selanjutnya jurnal karya Della Velyzia Okta Wijaya, Universitas Negeri Surabaya tahun 2021 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika SD*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian dan pengembangan pada penelitian Della Velyzia ini bertujuan untuk memecahkan masalah keabstrakan konsep Matematika pada materi pecahan dengan mencari alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran daring. Pada penelitian Della Velyzia ini memberikan solusi sebuah media pembelajaran dengan menggunakan *power point* guna memberikan model pada konsep materi pecahan secara kontekstual agar mendorong pembelajaran berjalan secara efektif pada jenjang kelas III SD. Hasil kelayakan media berdasarkan tanggapan peserta didik sebesar 90% dan tanggapan pendidik sebesar 94% dengan kategori sangat layak dan media yang telah dikembangkan oleh Della Velyzia sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mengajarkan materi pecahan pada mata pelajaran Matematika kelas III SD.¹⁴

Skripsi karya Muhammad Abdurrahman Zakiy mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2018 dengan judul

¹³ Maryana, Suaedi, and Nurdin, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Dan Ispring Quizmaker Pada Materi Teorema Pythagoras,” *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (Agustus 2019): 53–61, <https://core.ac.uk>.

¹⁴ Della Velyzia Okta Wijaya, “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika SD,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Dasar* 09, no. 04 (2021): 2110–23.

“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang”. Skripsi ini menghasilkan sebuah media pembelajaran Matematika berbasis android yang telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Matematika dengan perolehan skor rata-rata 3,67 oleh ahli materi dan ahli media dengan perolehan skor rata-rata 3,59 dengan kelayakan masing-masing skor kelayakan adalah 4. Media yang dikembangkan oleh peneliti dalam skripsi ini bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar dalam diri peserta didik dan untuk memudahkan dalam memahami pembelajaran pada keseluruhan peserta didik di SMP Negeri 14 Bandar Lampung.¹⁵

Skripsi karya Ririn Desmayanti mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2020 dengan judul *“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Microsoft Power Point 2016 pada Kelas IV SD/MI”*. Skripsi ini menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa *Microsoft Power Point* pada mata pelajaran Tematik kelas IV SD/MI untuk mengetahui seberapa besar kelayakan media yang telah dihasilkan dengan perolehan rata-rata nilai kelayakan ahli materi sebesar 88%, hasil uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 81%, dan hasil uji coba kelompok besar dengan rata-rata nilai 82%. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Ririn Desmayanti hanya menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* saja.¹⁶

¹⁵ Muhammad Abdurrahman Zakiy, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang” (Lampung, Institut Agama Islam Negeri Raden Intan, 2018).

¹⁶ Ririn Desmayanti, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Microsoft Power Point 2016 Pada Kelas IV SD/MI” (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2016).

Guna untuk memudahkan pembaca dalam memahami tentang apa saja persamaan, perbedaan dan orisinalitas penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti kembangkan, peneliti menyajikannya kedalam bentuk tabel.

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Jurnal Puspita Ayu Damayanti dan Abd. Qohar, Universitas Negeri Malang, tahun 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Power Point Pada Materi Kerucut”.	1. Sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan atau R&D. 2. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran dengan menggunakan <i>power point</i> . 3. Sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika.	1. Perbedaannya terletak pada materi dalam media pembelajaran. Dalam penelitian ini membahas materi Matematika tentang kerucut. 2. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D oleh Thiagarajan. 3. Pada penelitian dan pengembangan ini hanya menggunakan <i>Microsoft Power Point</i> dan memanfaatkan menu <i>hyperlink</i> yang ada pada <i>Microsoft Power Point</i> saja.	
2.	Jurnal Aprinda Ageng Saputri & Siti Quratul Ain, Universitas Islam Riau, tahun 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Pada Mata Pelajaran	1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran	1. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. 2. Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh	

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Matematika dengan Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.	<p><i>power point.</i></p> <p>3. Sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan pada jenjang kelas IV SD/MI.</p> <p>4. Sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika mengenai bangun datar.</p>	Aprinda Ageng Saputri & Siti Quratul Ain hanya menggunakan satu aplikasi saja yaitu <i>power point.</i>	Penelitian ini akan mengkonstruksikan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan mencoba mengembangkan aplikasi pembelajaran baru yang lebih inovatif untuk pembelajaran Matematika pada jenjang kelas IV di MI
3.	Jurnal Maryana, dkk, Universitas Cokroaminoto Palopo tahun 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan <i>Power Point</i> dan <i>Ispring Quizmaker</i> Pada Materi Teorema <i>Pythagoras</i> ”.	<p>1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D).</p> <p>2.Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>power point</i> dengan menggunakan <i>Ispring Suite.</i></p> <p>3.Sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika.</p>	<p>1. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall.</p> <p>2. Materi pengembangan yang digunakan adalah teorima <i>pythagoras.</i></p> <p>3. Sasaran dalam pengembangan media Maryana, dkk adalah siswa kelas VIII SMP.</p>	Muhammadiyah 1 Pare dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika.
4.	Jurnal Della Velyzia Okta Wijaya, Universitas	1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan	1. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model	

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Negeri Surabaya tahun 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika SD".	(R&D). 2. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>power point</i> . 3. Sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan pada jenjang SD/MI. 4. Sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika.	pengembangan Borg & Gall. 2. Materi pengembangan yang digunakan adalah pecahan. 3. Sasaran dalam pengembangan pada penelitian Della Velyzia adalah peserta didik kelas III SD.	
5.	Skripsi Muhammad Abdurrahman Zakiy, IAIN Raden Intan Lampung, tahun 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang".	1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). 2. Menggunakan sistem android sebagai bahan pengembangan media. 3. Sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika.	1. Perbedaannya terletak pada materi pada media pembelajaran. Dalam penelitian ini membahas tentang bangun ruang. 2. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model <i>borg and gall</i> . 3. Pada penelitian dan pengembangan ini hanya menggunakan <i>Adobe Phoyoshop</i> dan Android SDK.	
6.	Skripsi Ririn Desmayanti, Universitas Islam Negeri Raden	1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan	1. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model	

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Intan Lampung, tahun 2020. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Microsoft Power Point 2016 pada Kelas IV SD/MI".	(R&D). 2. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>power point</i> . 3. Sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan pada jenjang kelas IV SD/MI.	pengembangan 4D. 2. Materi pengembangan yang digunakan adalah Tematik. 3. Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Ririn Desmayanti hanya menggunakan satu aplikasi saja yaitu <i>power point</i> .	

Inilah yang menjadi perbedaan serta pembaharuan dalam inovasi media pembelajaran dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada inovasi penggabungan media dengan menggunakan tiga bentuk aplikasi yaitu *power point*, *Ispring Suite 10*, dan android sebagai platform pembelajaran, serta kelengkapan yang digunakan untuk menunjang keefektivitasan dan keberhasilan dari pengembangan produk multimedia pembelajaran ini yaitu dengan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik), *handout*, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan buku panduan penggunaan media.

Peneliti menginginkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan tampilan yang lebih berbeda serta menggabungkan beberapa komponen *software* dan aplikasi demi menunjang sebuah inovasi media pembelajaran Matematika yang lebih interaktif lagi dan hanya dapat diakses secara runtut dan urut oleh peserta didik usia dasar dan dijadikan sebagai sebuah aplikasi melalui platform android yang nantinya dapat

diakses oleh peserta didik baik melalui *handphone*, *Ipad* dan tablet secara praktis dan efisien dengan berbantu *Website 2 APK Builder* dengan sistem android.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini yaitu proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *power point* berbasis android guna mengembangkan sebuah media dalam mata pelajaran Matematika pada bab keliling dan luas bangun datar pada kelas IV di MI Muhammadiyah 1 Pare.

2. Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran dalam penelitian ini diartikan sebagai sistem komunikasi secara interaktif berbasis personal komputer pada suatu penyajian secara terintegrasi atau saling berkaitan, berbasis personal komputer ini berarti bahwa program multimedia memakai personal komputer dalam menyajikan sebuah pembelajaran.

3. Interaktif

Interaktif yang dimaksudkan dalam penelitian ini mengacu pada komponen interaktif pada proses pemberdayaan penggunaan yang bertujuan untuk mengontrol lingkungan, yaitu lingkungan komputer yang memunculkan sebuah interaktifitas pengguna untuk melengkapi proses komunikasi secara interaktif dalam penggunaan multimedia, yang dapat memberikan kesan yang menarik dan memberikan

informasi yang lebih interaktif sehingga dapat menarik minat penggunanya.

4. *Power Point*

Pengertian *power point* dalam penelitian ini merupakan sebuah program aplikasi yang terdapat pada komputer yang dirancang khusus guna menyampaikan presentasi yang diselenggarakan oleh suatu perusahaan, pemerintah, pendidikan, ataupun perorangan dengan berbagai fungsi menu yang dapat membuat media ini menjadi lebih menarik, yang digunakan sebagai alat presentasi dalam proses penyampaian informasi atau suatu pembelajaran dalam bidang pendidikan, dimana didalamnya terdapat unsur teks, warna, animasi, gambar, audio, video yang dapat diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya.

5. *Ispring Suite 10*

Ispring Suite 10 dalam penelitian ini merupakan *software* yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang terintegrasi dengan perangkat lunak *Microsoft Power Point*, merupakan salah satu *tool* yang mengubah file presentasi menjadi bentuk *flash* dan menciptakan multimedia interaktif yang berisikan media gambar, teks, audio, video, serta animasi.

6. *Android*

Kata *Android* dalam penelitian ini merupakan sebuah sistem operasi perangkat yang digunakan untuk perangkat mobile berbasis *linux* yang meliputi sistem operasi, *middleware*. *Android*

menyediakan platform terbuka bagi para pengembang guna menciptakan sebuah aplikasi yang telah dikembangkan.