

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
GERBANG (GEOMETRI BANGUN RUANG) UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR KELAS V SDI AS SYAFI'AH MOJOSARI**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**OLEH:**

**MOHAMMAD ADI SUSANTO  
NIM. 932609619**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI  
2023**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
GERBANG (GEOMETRI BANGUN RUANG) UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR KELAS V SDI AS SYAFI'AH MOJOSARI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan program sarjana

**Oleh:**

**Mohammad Adi Susanto  
Nim. 932609619**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

### **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GERBANG (GEOMETRI BANGUN RUANG) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS V SDI AS SYAFI'AH MOJOSARI**

Disusun oleh:  
Mohammad Adi Susanto  
NIM. 932609619

Telah disetujui untuk diujikan,


Kediri, Juni 2023

Dosen Pembimbing I



Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd.  
NIP. 196608111999032002

Dosen Pembimbing II



Puspoko Ponco Ratno, M.T.  
NIP: 198501112019031003

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GERBANG (GEOMETRI BANGUN RUANG) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS V SDI AS SYAFI'AH MOJOSARI

Mohammad Adi Susanto  
NIM. 932609619

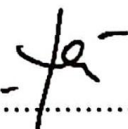
Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah Institut Agama  
Islam Negeri (IAIN) Kediri, pada tanggal 13 Juni 2023

Tim Penguji,

1. Penguji Utama  
Choirul Annisa, M.Pd.  
NIDN. 0703049101

  
(.....)

2. Penguji I  
Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd.  
NIP. 196608111999032002

  
(.....)

3. Penguji II  
Puspoko Ponco Ratno, M.T.  
NIP: 198501112019031003

  
(.....)

Kediri, 13 Juni 2023

Dekan Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri



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

## MOTTO

مَنْ دَلَّ عَلَى خَيْرٍ، فَلَهُ مِثْلُ أَجْرِ فَاعِلِهِ

“Barangsiapa yang menunjukan kepada kebaikan, maka bagi dia pahala orang yang mengerjakan kebajikan tersebut.”

(HR. Muslim)

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Adi Susanto  
NIM : 932609619  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif GERBANG (geometri bangun ruang) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V SDI As Syafi’ah Mojosari” benar-benar merupakan hasil karya saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Hal-hal yang bukan karya penelitian dalam skripsi ini diberi tanda *citation* dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 12 Juni 2023

Peneliti



Mohammad Adi Susanto  
932609619

## ABSTRAK

MOHAMMAD ADI SUSANTO, Dosen pembimbing Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd.dan Puspoko Ponco Ratno, M.T. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif GERBANG (geometri bangun ruang) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V SDI As Syafi'ah Mojosari. Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2023.

Kata Kunci: multimedia pembelajaran interaktif, matematika, motivasi belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika, seperti kita ketahui bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang menarik dan dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik yang mengakibatkan rendahnya motivasi belajar, sehingga perlu adanya inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Seperti kita ketahui kecanggihan teknologi berkembang semakin pesat sehingga perlu adanya penyesuaian proses pembelajaran dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: 1) bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif GERBANG (geometri bangun ruang)? 2) bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif GERBANG (geometri bangun ruang)? 3) bagaimana pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif GERBANG (geometri bangun ruang) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V?.

Metode penelitian dan pengembangan penelitian ini adalah menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan APPED terdiri dari 5 tahapan sistematis dan logis, yaitu analisis, perencanaan, produksi, evaluasi, dan diseminasi.

Hasil penelitian dan pengembangan ini disesuaikan dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif GERBANG (geometri bangun ruang) menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan APPED terdiri dari 5 tahapan sistematis dan logis, yaitu analisis, perencanaan, produksi, evaluasi, dan diseminasi. 2) kelayakkan multimedia pembelajaran interaktif GERBANG (geometri bangun ruang) mendapat penilaian kualifikasi Sangat Layak (SL) menurut penilaian ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran dengan hasil persentase kelayakan sebesar 87,5% oleh ahli media 1 dan 90% oleh ahli media 2. Sedangkan persentase kelayakan menurut ahli materi 1 sebesar 85% dan 92, 25% oleh ahli materi 2 dan ahli pembelajaran sebesar 88%. 3) pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif GERBANG (geometri bangun ruang) setelah dilakukan uji pengguna pada tahap *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 51, 32, sedangkan pada tahap *posttest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 69,19. Dengan demikian, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif GERBANG (geometri bangun ruang) berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas V.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga sampai detik ini penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif GERBANG (geometri bangun ruang) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V SDI As Syafi'ah Mojosari, shalawat dan salam semoga tetap senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di IAIN Kediri.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

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 Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
4. Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd dan Puspoko Ponco Ratno, M.T. selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu memberi masukan-masukan dan dorongan serta motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.
5. Ibu Hayin Farichah, S.TH.I., selaku Kepala Madrasah SDI As Syafi'ah Mojosari yang telah memberikan kesempatan, waktu dan tempat untuk peneliti melakukan penelitian di SDI As Syafi'ah Mojosari. Dan seluruh dewan guru yang banyak membantu dan telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Zaimatul Ulya, S.Pd., selaku Guru kelas V B SDI As Syafi'ah Mojosari, yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
7. Kedua orang tua serta keluarga besar yang selalu memberikan do'a, dukungan, semangat dan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

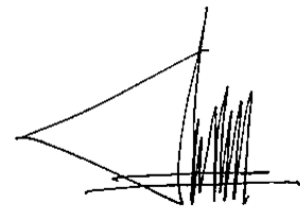


8. Peserta didik kelas V B SDI As Syafi'ah Mojosari yang telah bekerja sama dalam proses penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan do'a dan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti menyadari, bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan sehingga diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi perbaikan dan motivasi kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan peneliti selanjutnya.

Kediri, 12 Juni 2023

Penulis



Mohammad Adi Susanto

Nim. 932609619

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
I. Penegasan Istilah.....	13
1. Pengembangan.....	13
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	13
3. Bangun Ruang.....	13
4. Motivasi Belajar.....	13
J. Penelitian Terdahulu.....	13
BAB II.....	21
KAJIAN PUSTAKA.....	21
A. Media Pembelajaran.....	21
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	22
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	23
4. Pemilihan Media Pembelajaran.....	24
B. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	25
1. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	25
2. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	26
3. Komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	27
C. Motivasi Belajar.....	27
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	27
2. Macam-macam Motivasi.....	28
3. Indikator Motivasi Belajar.....	29
D. Materi Bangun Ruang.....	31

BAB III.....	38
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	38
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	38
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	39
1. Analisis dan Penelitian Awal.....	39
2. Perancangan.....	39
3. Produksi.....	40
4. Evaluasi.....	40
5. Diseminasi.....	41
C. Uji Coba Produk.....	41
1. Desain Uji Coba.....	41
2. Subjek Uji Coba.....	42
3. Jenis Data.....	42
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
5. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV.....	50
HASIL.....	50
A. Penyajian Data Uji Coba.....	50
1. Analisis dan Penelitian Awal.....	50
2. Perancangan.....	52
3. Produksi.....	56
4. Evaluasi.....	58
5. Diseminasi.....	66
B. Analisis Data.....	67
1. Validasi Ahli.....	67
2. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Belajar.....	70
3. Uji Asumsi Klasik.....	72
C. Revisi Produk.....	75
1. Revisi Tahap Pembimbing.....	75
2. Revisi Ahli.....	76
BAB V.....	80
PEMBAHASAN.....	80
1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif GERBANG (geometri bangun ruang).....	80
2. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif GERBANG (geometri bangun ruang).....	81
3. Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif GERBANG (geometri bangun ruang) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.....	82
BAB VI.....	84
KAJIAN DAN SARAN.....	84
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	84
1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif GERBANG (geometri bangun ruang).....	84

2. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif GERBANG (geometri bangun ruang) .....	85
3. Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif GERBANG (geometri bangun ruang) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. ....	86
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	86
1. Saran Pemanfaatan.....	86
2. Diseminasi .....	87
3. Saran Pengembangan Produk dan Penelitian Lanjutan .....	87
DAFTAR PUSTAKA .....	89
LAMPIRAN.....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	19
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Materi .....	44
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Media.....	45
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Pembelajaran .....	45
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	45
Tabel 3. 5 Kriteria Validasi Ahli .....	47
Tabel 4. 1 Kompetensi Inti .....	51
Tabel 4. 2 Kompetensi Dasar dan Indikator .....	52
Tabel 4. 3 Daftar Simbol Flowchart .....	53
Tabel 4. 4 Rancangan Flowchart .....	54
Tabel 4. 5 Rancangan Storyboard.....	55
Tabel 4. 6 <i>Storyboard</i> .....	56
Tabel 4. 7 Validator Ahli .....	59
Tabel 4. 8 Validasi Ahli Media 1 .....	60
Tabel 4. 9 Masukkan dan Saran Ahli Media 1 .....	61
Tabel 4. 10 Validasi Media 2.....	61
Tabel 4. 11 Validasi Ahli Materi 1 .....	63
Tabel 4. 12 Masukkan dan Saran Ahli Materi 1 .....	64
Tabel 4. 13 Validasi Materi 2 .....	64
Tabel 4. 14 Validasi Ahli Pembelajaran .....	65
Tabel 4. 15 Masukkan dan Saran Ahli Pembelajaran.....	65
Tabel 4. 16 Hasil Pretest Uji Pengguna .....	66
Tabel 4. 17 Hasil Postes Uji Pengguna.....	67
Tabel 4. 18 Hasil Validasi Media 1 .....	67
Tabel 4. 19 Hasil Validasi Ahli Media 2 .....	68
Tabel 4. 20 Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	68
Tabel 4. 21 Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	69
Tabel 4. 22 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	69
Tabel 4. 23 Validitas Angket Pretest Motivasi Belajar .....	70
Tabel 4. 24 Validitas Angket Postest Motivasi Belajar.....	70
Tabel 4. 25 Uji Reliabilitas Angket Pretest Motivasi Belajar .....	72
Tabel 4. 26 Uji Reliabilitas Angket Postest Motivasi Belajar .....	72
Tabel 4. 27 Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar.....	73
Tabel 4. 28 Hasil Uji Paired Sample Test .....	74
Tabel 4. 29 Catatan Pembimbing 1 .....	75
Tabel 4. 30 Catatan Pembimbing 2 .....	76
Tabel 4. 31 Catatan Ahli Media.....	76
Tabel 4. 32 Catatan Ahli Materi .....	77
Tabel 4. 33 Catatan Ahli Pembelajaran .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Balok.....	32
Gambar 2. 2 Kubus.....	33
Gambar 2. 3 Segitiga .....	33
Gambar 2 4 Tabung .....	34
Gambar 2. 5 Limas Segitiga .....	34
Gambar 2 6 Limas Segi Empat.....	35
Gambar 2. 7 Kerucut .....	35
Gambar 2. 8 Bola.....	36
Gambar 3. 1 Alur APPED .....	38
Gambar 4. 1 Screen Design .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat izin penelitian .....	93
Lampiran 1. 2 Surat Keterangan Kegiatan Penelitian di SDI As Syafi'ah Mojosari .....	94
Lampiran 1. 3 Validasi Ahli Materi 1.....	95
Lampiran 1. 4 Validasi Ahli Materi 2.....	101
Lampiran 1. 5 Validasi Ahli Media 1 .....	104
Lampiran 1. 6 Validasi Ahli Media 2.....	110
Lampiran 1. 7 Validasi Ahli Pembelajaran .....	113
Lampiran 1. 8 Buku Pendamping Aplikasi GERBANG (geometri bangun ruang) .....	120
Lampiran 1. 9 Lembar Pretest Angket Motivasi Belajar.....	121
Lampiran 1. 10 Lembar Postest Angket Motivasi Belajar .....	122
Lampiran 1. 11 Dokumentasi Kegiatan Implementasi di SDI As Syafi'ah Mojosari ..	123
Lampiran 1. 12 Nota Konsultasi / Bimbingan Skripsi .....	126
Lampiran 1. 13 Riwayat Hidup .....	129