

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF LACI HITUNG BERBASIS APLIKASI UNITY
PADA MATERI PERKALIAN KELAS 3 SDN BURENGAN 5
KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD UN PGRI Kediri



Disusun oleh :

Laudyva Eka Oktantri

NPM : 2114060272

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2024**

Skripsi Oleh :

Laudyva Eka Oktantri

NPM : 2114060272

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF LACI HITUNG BERBASIS APLIKASI UNITY
PADA MATERI PERKALIAN KELAS 3 SDN BURENGAN 5
KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada panitia ujian/sidang skripsi pordi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI KEDIRI

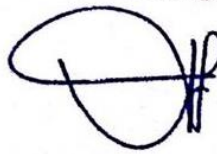
Tanggal : 14 Juli 2025

Pembimbing 1



Nurita Primasatya, M.Pd
NIDN : 07220390001

Pembimbing 2



Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si
NIDN : 072148402

Skripsi Oleh :

Laudyva Eka Oktantri

NPM : 2114060272

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF LACI HITUNG BERBASIS APLIKASI UNITY
PADA MATERI PERKALIAN KELAS 3 SDN BURENGAN 5
KEDIRI**

Telah dipertahankan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN
PGRI KEDIRI

Pada tanggal : 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Nurita Primasatya, M.Pd
2. Penguji : Bagus Amirul Mukmin, M. Pd
3. Penguji II : Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si



Mengetahui,
Dekan FIKS

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN 0024086901



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Laudyva Eka Oktantri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/25 Oktober 2002
NPM : 2114060272
Fakultas/Prodi : FKIP/S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2025

Yang Menyatakan



LAUDYVA EKA OKTANTRI
NPM : 2114060272

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

A. Motto

“Ibuku mempertaruhkan nyawanya saat melahirkanku, menghadapi rasa sakit dan risiko besar demi aku bisa hidup, sedangkan ayahku telah mengorbankan seluruh tenaga dan kerja kerasnya sepanjang hidup untuk membesarkanku dan memenuhi segala kebutuhanku. Dengan pengorbanan dari kedua orang tuaku, tidak mungkin kehadiranku di dunia ini tidak memiliki makna”

B. Persembahan

Tepat sebelum lembar ini dituliskan, penulis telah menuntaskan seluruh rangkaian dalam skripsi ini dengan mencurahkan segenap daya pikir, energi, dan kemampuan intelektual yang dimiliki. Maka dengan penuh rasa syukur dan hormat, penulis ingin mempersembahkan tiga ungkapan tulus sebagai bentuk penghargaan mendalam atas setiap dukungan dan perjalanan yang telah menyertai langkah ini.

1. Kedua orangtua tersayang, Ayahanda Triyo Warseno dan Ibunda Sri Sumiarsih. Terimakasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Meskipun ayah dan mama tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun senantiasa selalu memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan, mengusahakan, memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial, serta memprioritaskan pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya. Skripsi ini merupakan bukti nyata dari kerja keras dan doa yang tak pernah putus dari ayah dan mama. Penulis berharap, karya ini dapat menjadi kebanggaan bagi ayah dan mama, karena telah berhasil mengantarkan anak perempuan pertamanya meraih gelar sarjana sebagaimana yang dicita-citakan bersama. Besar harapan penulis semoga selalu sehat, panjang umur dan dapat menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih dimasa yang akan datang.

2. Adik laki-laki saya, Galih Dwi Purba Dewantara, merupakan sumber motivasi yang kuat bagi saya untuk terus mengembangkan diri. Kehadirannya mendorong saya untuk menjadi kakak yang tidak hanya mampu memberikan contoh positif dalam bidang akademik dan non-akademik, tetapi juga berupaya menjadi figur teladan baginya di masa depan.
3. Juga penulis sampaikan kepada sosok lelaki yang akan menjadi pendamping hidup penulis di masa depan. Skripsi ini merupakan salah satu bentuk tanggung jawab penulis dalam mempersiapkan masa depan (kita)

ABSTRAK

Laudyva Eka Oktantri Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Laci Hitung Berbasis Aplikasi Unity Pada Materi Perkalian Kelas 3 SDN Burengan 5 Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk media pembelajaran interaktif Laci Hitung pada materi perkalian kelas 3 SDN Burengan 5 Kediri. Metode yang digunakan adalah RnD (research and development). Subjek dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa.

Sebelum melakukan uji coba produk media interaktif laci hitung, dilakukan validasi ahli media dan juga ahli materi. Validasi ahli media mendapat presentase skor 97% masuk dalam kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi mendapat presentase skor 80% masuk dalam kategori valid

Untuk mengetahui keefektifan dilakukan uji coba pada siswa menggunakan pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum menggunakan produk media interaktif laci hitung, sedangkan posttest dilakukan sesudah menggunakan produk media interaktif laci hitung. Hasil nilai rata-rata pretest 56,5 sedangkan hasil nilai rata-rata posttest 90,0. Untuk mengetahui keefektifan produk dilakukan penghitungan dengan N-Gain yang memperoleh hasil 77, hasil tersebut masuk ke dalam kategori tinggi berarti efektif.

Untuk mengetahui kepraktisan media interaktif laci hitung dilakukan dengan mengisi angket yang diisi oleh guru dan siswa. Hasil angket respon siswa memperoleh hasil 95% termasuk dalam kriteria sangat praktis, sedangkan hasil angket respon guru memperoleh hasil 91% termasuk dalam kriteria sangat praktis.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah produk multimedia interaktif laci hitung berbasis aplikasi unity pada kelas 3 dinyatakan valid serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media interaktif laci hitung juga dikatakan praktis berdasarkan hasil respon guru dan siswa. Serta media interaktif laci hitung terbukti efektif karena terjadi peningkatan nilai yang cukup signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif laci hitung.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi ini. Tanpa pertolongan-Nya mungkin penyusun tidak akan sanggup menyelesaikannya dengan baik. Sholawat dan salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yakni Nabi Muhammad SAW

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penulisan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada kesempatan ini diluapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Agus Widodo, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa.
4. Nurita Primasatya, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Si selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini
6. Kepala sekolah SDN Burengan 5 Kediri yang telah memberikan izin untuk dapat dilakukan penelitian.
7. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya
8. Teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selalu memberikan dorongan dan semangat serta menghibur penulis dalam proses penulisan skripsi
9. M. Ayub Fadia Bagus yang telah menjadi rekan seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kesediaannya untuk mendengarkan berbagai keluhan, berbagi cerita, serta saling memberi semangat selama perjalanan ini
10. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu sebagaimana yang telah banyak membantudalam menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 14 Juli 2025


LAUDYVA EKA OKTANTRI

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Batasan Masalah.....	5
C.Rumusan Masalah	5
D.Tujuan Penelitian.....	6
E.Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A.Landasan Teori	8
1.Media pembelajaran	8
2.Multimedia	13
3.Aplikasi Unity	14
4.Media Laci Hitung	15
5.Perkalian.....	17
B.Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	19
C.Kerangka Berfikir	21
BAB III	22
METODE PENELITIAN.....	22
A.Model Pengembangan	22

B. Prosedur Pengembangan	22
1. Analisis.....	23
2. Desain.....	24
3. Pengembangan	24
4. Implementasi	26
5. Evaluasi	26
C. Tempat dan waktu perancangan	27
1. Lokasi	27
D. Instrument penelitian.....	28
1. Pengembangan instrument	28
E. Teknik pengumpulan data	28
1. Pedoman observasi.....	28
2. Lembar wawancara	29
3. Angket peserta didik	29
4. Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Multimedia	30
5. Angket kepraktisan guru dan angket respon siswa	32
F. Teknik analisis data.....	33
1. Tahapan analisis data	33
G. Norma pengujian	37
BAB IV	38
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	38
1. Analisis.....	38
2. Desain.....	39
3. Development/Pengembangan.....	40
B. Data Uji Coba	46
C. Analisis Data	50
1. Kevalidan	50
2. Kepraktisan	50
3. Keefektifan.....	51
D. Revisi Produk	51
1. Komentar/Saran ahli materi	51

2.Komentar/Saran ahli media.....	53
3.Komentar/Saran guru	53
E.Kajian produk akhir	53
BAB V.....	57
KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
A.Simpulan	57
B.Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pengembangan Instrument.....	28
Tabel 3. 2 Lembar Wawancara	29
Tabel 3. 3 Lembar Angket Peserta Didik.....	30
Tabel 3. 4 Angket Ahli Media.....	31
Tabel 3. 5 Angket Ahli Materi	31
Tabel 3. 6 Anket Kepraktisan Guru	32
Tabel 3. 7 Angket Respon siswa	33
Tabel 3. 8 Kriteria Skala Penilaian Kevalidan	34
Tabel 3. 9 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	35
Tabel 3. 10 Kriteria Skala Kepraktisan	35
Tabel 3. 11 Kriteria Kepraktisan.....	36
Tabel 3. 12 Kateori Nilai N-Gain.....	37
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi Ahli Media	43
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi	45
Tabel 4. 3 Hasil Uji coba.....	46
Tabel 4. 4 Hasil angket Respon siswa.....	48
Tabel 4. 5 Angket Hasil Respon Guru	49
Tabel 4. 6 Evaluasi Ahli Materi	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal.....	16
Gambar 2. 2 Daftar Soal.....	16
Gambar 2. 3 Tampilan mulai	16
Gambar 2. 4 Tampilan Pengerjaan Soal.....	16
Gambar 2. 5 Tampilan Skor	17
Gambar 2. 6 Kerangka Berfikir.....	21
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	23
Gambar 4. 1 Desain Awal Multimedia	39
Gambar 4. 2 Desain Bagian Pembuka	40
Gambar 4. 3 Desain Bgian Menu	41
Gambar 4. 4 Desain Identitas	41
Gambar 4. 5 Desain Materi	41
Gambar 4. 6 Desain Bermain	42
Gambar 4. 7 Desain Profil.....	42
Gambar 4. 8 Desain Pengaturan.....	42
Gambar 4. 9 Desain Score.....	43
Gambar 4. 10 Barcode Install Laci Hitung	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	62
Lampiran 2 Berita Acara	63
Lampiran 3 Perangkat pembelajaran.....	65
Lampiran 4 Lembar Wawancara Guru.....	76
Lampiran 5 Lembar Angket Siswa	77
Lampiran 6 Hasil Angket Validasi Ahli Media	78
Lampiran 7 Penilaian Ahli Materi.....	81
Lampiran 8 Surat balasan penelitian	84
Lampiran 9 Surat Pemanfaatan Produk.....	85
Lampiran 10 Surat izin Penelitian.....	87
Lampiran 11 Surat Bebas Similarity	88
Lampiran 12 Hasil Plagiasi	89
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah proses yang dilakukan dengan sengaja untuk mewujudkan nilai-nilai budaya dari generasi sebelumnya kepada generasi berikutnya. Pendidikan dilaksanakan melalui penciptaan lingkungan belajar dan kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif menggali dan mengembangkan kemampuannya, baik dalam aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak terpuji, maupun keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupan pribadi dan sosialnya (abdul rahman, 2022). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara” (Mahmudah & Putra, 2021).

Pada era revolusi industri 4.0 yang dialami oleh dunia global saat ini, pembelajaran cukup berkembang secara sistematis dan efektif. Jika sebelumnya pembelajaran bersifat konvensional dengan menggunakan barang tradisional seadanya untuk dijadikan sebagai alat pembelajaran, tetapi di era teknologi yang berkembang pesat pembelajaran berubah menjadi modern. Pembelajaran modern menggunakan teknologi berupa alat elektronik yang mampu mengakses berbagai macam kebutuhan pembelajaran dengan mudah sebagai penunjang pembelajaran di ruang belajar .(Hafiedz & Nurhamidah, 2023)

Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena membantu dalam proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, dengan menggunakan media pembelajaran, seorang guru dituntut untuk kreatif inovatif dalam menciptakan media pembelajaran. Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan komunikasi, maka, media pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu fisik dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi. Untuk mendorong terciptanya interaksi timbal balik antara guru dan siswa. (Yusrizal et al., 2021)

Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif, sesuai dengan kecenderungan belajar generasi digital masa kini. Melalui penggunaan teknologi interaktif, diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar mereka secara menyeluruh (Tabina et al., 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat & Mulyawati (2022) Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif adalah untuk membantu guru memberikan materi kepada siswanya dan membantu mereka memahami materi yang sedang diajarkan.

Selain itu, menurut Novyanti et al., (2022) Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dengan mengemas pelajaran dengan sebuah permainan yang akan menambah kosakata baru yang mudah diingat. Melalui penggunaan media pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu menangkap makna dari operasi perkalian secara lebih sederhana serta meningkatkan keterampilan mereka dalam bidang matematika.

Media pembelajaran yang bersifat interaktif dibuat dengan tujuan untuk mendukung proses belajar yang lebih optimal, hemat waktu, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Penggunaan media ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar, yang membantu mereka lebih mudah menyerap materi pelajaran. Di samping itu, siswa memiliki kendali atas pembelajarannya sendiri, seperti mengakses ulang materi sebanyak yang dibutuhkan dan memperoleh respons langsung terkait pemahaman mereka. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih menarik dan mampu membangkitkan semangat serta rasa ingin tahu siswa. Selain itu,

media pembelajaran interaktif juga dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda, baik gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik. Media pembelajaran interaktif juga bisa memfasilitasi pembelajaran mandiri, sehingga siswa dapat belajar di tempat dan waktu yang mereka inginkan serta mengatur tempo belajar mereka sendiri (Dilson et al., 2022)

Namun, meskipun pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi telah banyak dilakukan, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi. Menurut Hasna, (2023) Keterbatasan perangkat teknologi dan akses internet yang stabil bukan hanya menghambat pengelolaan administrasi digital, tetapi juga membatasi kemampuan sekolah dalam mengadopsi sistem pembelajaran berbasis teknologi.

Pada materi perkalian, media yang dipakai oleh guru juga kurang mendukung bahkan guru juga jarang memakai media pembelajaran kepada peserta didiknya. Selain itu sumber belajar yang diberikan kepada peserta didik kurang bervariasi dan hanya berpedoman pada buku LKS. Sedangkan media pembelajaran di SDN Burengan 5 kebanyakan masih menggunakan media konkrit sedangkan media pembelajaran berbasis teknologi hanya sebatas menggunakan *kahoot*. Peserta didik kebanyakan tertarik dengan menggunakan media berbasis teknologi pada saat proses pembelajaran, dikarenakan didalam media berbasis teknologi tersebut terlihat menarik dan membuat peserta didik semangat saat mengikuti proses pembelajaran

Dari hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Negeri Burengan 5, ditemukan beberapa permasalahan yang mempengaruhi proses pembelajaran Matematika pada materi perkalian. Permasalahan ini dapat dilihat dari dua aspek, yaitu permasalahan dari guru dan permasalahan dari peserta didik. Permasalahan yang terjadi pada guru yaitu meliputi metode pembelajaran berbasis *teacher center* sering kali guru menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru lebih banyak berbicara dan menjelaskan materi, siswa hanya berperan pasif dengan menerima informasi dan menuliskannya tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya

variasi metode pembelajaran seperti guru kurang menggunakan variasi metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat membuat peserta didik menjadi bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Selain permasalahan dari guru, ada juga permasalahan yang didapat dari peserta didik meliputi kurangnya motivasi belajar peserta didik terutama pada materi perkalian, hal ini dapat dilihat dari kurangnya antusias dan kurangnya semangat untuk menuntaskan tugas yang diberikan. Selain itu, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan untuk memusatkan perhatian saat guru menyampaikan materi pembelajaran, sehingga mereka kurang memahami konsep yang diajarkan. Faktor-faktor seperti gangguan lingkungan, kurangnya minat terhadap materi, dan metode pengajaran yang kurang interaktif dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan membuat siswa sulit berkonsentrasi.

Ketidaktepatan dalam pemanfaatan media pembelajaran dapat berdampak pada menurunnya minat belajar peserta didik karena suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik serta belum sepenuhnya memperhatikan isi materi yang disampaikan. Dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif dapat membuat siswa merasa tidak terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar dan kurang memahami konsep yang diajarkan, sehingga hasil belajar mereka menjadi kurang efektif.

Selain melakukan observasi, peneliti juga didukung hasil kegiatan wawancara bersama guru kelas 4, dilaksanakannya setelah melakukan kegiatan pembelajaran matematika materi perkalian. Berdasarkan hasil wawancara yang telah berlangsung ditemukan bahwa ada kesulitan yang dihadapi peserta didik yaitu pemahaman konsep, dan kurangnya peserta didik dalam memecahkan masalah. Peserta didik kurang memahami konsep pembelajaran matematika karena siswa kurang memahami materi yang disampaikan, peserta didik kurang mampu memecahkan masalah pada materi yang disampaikan guru. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa siswa merasa antusias saat belajar menggunakan media berbasis teknologi.. Dari jumlah 30 peserta

didik diperoleh hasil nilai dibawah KKM, ulangan harian rata-rata 65 dan ulangan tengah semester rata-rata 62,5.

Pemanfaatan teknologi multimedia dalam pembelajaran dapat menyajikan informasi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, audio, dan video, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Hal ini dapat membantu meningkatkan perhatian dan minat peserta didik dalam materi pembelajaran. Pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang teknologi yang dibutuhkan di era digital saat ini. Apalagi dengan lokasi sekolah yang berada di perkotaan, peserta didik sudah terbiasa menggunakan *handphone*, sehingga pemilihan multimedia berbasis Unity dapat menjadi pilihan yang tepat. Multimedia berbasis Unity dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dan membantu mereka mengembangkan kemampuan kerja sama dalam kelompok. Pemanfaatan aplikasi Unity sebagai media pembelajaran juga dapat melibatkan peserta didik secara langsung, sehingga mereka dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, Tujuan utama dari penelitian ini ialah pada “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Laci Hitung Berbasis Aplikasi *Unity* Pada Materi Perkalian Kelas 3 SDN Burengan 5 Kediri”

B. Batasan Masalah

Dari hasil latar belakang permasalahan, terungkap bahwa permasalahan cukup menyeluruh dan luas, sehingga perlu ditetapkan batasan. Peneliti memutuskan untuk memfokuskan pada masalah utama, yaitu minimnya penyediaan media pembelajaran interaktif Laci Hitung berbasis aplikasi untuk materi perkalian bilangan sampai 10 pada siswa kelas 3 SDN Burengan 5.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yang dinyatakan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan produk multimedia interaktif laci hitung berbasis aplikasi unity pada materi perkalian kelas 3 SD Burengan 5 ?
2. Bagaimana keefektif penggunaan multimedia interaktif laci hitung berbasis aplikasi unity pada materi perkalian kelas 3 SD Burengan 5 ?
3. Bagaimana kepraktisan produk multimedia interaktif laci hitung berbasis aplikasi unity pada materi perkalian kelas 3 SD Burengan 5 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tindak lanjut dari perumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan produk multimedia interaktif laci hitung berbasis aplikasi unity pada materi perkalian kelas 3 SD Burengan 5
2. Untuk mengetahui keefektif penggunaan multimedia interaktif laci hitung berbasis aplikasi unity pada materi perkalian kelas 3 SD Burengan 5
3. Untuk mengetahui kepraktisan produk multimedia interaktif laci hitung berbasis aplikasi unity pada materi perkalian kelas 3 SD Burengan 5

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki berbagai manfaat, antara lain :

a. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menerapkan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
- 2) Menambah pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

- 1) Dapat mengembangkan materi pembelajaran melalui model dan media

yang kreatif dan inovatif sehingga menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya.

2) Sebagai alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

c. Bagi pihak sekolah

1) Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi media pembelajaran.

2) Sebagai referensi guru dalam penerapan pembelajaran yang inovatif

DAFTAR PUSTAKA

- abdul rahman. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Amalia, S. (2020). *HITUNG PERKALIAN PESERTA DIDIK KELAS II UPT SD NEGERI 263 GRESIK*.
- Arum, D. W., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Quis IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 1790–1804. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.820>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Dewi, A., Dayat, & Widyastuti, N. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 599–597.
- Dilson, D., Yunita, R., & Arimadona, S. (2022). Media Pembelajaran Matematika Interaktif Kelas 3 Sekolah Dasar Berbasis Mobile. *Jurnal SIMTIKA*.
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(2), 49. <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fathimaturridha, A., Tembung, M., & Irfan, M. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019. *Edu Riligia*, 4(2), 150–158. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/eduriligia/article/view/8181>

- Handayani, F., & Saidah, K. (2021). Pengembangan Media Laci Hitung Pada Materi Perkalian Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *INCARE: International Journal of Educational Resources*, 1(05), 476–485.
- Hasna, M. (2023). *Digitalisasi Pengelolaan Sekolah Dasar Negeri Kota Banjarmasin: Tinjauan Analisis SWOT Dalam Strategi Pengembangan Sekolah Digital*.
- Hidayat, F., & Mulyawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 111–120.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Mahmudah, F. N., & Putra, E. C. S. (2021). Tinjauan pustaka sistematis manajemen pendidikan: Kerangka konseptual dalam meningkatkan kualitas pendidikan era 4.0. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9(1), 43–53. <https://doi.org/10.21831/jamp.v9i1.33713>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 27–33.
- Nurholifah, L. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital. *An-Nashr : Jurnal Ilmiah Pendidikan*

Dan Sosial Kemasyarakatan, 1(2), 51–61.

- Prasetyo, A. R. (2024). Pengembangan Modul Ilustrasi sebagai Media Suplemen Ketrampilan Materi Komik Kelas 8 di SMPN 2 Malang. *Belantika Pendidikan*, 7(1), 9–19. <https://doi.org/10.47213/bp.v7i1.160>
- Siddiqah, M., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Laper (Laci Perkalian) Untuk Meningkatkan Konsep Perkalian Pada Siswa Sekolah Dasar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3201. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7604>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. In *Surya Cahya*.
- Sukariada, I. K., Juliana Eka Putra, I. G., & Purnama, I. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Media Unity 3D Studi Kasus Sd Negeri 4 Padangkerta. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(1), 910–917. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i1.8896>
- Tabina, M. H. C. T., Mubarok, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). View of Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
- Yuwita2, G. S. N. (2020). *analyze*), (2). 2(1), 200–217.