

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN
MATEMATIKA MATERI LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG
PADA KELAS IV SDN MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

NUR LAILATUL CANDRA

NPM : 18.1.01.10.0110

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2025

Skripsi Oleh:

NUR LAILATUL CANDRA

NPM : 18.1.01.10.0110

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN
MATEMATIKA MATERI LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG
PADA KELAS IV SDN MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
Fakultas PGSD FKIP UNP Kediri

Tanggal : 17 Juni 2025

Dosen Pembimbing 1,


Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd
NIDN. 0730098803

Dosen Pembimbing 2,


Wahyudi, M.Sn
NIDN. 0705069001

Skripsi Oleh:

NUR LAILATUL CANDRA

NPM : 18.1.01.10.0110

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN
MATEMATIKA MATERI LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG
PADA KELAS IV SDN MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 18 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Farida Nurlaila Zunaidah, S.Pd, M.Pd
2. Penguji I : Nurita Primasatya, S.Pd, M.Pd
3. Penguji II : Wahyudi, S.Sn, M.Sn



Mengetahui,
Dekan FKIP

AGUS WIBODO, M. Pd
K NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : NUR LAILATUL CANDRA
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl.Lahir : Nganjuk, 08 Juni 1999
NPM : 18.1.01.10.0110
Fak / Jur. / Prodi. : FKIP/S1 PGSD

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, 17 Juni 2025

Yang Menyatakan,



NUR LAILATUL CANDRA
NPM: 18.1.01.10.0110

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sampai mereka mengubah diri mereka sendiri. Ini mendorong manusia untuk berupaya dan belajar agar dapat mengubah nasib mereka menjadi lebih baik

QS. Ar-Ra'd (13:11)

Karya ini kupersembahkan untuk:

1. Allah SWT.
2. Kepada kedua orang tua tercinta, atas segala doa, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan.
3. Kepada suami dan anakku tercinta, yang selalu menyayangiku dan selalu mendo'akan keberhasilanku.
4. Para Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran.
5. Serta....Almamater tercinta

ABSTRAK

Nur Lailatul Candra. Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Matematika Materi Luas Persegi dan Persegi Panjang Pada Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. Skripsi PGSD, FKIP UNP Kediri, 2025.

Kata Kunci: Multimedia interaktif, luas persegi dan persegi panjang

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan, masih ditemukan siswa yang memiliki nilai di bawah KKTP pada materi luas persegi dan persegi panjang karena sistem pembelajaran masih menggunakan cara konvensional sehingga siswa kurang antusias dan sudah untuk memahami materi serta penyelesaian soal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) kevalidan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi luas persegi dan persegi panjang. 2) kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi luas persegi dan persegi panjang. 3) keefektifan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi luas persegi dan persegi panjang.

Teknik penelitian menggunakan pengembangan atau *Research and Development*. R&D, dengan model ADDIE terdiri dari 5 tahap (analysis, design, development, implementation, evaluation). Subjek Penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa dan guru kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri sebanyak 28 siswa dan 2 guru. Teknik pengumpulan data dengan cara angket, wawancara, tes tertulis. Teknik analisis data menggunakan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa: Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa kevalidan multimedia interaktif ahli materi sebesar dengan rata-rata presentase 89% dan ahli media dengan rata-rata presentase 87,5% kriteria sangat valid dan layak digunaka, pada kepraktisan multimedia interaktif dengan rata-rata presentase 91,65% kategorikan sangat praktis, sedangkan keefektifan multimedia interaktif nilai rata-rata 81,7 ketuntasan klasikal 90,7% kategori efektif. Selain itu, besarnya skor N-gain yang diperoleh adalah 0,597 dengan klasifikasi sedang dan dapat dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Disarankan bagi guru untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, meningkatkan keterampilan mengajar, dan memanfaatkan hasil penelitian untuk perbaikan berkelanjutan dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa dan membangun suasana belajar yang kondusif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UNP Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Mumun Murmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UNP Kediri yang selalu memberi dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Ketua Program Studi FKIP UNP Kediri.
4. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd selaku pembimbing 1 yang telah begitu sabar dalam memberikan saran dan masukan yang bermanfaat demi perbaikan skripsi ini.
5. Wahyudi, M.Sn sebagai Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan kritik dan saran serta pengarahan kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.

6. Seluruh Dosen dan staf program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu dan wawasannya selama penulis menjalankan proses perkuliahan.
7. Kepada Orangtua tercinta atas dukungan dan doa yang tak henti-hentinya, sehingga saya dapat menyelesaikan kuliah dan skripsi ini dengan baik sesuai dengan apa yang orang tua harapkan.
8. Kepada suami dan anakku tersayang penyemangatku yang telah memberikan dukungan dalam mengerjakan skripsi sampai terselesaikannya skripsi ini.
9. Kepala kepala dan guru kelas sekaligus siswa kelas 4 sekolah SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Disadari, karena keterbatasan ilmu pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman yang dimiliki, dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk menjadikannya lebih baik dan lebih menuju pada kesempurnaan.

Semoga skripsi ini dapat memenuhi syarat yang telah ditentukan. Aamiin
Yaa Robbal Aalamiin.

Kediri, 17 Juni 2025



NUR LAILATUL CANDRA
NPM: 18.1.01.10.0110

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Penelitan	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
1. Pengertian Media Interaktif.....	8
2. Fungsi Media Interaktif.....	8
3. Manfaat Media Interaktif	9
4. Jenis-jenis Multimedia Interaktif	9
5. Multimedia Interaktif	10
6. Manfaat Multimedia Interaktif.....	11
7. Kelebihan Dan Kekurangan Multimedia Interaktif.....	11
8. Materi Yang Dipakai.....	12
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	19

	C. Kerangka Berpikir.....	21
BAB III	METODE PENELITIAN	23
	A. Jenis Penelitian	23
	B. Model Pengembangan.....	23
	C. Prosedur Pengembangan.....	24
	D. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	26
	1. Lokasi Penelitian.....	26
	2. Subyek Penelitian.....	26
	E. Validasi Produk.....	26
	F. Uji Coba Produk	27
	1. Desain Uji Coba Produk	27
	2. Subjek Uji Coba Produk	28
	G. Instrumen Pengumpulan Data	28
	H. Teknik Analisis Data	33
BAB IV	DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	40
	A. Hasil Studi Pendahuluan.....	40
	1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	40
	2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	40
	3. Desain awal (draf) model	43
	B. Validasi Multimedia Interaktif.....	49
	1. Deskripsi Hasil Validasi	49
	2. Intepretasi Hasil Uji Validasi.....	50
	3. Desain Akhir Multimedia Interaktif	54
	C. Pengujian Model Terbatas	55
	1. Deskripsi Desain Uji Coba Terbatas	55
	2. Hasil Uji Kepraktisan Media	56
	3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas.....	60
	D. Pengujian Model Perluasan	60
	1. Deskripsi Desain Uji Coba Luas	60
	2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas.....	61
	3. Refleksi Dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	66

E. Pembahasan Hasil Penelitian	67
1. Spesifikasi Model.....	67
2. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan	68
3. Prinsip-prinsip, keunggulan dan kelemahan model	77
4. Faktor pendukung dan penghambat implementasi model.....	80
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	82
A. Simpulan	82
B. Implikasi	83
C. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pencapaian	12
Tabel 2.2	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1	Kisi-kisi pedoman wawancara guru dan peserta didik.....	28
Tabel 3.2	Angket Validator Ahli Materi	29
Tabel 3.3	Angket Soal Evaluasi	31
Tabel 3.4	Angket validator Ahli Media Pembelajaran.....	31
Tabel 3.5	Angket Siswa.....	32
Tabel 3.6	Angket Guru	33
Tabel 3.7	Kriteria Kevalidan Media.....	35
Tabel 3.8	Kriteria Kepraktisan Media Analisis Jawaban Siswa	37
Tabel 3.9	Kriteria Keefektifan.....	38
Tabel 3.10	Kriteria Jawaban Siswa	39
Tabel 4.1	Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pencapaian	44
Tabel 4.2.	Hasil Validasi Angket Materi.....	50
Tabel 4.3	Respon Ahli Media.....	52
Tabel 4.4	Hasil Pretest Dan Posttest.....	55
Tabel 4.5	Hasil respon Guru uji coba terbatas	57
Tabel 4.6	Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	58
Tabel 4.7	Hasil Uji Coba Luas	61
Tabel 4.8	Hasil respon Guru uji coba Luas	63
Tabel 4.9	Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Desain Penelitian ADDIE	24
Gambar 4.1 Profil Penulis.....	43
Gambar 4.2 Cover multimedia interaktif.....	43
Gambar 4.3 Materi Belajar (Daftar Isi)	44
Gambar 4.4 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	45
Gambar 4.5 Apersepsi	45
Gambar 4.6 Model Pembelajaran	46
Gambar 4.7 Judul Materi	46
Gambar 4.8 Materi keliling (segitiga, persegi dan persegi panjang).....	46
Gambar 4.9 Contoh Materi Keliling Segitiga.....	47
Gambar 4.10 Contoh Materi Keliling Persegi	47
Gambar 4.11 Contoh Materi Keliling Persegi Panjang	47
Gambar 4.12 Materi Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga.....	47
Gambar 4.13 Materi Luas Persegi	48
Gambar 4.13 Materi Luas Persegi Panjang	48
Gambar 4.14 Materi Luas Segitiga	48
Gambar 4.15 Menyelesaikan Soal	49
Gambar 4.11 Contoh Soal dan Penyelesaian Persegi	49
Gambar 4.12 Contoh Soal dan Penyelesaian Persegi Panjang.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 Angket Respon Guru
- Lampiran 7 Angket Respon Siswa
- Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran
- Lampiran 9 Hasil Pre Test Uji Coba Terbatas
- Lampiran 10 Hasil Pre Tes Uji Coba Luas
- Lampiran 11 Hasil Post Test Uji Coba Terbatas
- Lampiran 12 Hasil Post Test Uji Coba Luas
- Lampiran 13 Hasil Uji Plagiasi
- Lampiran 14 Dokumentasi
- Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar adalah suatu lembaga pendidikan formal yang menyediakan layanan pendidikan untuk anak-anak dari usia 6 tahun sampai 12-13 tahun. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan suatu bangsa dan Negara. Di Sekolah Dasar diajarkan banyak mata pelajaran salah satunya mata pelajaran Matematika. Mata Pelajaran Matematika yang didalamnya mempelajari tentang materi luas persegi dan persegi panjang dalam mata pelajaran matematika ini guru dan siswa dapat mempelajari materi tersebut dengan baik dan benar.

Seiring berkembangnya era globalisasi maka mata pelajaran Matematika yang diajarkan siswa didasarkan pada pendidikan karakter. Pendidikan katakter adalah sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi kesadaran atau kemauan, komponen pengetahuan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen harus dilibatkan, termasuk komponen- komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga sekolah atau lingkungan (Abdillah & Herawati, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dengan melakukan wawancara kepada guru kelas 4 SDN MOJOROTO 4. Dampak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar adalah antusias siswa yang nilainya rendah. siswa kurang tertarik dengan materi yang dijelaskan oleh guru dan siswa merasa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Sehingga siswa kurang memahami materi yang diberikan hal ini di dukung dengan pernyataan dari guru bahwa hasil ulangan harian siswa pada materi luas persegi dan persegi panjang masih dibawah KKTP. Siswa yang di atas KKTP ada 17 anak sedangkan siswa yang di bawah KKTP ada 11 anak.

Dalam dunia pendidikan guru memiliki peran yang penting dan tak bisa tergantikan karena guru sebagai seorang pendidik, pembimbing yang mengarahkan peserta didik dan juga sebagai motivator bagi peserta didik, bukan hanya seseorang yang diberi tugas untuk menyampaikan informasi saja. Peran lain guru adalah membantu peserta didik yang sebelumnya tidak tahu dan tidak paham menjadi tahu dan memahami apa yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. Kualitas suatu pendidikan ditentukan dari bagaimana seorang guru mengajar, menurut (Sudjana & Ahmad, 2018) ada dua aspek yang penting dalam metodologi pengajaran yaitu metode yang digunakan untuk mengajar dan media yang digunakan sebagai alat bantu mengajar. Media merupakan alat bantu guru saat mengajar dan sebagai sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar (Suryani, et al., 2018). Dari

permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Media yang cocok digunakan berupa multimedia interaktif.

Pengembangan media pembelajaran yang cocok di gunakan dalam membantu siswa untuk lebih memahami dan mendalami pada materi ini yaitu dengan penggunaan multimedia interaktif yaitu berupa Multimedia Interaktif. Nantinya dalam media tersebut di dalamnya akan berisi materi-materi, animasi, di sertai musik yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Multimedia Interaktif merupakan gabungan teknologi audio-visual seperti teks, gambar, sound, animasi dan lainnya sehingga dapat menghasilkan presentasi berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Penerapan media Interaktif dipandang mampu membantu untuk mencegah terjadinya miscommunication atau kegagalan dalam proses komunikasi. Karena itu penggunaan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam cocok digunakan selain pembelajarannya lebih menarik Multimedia Interaktif juga dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam belajar.

Media yang di gunakan dalam pembelajaran Matematika misal materi Luas Persegi Dan Persegi Panjang dapat menggunakan Multimedia Interaktif yang didalamnya terdapat kesesuaian dengan materi contohnya bangun persegi dan persegi panjang diberi animasi yang bergerak atau music agar siswa lebih tertarik.

Pentingnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar terlebih pada pelajaran Matematika, dimana guru diminta untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam rasa ingin tahu, berpikir kritis dan keterampilan untuk melakukan pengamatan. Dalam materi seperti benda dan sifatnya jika guru hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media sebagai sumber lain siswa akan kesulitan dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru terlebih pada materi yang meminta siswa untuk melakukan pengamatan dan bereksperimen. Dalam penelitian ini memilih untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, yaitu dengan menggunakan media Multimedia Interaktif . Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif yang berbentuk visual agar dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi benda dan sifatnya sehingga memudahkan siswa dalam memahaminya.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), dengan model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Dari latar belakang tersebut, maka peneliti mengkaji melalui penelitian pengembangan dengan judul:

“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG PADA KELAS IV SDN MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran untuk membantu dalam menjelaskan materi.
2. Guru kurang kreatif dalam menggunakan media saat pembelajaran.
3. Pembelajaran yang membosankan dan minat baca siswa kurang.

C. Pembatasan Masalah

Asumsi yang mendasari dilakukannya penelitian dan pengembangan yaitu dengan adanya media pembelajaran Multimedia Interaktif ini diharapkan mampu merubah pola hafalan pada siswa menjadi pola pemahaman.

1. Penelitian memfokuskan pada pembuatan produk media berbentuk Multimedia Interaktif bagi siswa kelas IV materi luas persegi dan persegi panjang.
2. Uji coba dilakukan di kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri
3. Materi pokok dalam media yang akan dilakukan hanya menyangkut materi luas persegi dan persegi panjang.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi luas persegi dan persegi panjang?

2. Bagaimana kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi luas persegi dan persegi panjang?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi luas persegi dan persegi panjang?

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat tujuan dari kegunaan media yang ada dikembangkan yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi luas persegi dan persegi panjang.
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi luas persegi dan persegi panjang.
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi luas persegi dan persegi panjang.

F. Kegunaan Penelitian

Dari paparan diatas maka dalam penelitian ini terdapat kegunaan yang ingin dikembangkan, diantaranya:

1. Bagi guru
 - a. Memudahkan guru untuk menyampaikan materi luas persegi dan persegi panjang
 - b. Dapat mengefektifkan komunikasi pembelajaran antara guru dan siswa.
2. Bagi siswa
 - a. Siswa dapat belajar dengan praktis dan menarik.

b. Membantu siswa meningkatkan pemahaman dan kemampuan pada pembelajaran Matematika.

3. Bagi sekolah

Dengan adanya multimedia interaktif ini, diharapkan dapat menjadi motivasi pihak sekolah untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W., & Herawati, A. (2019). Pengaruh Bauran Pemasaran (7p) Terhadap Pengambilan Keputusan Siswa Dalam Memilih Sekolah Berbasis Entrepreneur (Studi pada SMA Muhammadiyah 9 Surabaya). *Jurnal Ilmiah Administrasi Bisnis Dan Inovasi*, 2(2), 309–325. <https://doi.org/10.25139/jai.v2i2.1338>
- Afifah, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Scratch Pada Topik “Di Dapur” Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jerman Di Hotel*. 5.
- Atika, E. D., Mariani, M., & Mulyono, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Menggunakan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1881–1899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1442>
- Hayatin, N. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis web dengan Pendekatan kontekstual pada materi lingkaran Kelas VIII SMP. *Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Jauhari, H., & Kusmayadi, T. A. (2014). *Eksperimentasi Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Dan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Menggunakan Teknik Hypnosis In Teaching Pada Materi Geometri Siswa Kelas Vii Mts Di Kabupaten Ponorogo*.
- Karimah, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Mengurutkan Bilangan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas I MI At-Taraqqie Malang*.
- Kustandi, C., & Bambang, S. (2018). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nasution, S. (2018). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar- Mengajar*. Jakarta : Bina Aksara.

- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV*.
- Pangestu, P. (2021). *Hubungan Minat dan Cara Belajardengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri Se-Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126–138. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.89>
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (2018). *Media Pengajaran; Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda. online.
- Suryani, Nunuk, Setiawan, Achmad, Putra, & Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Umar, H. S. (2016). *Pengembangan media interaktif untuk perolehan belajar konsep “kerangka tubuh” dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam*.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65–76. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p65-76>
- Wulandari, M. (2022). *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Perbandingan Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi.