

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI SATUAN
BERAT SISWA KELAS 2 SDN BULUSARI 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI



OLEH :

WILY KRISNA WIDYA MURTY

NPM: 2114060086

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

WILY KRISNA WIDYA MURTY

NPM 2114060086

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI SATUAN BERAT SISWA KELAS
2 SDN BULUSARI 3**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2025

Pembimbing I



Khayisma Eka Putri, M.Pd
NIDN. 0719109101

Pembimbing II



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.M.Pd
NIDN. 0708087703

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

Wily Krisna Widya Murty

NPM: 2114060086

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI SATUAN BERAT SISWA KELAS
2 SDN BULUSARI 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, M.Pd
2. Penguji I : Sutrisno Sahari, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Alfı Laila, S.Pd.I.M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Wily Krisna Widya Murty

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat/Tanggal Lahir : Trenggalek, 25 september 2002

NPM : 2114060086

Fakultas/Jur./Prodi : FKIP/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,

Yang Menyatakan



Wily Krisna Widya Murty

NPM. 2114060076

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.
Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa)
dari (kejahatan) yang diperbuatnya”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5)

“Menulis skripsi adalah cara ilmiah untuk berkata, 'Saya pernah bertahan dalam
tekanan”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat kepada saya, yang menjadi tempat bercerita dan memohon atas segala permasalahan supaya dipermudahkan.
2. Bapak Frengky Suwito dan Ibu Murtingah orang tua yang selalu memberikan dukungan, doa, dan kasih tiada henti. Terimakasih atas segala pengorbanan, kesabaran, dan bimbingan yang menjadi sumber kekuatan dan inspirasiku.
3. Diri sendiri Wily Krisna Widya Murty terima kasih sudah kuat dan bertahan berjuang sehingga dapat menyelesaikan pendidikan di bangku kuliah ini.
4. Kakak dan seluruh keluarga besar, yang selalu memberi doa, dukungan, semangat, dan kasih sayang dalam setiap keadaan.
5. Kepada Kharisma Eka Putri, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas, dan tulus.
6. Kepada Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas, dan tulus.
7. Teman dekat saya yang selalu menemani, membantu, dan menjadi tempat berbagi tawa, lelah, dan harapan selama masa-masa sulit dan penuh cerita.
8. Serta seluruh teman-teman seperjuangan Prodi PGSD UN PGRI Kediri angkatan 2021 yang saling memberikan semangat dalam meraih gelar sarjana.

ABSTRAK

Wily Krisna Widya Murty Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Matri Satuan Berat Kelas 2 SDN Bulusari 3, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Matematika, Satuan Berat

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil angket *need assesment* yang telah diberikan kepada guru kelas II SDN Bulusari 3 menunjukkan bahwa terjadi beberapa permasalahan pada materi sistem satuan berat dan belum menggunakan media pembelajaran secara interaktif, hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih belum optimal. Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui validitas pengembangan multimedia interaktif materi satuan berat untuk siswa kelas 2, 2) Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan multimedia interaktif materi satuan berat untuk siswa kelas 2, 3) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif materi sistem satuan berat untuk siswa kelas 2. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk multimedia interaktif materi satuan berat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan berupa skala likert. Sumber data kevalidan media diperoleh dari angket ahli media dan angket ahli materi. Kepraktisan terhadap media diperoleh dari angket kepraktisan guru dan siswa dan sumber data keefektifan diperoleh dari hasil posttest yang dibandingkan dengan KKM kemudian dicari ketuntasan klasikal.

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif sebagai berikut. (1) Validasi materi memperoleh skor 100% dan validasi ahli media memperoleh skor 91,57%, persentase tersebut diperoleh dari angket validitas ahli materi dan ahli media, yang artinya masuk dalam kategori sangat valid “sangat baik”. (2) Kepraktisan multimedia interaktif juga dinilai sangat tinggi berdasarkan hasil respon guru sebesar 92% dan respon siswa sebesar 97,14% pada uji terbatas. (3) keefektifan multimedia interaktif melibatkan 18 siswa telah mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 70, dengan presentase ketuntasan siswa secara klasikal yaitu 100% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan multimedia interaktif efektif untuk digunakan.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif materi satuan berat untuk siswa kelas II SDN Bulusari 3 terbukti sangat valid, praktis, dan efektif. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif.

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan proposal ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Satuan Berat Kelas 2 SDN Bulusari 3” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Kharisma Eka Putri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan saran sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.
5. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan memberikan saran sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.
6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd selaku ahli validator media.
7. Widi Wulansari, M.Pd selaku validator materi
8. Achmad Muchlis P., S.Pd selaku Kepala sekolah SDN Bulusari 3 yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.
9. Sulistiana, S.Pd selaku guru kelas 2 SDN Bulusari 3 yang telah membantu proses penelitian.
10. Teristimewa untuk kedua orang tua saya Bapak Frengky Suwito dan Ibu Murtingah yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, dukungan, dan semangat bagi penulis. Orang tua motivator terbesar saya untuk terus melangkah meraih mimpi-mimpi akan masa depan.

11. Saudara saya kepada kakak Yessy Ratna Wdyamurti, S.Pd yang telah menguatkan penulis dalam doa-doanya, memberikan kasih sayang, perhatian, dukungan, dan bantuannya.
12. Teman dekat penulis yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi dan menemani penulis.
13. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

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

Kediri, 16 Juli 2025



Wily Krisna Widya Murty

NPM. 2114060086

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Pengembangan	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Media Pembelajaran	6
B. Multimedia Interaktif	11
C. Pembelajaran Matematika	13
D. Materi Satuan Berat	15
E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	16
F. Kerangka berpikir	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Tempat dan Waktu Penelitian	25
D. Subjek Penelitian	25
E. Instrument Penelitian	26

F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisis Data	35
H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	42
B. Data Uji Coba.....	58
C. Analisi Data.....	62
D. Revisi Produk.....	66
E. Kajian Produk Akhir	68
BAB V PENUTUP.....	75
A. Simpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara guru	27
Tabel 3.2 Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa	28
Tabel 3.3 Lembar Penilaian Oleh Ahli Media	29
Tabel 3.4 Lembar Penilaian Oleh Ahli Materi	30
Tabel 3.5 Angket Kepraktisan Siswa	31
Tabel 3.6 Lembar Instrumen Oleh Guru	32
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Soal	33
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Validitas Media Ajar	35
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Respon Guru Dan Siswa	36
Tabel 3.10 Penilaian Ketuntasan Belajar Klasikal	37
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru	43
Tabel 4.2 Angket <i>Need Assesment</i> Siswa	44
Tabel 4.3 Perbedaan Media Yang Dikembangkan	54
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi	56
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Media	57
Tabel 4.6 Data Respon Siswa	60
Tabel 4.7 Data Respon Guru	61
Tabel 4.8 Data Keefektifan Uji Luas	62
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Materi	63
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Media	53
Tabel 4.11 Hasil Respon Siswa	64
Tabel 4.12 Hasil Respon Guru	65
Tabel 4.13 Hasil Revisi Produk	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 model ADDIE	22
Gambar 4.1 Desain Background	48
Gambar 4.2 Cover	49
Gambar 4.3 Slide Menu	49
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan Navigasi	50
Gambar 4.5 Slide Profil Penggembang	50
Gambar 4.6 Slide Kompetensi	50
Gambar 4.7 Slide Materi	51
Gambar 4.8 Slide Materi	51
Gambar 4.9 Slide Quiz	52
Gambar 4.10 Slide Quiz	52
Gambar 4.11 Slide Result	52
Gambar 4.12 Publish Articulate Storyline	53
Gambar 4.13 Saran Ahli Materi	56
Gambar 4.14 Saran Ahli Media	58
Gambar 4.15 Saran Dari Pengguna Atau Guru Kelas II	68

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi
3. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa
4. Surat Permohonan Validasi
5. Angket Validasi Ahli Materi
6. Angket Validasi Ahli Media
7. Perangkat Pembelajaran
8. Angket Respon Guru
9. Angket Kepraktisan Siswa
10. Hasil Tes Kelulusan Klasikal
11. Surat Permohonan Penelitian
12. Surat Keterangan Melakukan Penelitian
13. Surat Pemanfaatan Produk
14. Surat Keterangan Plagiasi
15. Dokumentasi Penelitian
16. Berita Acara Ujian Skripsi
17. Lembar Revisi Ujian Skripsi
18. Surat Undangan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia dan menjadi kunci utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, seseorang dapat menjadi individu yang bermanfaat, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi bangsa dan negara. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan harus dilakukan secara optimal guna mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan pendidikan juga tercantum dalam Pembukaan UUD 1945, yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut serta dalam ketertiban dunia,” serta dipertegas dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “pendidikan merupakan 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

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus maju dengan hadirnya kurikulum dan alat peraga terbaru. Pengembangan adalah salah satu aspek teknologi pendidikan yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang diidentifikasi melalui analisis kebutuhan. Tujuan utama dari penggunaan teknologi adalah untuk mempermudah kehidupan sehari-hari masyarakat. Selain itu, perkembangan dunia digital dalam pendidikan juga berdampak signifikan terhadap pola komunikasi antara guru dan siswa.

Seorang guru profesional tidak hanya perlu memiliki kemampuan mengajar siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara signifikan. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan sumber daya dan media pembelajaran sebaik mungkin. Penjelasan ini sejalan dengan PP Nomor 74 Tahun 2008 yang

menyatakan bahwa seorang guru minimal harus memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara fungsional.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas 2 yaitu ibu Sulistiana, S.Pd pada hari Selasa 4 Juni 2024 di SDN Bulusari 3, menunjukkan bahwa siswa merasa sulit memahami mata pelajaran matematika terutama pada materi satuan berat. Hal ini dilihat dari hasil penilaian atau hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa nilai terendah adalah pada mata pelajaran matematika materi satuan berat dengan rata-rata Kriteria Minimal (KKM) dengan nilai 70. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik, yakni guru masih menggunakan media konvensional seperti buku teks dan benda konkret. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih belum optimal. Guru mengharapkan adanya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan dalam penyampaian materi, khususnya mengenai satuan berat. Guru juga menyampaikan bahwa multimedia interaktif efektif digunakan pada pembelajaran matematika materi satuan berat, hal ini dikarenakan sebelumnya guru belum pernah menggunakan multimedia interaktif tersebut. Sehingga guru merasa jika menggunakan multimedia interaktif siswa akan antusias karena siswa merasa hal ini merupakan pengalaman yang baru bagi siswa yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

Berdasar berdasarkan hasil penyebaran angket analisis kebutuhan siswa di kelas 2 pada hari selasa tanggal 4 Juni 2025 menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi satuan berat. Hasil dari pengisian angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika khususnya materi satuan berat dirasa materi yang paling sulit, guru belum menggunakan media pembelajaran dan media berbasis digital, serta siswa menunjukkan ketertarikan dengan adanya media yang menampilkan animasi, suara, dan interaktif sebagai media pembelajaran yang paling diminati. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan yang signifikan untuk menghadirkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menarik

perhatian, memudahkan pemahaman konsep serta peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Matematika adalah ilmu yang diajarkan di semua jenjang pendidikan. Memahami karakteristik Matematika yang abstrak memerlukan konsentrasi tinggi, keseriusan, dan waktu yang cukup lama, karena terdapat banyak simbol yang sulit dipahami. Tujuan utama dari proses pembelajaran adalah pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, multimedia interaktif sebaiknya dijadikan inovasi media pembelajaran saat ini. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti komputer dan smartphone, paling sering digunakan. Peranan media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang diajarkan guru dapat disampaikan dan diserap oleh siswa secara maksimal tanpa kendala. (Sari, 2019)

Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi strategi yang harus diterapkan oleh guru untuk memaksimalkan keberhasilan pembelajaran. Maka dari itu, berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Kurniawan et al, 2021), Sebuah media pembelajaran berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Prezi Berbasis Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI) pada Materi Satuan Baku Panjang, Berat, dan Waktu Kelas III Sekolah Dasar” dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam mendukung proses belajar.

Berdasarkan fenomena yang telah disebutkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serta pengembangan media dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI SATUAN BERAT SISWA KELAS 2 SDN BULUSARI 3”. Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif ini siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi satuan berat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut.

1. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami mata pelajaran Matematika pada materi Satuan Berat.
2. Guru masih menggunakan media konvensional.
3. Siswa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan.
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, pada penelitian ini masalah yang dikaji hanya sebatas :

1. Penelitian ini hanya fokus pada pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika materi satuan berat.
2. Penelitian pengembangan multimedia ini dilakukan di kelas 2 SDN 3 Bulusari 3

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan multimedia interaktif pada materi satuan berat untuk siswa kelas 2?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan multimedia interaktif pada materi satuan berat untuk siswa kelas 2?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan multimedia interaktif pada materi satuan berat untuk siswa kelas 2?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan multimedia interaktif pada materi satuan berat untuk siswa kelas 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan multimedia interaktif ada materi satuan berat untuk siswa kelas 2.

3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia interaktif pada materi satuan berat untuk siswa kelas 2.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti

Diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan mengenai media yang kreatif dan menarik untuk mata pelajaran matematika sekolah dasar.

2. Manfaat bagi guru

Guru dapat mencapai tujuan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan semangat serta keinginan siswa dalam untuk belajar.

3. Manfaat bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran ini mampu mendorong peningkatan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar, serta memperkaya pengalaman belajar mereka secara lebih menyenangkan. Media ini juga mempermudah siswa dalam menangkap isi materi, merangsang kreativitas selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga pemahaman materi menjadi lebih maksimal. Di samping itu, media ini turut membantu siswa mengenali konsep satuan berat secara lebih interaktif dan menyenangkan.

4. Manfaat bagi sekolah

Media ini mampu menambah ketersediaan sarana pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan materi sistem pencernaan manusia bagi siswa kelas II Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Fadilah, A., Nurzakiah, 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), 4.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>
- Fauziah, R., & Puspitasari, N. (2022). Kesulitan Belajar Matematika Siswa SMA pada Pokok Bahasan Persamaan Trigonometri di Kampung Pasanggrahan. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 325–334. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1876>
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681–689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>

- He, L., Chao, Y., & Dezhou, A. (2022). 梁鹤¹, 原超², 艾德洲³ (1. 1(18).
- Herutomo, R. A., Hajeniati, N., & Mustari, F. (2020). Jurnal Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 25–38. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/jpm>
- Hilyana, N. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian*. 9. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/58550/1/11160183000053_NINA_HILYANA - NINA_HILYANA.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/58550/1/11160183000053_NINA_HILYANA_-_NINA_HILYANA.pdf)
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>
- Karim, B. A., & Ansar, A. (2022). Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Education and Learning Journal*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.33096/eljour.v3i1.146>
- Kurniawan, D., Sesanti, N. R., & Suastika, I. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Prezi Berbasis Somatic, Auditory, Visual, Intelectual (SAVI) pada Materi Satuan Baku Panjang, Berat dan Waktu Kelas 3 Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 5(November), 323–335.
- Mahmuda, S. (2018). 1131-85-3097-1-10-20180625. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 130–138.
- Sidik, M. D., Syam, S. S., & Chandra, C. (2025). Analisis Kemampuan Konsep Dasar Pengukuran pada Siswa Kelas 1 SD. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa*, 3(2), 182-188.
- Margarita, N. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dengan Model Pbl Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 243–257. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15388>
- Murdiana, Jumri, R., & Damara, B. E. P. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru

- dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(2), 153–160. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 12–22. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/19972>
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(1), 50–58. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i1.958>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- Sari, T. K. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat. *Metodologi Penelitian Terapan*, 161. [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu_Kurnia_Ambar_Sari_1501050137_PGMI - Perpustakaan IAIN Metro.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/608/1/Temu_Kurnia_Ambar_Sari_1501050137_PGMI_-_Perpustakaan_IAIN_Metro.pdf)
- Siregar, H. F. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2615–2738), 113. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425/363>
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–40. <http://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3155>
- Tanjung, H. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi

- Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas melalui model Pembelajaran Kooperatif. *Matematika Jurnal*, 3(2), 59–68.
- Verawati. (2020). *Penerapan Metode Drill Dalam Matapelajaran Matematika Materi Satuan Berat. Penerapan Metode Drill Dalam Matapelajaran Matematika Materi Satuan Berat*. 97–107.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- RESQUETA, Mevianda Cahya; MUTIANINGSIH, Ninik. Implementasi Alat Peraga Abang Oleng Pada Pembelajaran Pengukuran Berat Tidak Baku di Jenjang Sekolah Dasar. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2022, 5.2: 129-135.
- Wulandari, I. M., & Anugraheni, I. (2021). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Visual Pada Materi Kerucut dan Tabung di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 269–277. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4683023>
- Agna Bella Amanda, Amirul Mukmin, B., & Eka Putri, K. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 40–48. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i1.1348>
- Amelia Ayu, D. P., Laila, A., & Fahmi Imron, I. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Materi IPA SD. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6*, 1303–1312.
- Anuhi, M. A., Mukmin, B. A., & Laila, A. (2024). Pengembangan Media Ajar Interaktif Articulate Storyline Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Gayam II. *N Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 7, 780–792.
- Dwi Novia Rachmawati, Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif

- Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>
- Istiawan, A. M., Laila, A., & Aka, K. A. (2022). Meta Analisis Pengaruh Metode Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Tarbiyatuna Kajian Pendidikan Islam*, 6(2), 191. <https://doi.org/10.69552/tarbiyatuna.v6i2.1555>
- Larisa, M. A., Primasatya, N., & Hunaifi, A. A. (2024). Vol 12 Special Issue No 1 2024 JDPP Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 125–137. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Lestari, W. P., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Gaya Dan Gerak Kelas IV SDN 4 Bajulan. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 1516–1522. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3923>.
- Nadila, O. B., Putri, K. E., & Nurfahrudianto, A. (2025). Jurnal Penelitian Nusantara Pengembangan Multimedia Interaktif Pitakal (Pintar Perkalian) pada Materi Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(April), 86–97.
- Pelestariannya, H., Mahendra, Y. M., Laila, A., & Santi, N. N. (2020). Pengembangan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v5i5.101>
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 34–54. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v16i1.152>

- Sarwendah, R. E. N., Putri, K. E., & Hunaifi, A. A. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1168>
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119>
- Setyowati, L. (2023). Pengaruh Media Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MIN 1 Gunungkidul. *Indonesian Journal of Action Research*, 2(2), 267–273. <https://doi.org/10.14421/ijar.2023.22-13>