

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
ETNOMATEMATIKA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR UNTUK  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



**OLEH :**

**SOFIA INDRA KUSUMAWATI**

**NPM : 2114060050**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK  
INDONESIA 2026**

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi oleh :

**SOFIA INDRA KUSUMAWATI**

NPM : 2114060050

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
ETNOMATEMATIKA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR UNTUK  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 5 Januari 2026

Dosen Pembimbing I



Sutrisno Sahari S.Pd,M.Pd.  
NIDN. 13037304

Dosen Pembimbing II



Nursalim.S.Pd,MH.  
NIDN.0005016901

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi oleh:

**SOFIA INDRA KUSUMAWATI**

NPM : 2114060050

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
ETNOMATEMATIKA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR UNTUK  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

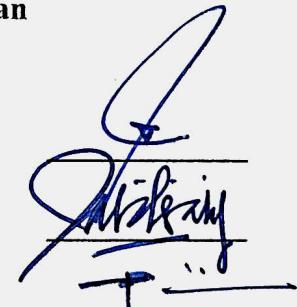
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 27 Januari 2026

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia penguji:

1. Ketua : Sutrisno Sahari S.Pd,M.Pd.
2. Penguji I : Widi Wulansari, M.Pd.
3. Penguji II : Nursalim.S.Pd,MH.



Mengetahui,



**Dr. Agus Widodo, M.Pd**  
NIDN. 0024086901

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : SOFIA INDRA KUSUMAWATI

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : Nganjuk, 04 Februari 2003

NPM : 2114060050

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-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, 5 Januari 2026

Yang menyatakan,



**SOFIA INDRA KUSUMAWATI**

NPM: 2114060050

## **MOTTO**

“Orang yang menunjukkan kepada kebaikan, maka ia mendapat pahala seperti orang yang melakukannya.” (HR. Muslim)

“Janganlah engkau merasa lelah menuntut ilmu, karena kelelahan itu akan hilang, sementara ilmu akan tetap abadi.” (Imam Syafi’i)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah segala puji syukur bagi Allah SWT atas segala limpah nikmat, rahmat, kesehatan dan dukungan serta doa dari orang-orang yang aku sayangi, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Untuk Orang tuaku. Terimakasih atas dukungan, do'a serta kasih sayang yang telah menjadi penyemangat paling setia dan juga memotivasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini adalah bukti bahwa perjuanganmu tidak sia-sia.
2. Bapak Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri di hati.
3. Kepada Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri, tempat dimana menimba ilmu yang sangat bermanfaat.
4. Terimakasih untuk teman-temanku seperjuangan Prodi PGSD angkatan 2021. Semoga kita dapat bertemu kembali dengan kesuksesan masing-masing.

## ABSTRAK

**Sofia Indra Kusumawati:** Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Etnomatematika Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. PGSD. FKIP. Universitas Nusantara PGRI Kediri 2026.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Etnomatematika, Bangun Datar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa, terdapat 20 siswa dari 27 siswa belum memahami materi bangun datar. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan, guru sudah menggunakan media tetapi masih manual, metode yang digunakan guru kurang bervariasi karena pada umumnya menggunakan metode ceramah, dan strategi yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Kemudian, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas, siswa tidak tertarik dengan media gambar yang disediakan oleh guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian matematika materi ciri-ciri bangun datar yang memperoleh nilai rata-rata 60, nilai tersebut tergolong rendah dan berada di bawah KKTP.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni: (1) Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Etnomatematika Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. (2) Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Etnomatematika Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. (3) Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Etnomatematika Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan (1) Analisis (*Analyze*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah guru dan 27 siswa kelas IV SDN Mrican 2. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil uji kevalidan ahli materi 94% dengan kriteria sangat valid dan ahli media 78% dengan kriteria valid. (2) Hasil uji kepraktisan guru sebesar 94%. Kemudian, hasil uji kepraktisan siswa uji terbatas sebesar 81,4% dan kepraktisan siswa uji luas sebesar 85,5%. Hasil uji kepraktisan guru dan siswa menunjukkan kriteria sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan siswa uji terbatas memperoleh rata-rata 84,2% dan keefektifan siswa uji luas memperoleh rata-rata 83,5%. Kedua penilaian keefektifan memperoleh kategori sangat efektif.

Dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif Berbasis Etnomatematika Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi ciri-ciri bangun datar di kelas IV SDN Mrican 2.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjangkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal 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.

Pada kesempatan ini diucapkan 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 ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Sutrisno Sahari S.Pd,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I skripsi. Terimakasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
5. Nursalim.S.Pd,MH., selaku Dosen Pembimbing II skripsi. Terimakasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
6. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya dengan sepenuh hati.
7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

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

Kediri, 5 Januari 2026

  
SOFIA INDRA KUSUMAWATI  
NPM: 2114060050

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>MOTTO.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk; .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>1. Manfaat Teoritis .....</b>	6
<b>2. Manfaat Praktis .....</b>	6
<b>BAB II.....</b>	<b>7</b>
<b>KERANGKA TEORI.....</b>	<b>7</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	7
B. Landasan Teori.....	9
<b>1) Hakikat Media Pembelajaran .....</b>	9
<b>2) Multimedia Interaktif.....</b>	12
<b>3. I-Spring.....</b>	16
<b>4. Capaian Pembelajaran Matematika Kelas IV SD .....</b>	17
<b>5. Hakikat Bangun Datar .....</b>	18
<b>6. Hakikat Etnomatematika.....</b>	28
C. Kerangka Berfikir .....	29

<b>BAB III .....</b>	<b>30</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Model Pengembangan.....	30
B. Prosedur Pengembangan .....	31
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	34
1. <b>Lokasi Penelitian .....</b>	34
2. <b>Subjek Penelitian .....</b>	34
D. Uji Coba Model/Produk .....	34
1. <b>Subjek Uji Coba.....</b>	34
2. <b>Desain Uji Coba .....</b>	34
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	34
1. <b>Pengembangan Instrumen .....</b>	34
2. <b>Validasi Instrumen .....</b>	35
F. Teknik Analisis Data.....	40
1. <b>Tahap-tahap Analisis Data .....</b>	40
a) <b>Angket Validasi.....</b>	40
b) <b>Angket Kepraktisan .....</b>	41
c) <b>Angket Keefektifan.....</b>	42
2. Norma Pengujian .....	43
<b>BAB IV .....</b>	<b>44</b>
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	44
1. <b>Deskripsi Produk Hasil Pengembangan .....</b>	44
2. <b>Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....</b>	45
3. <b>Desain Awal Media.....</b>	46
4. <b>Hasil Uji Validasi.....</b>	49
B. Data Uji Coba.....	53
1. <b>Pengujian Model Terbatas.....</b>	53
2. <b>Pengujian Model Perluas .....</b>	59
C. Analisis Data .....	63
1. <b>Kevalidan.....</b>	63
D. Revisi Produk .....	65

<b>1. Desain Model Akhir .....</b>	<b>65</b>
E. Kajian Produk Akhir .....	70
<b>1. Kevalidan.....</b>	<b>70</b>
<b>2. Kepraktisan.....</b>	<b>70</b>
<b>3. Keefektifan .....</b>	<b>71</b>
<b>BAB V .....</b>	<b>72</b>
A. Simpulan .....	72
B. Saran .....	73
<b>1. Untuk Kepala Sekolah.....</b>	<b>73</b>
<b>2. Untuk Guru.....</b>	<b>73</b>
<b>3. Untuk Siswa .....</b>	<b>74</b>
Multimedia interaktif berbasis etnomatematika dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh siswa. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis etnomatematika, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika materi ciri-ciri bangun datar, sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa.....	74
<b>4. Untuk Peneliti Selanjutnya .....</b>	<b>74</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Media .....	35
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Materi .....	36
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Siswa.....	38
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru.....	39
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Pretest .....	40
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Posttest.....	40
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan .....	41
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian Kepraktisan .....	42
Tabel 3. 9 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	43
Tabel 4. 1 Desain awal Multimedia Interaktif.....	46
Tabel 4. 2 Penyajian Validasi Materi .....	50
Tabel 4. 3 Penyajian Skor Ahli Media Sesudah di Revisi.....	52
Tabel 4. 4 Angket Kepraktisan Guru.....	54
Tabel 4. 5 Angket Kepraktisan Siswa .....	56
Tabel 4. 6 Rekapitulasi soal Evaluasi uji coba terbatas.....	57
Tabel 4. 7 Angket Kepraktisan Siswa .....	59
Tabel 4. 8 Rekapitulasi nilai soal evlusi uji coba luas .....	61
Tabel 4. 9 Desain awal dan Desain Akhir Multimedia Interaktif.....	65

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE (Rusmayana, 2021) ..... 30

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Hasil Pengajuan Judul Skripsi .....	80
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan .....	82
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	84
Lampiran 4 surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	85
Lampiran 5 Surat Pemanfaatan Produk .....	86
Lampiran 6 Lembar Validasi Media.....	87
Lampiran 7 Lembar Validasi Materi .....	90
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran.....	93
Lampiran 9 Angket Respon Guru.....	114
Lampiran 10 Angket Respon Peserta Didik (Sampel) .....	117
Lampiran 11 Hasil Nilai Evaluasi Siswa.....	121
Lampiran 12 Daftar nilai ulangan harian kelas 4 .....	124
Lampiran 13 Dokumentasi Wawancara .....	125
Lampiran 14 Foto Wawancara bersama guru.....	127
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian .....	128
Lampiran 16 Presensi Kelas 4 .....	131
Lampiran 17 Hasil Cek Plagiasi .....	132
Lampiran 18 Surat Bebas Plagiasi.....	133

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Matematika adalah disiplin ilmu yang berfokus pada analisis pola, struktur, transformasi, dan hubungan spasial. Matematika mengeksplorasi disiplin ilmu yang saling berhubungan dengan logika, yang dapat divalidasi oleh akal sehat yang secara konsisten berlandaskan logika dan didukung oleh bukti-bukti yang tepat (Susanti, 2020). Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang mendasari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu memberikan dampak positif bagi peserta didik, menumbuhkan keinginan untuk belajar matematika, menyukai hal-hal yang berkaitan dengan matematika, dan mampu menerapkan konsep matematika dalam pemecahan masalah di kehidupan nyata (Hidayat, 2019). Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dibutuhkan capaian pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas IV sebagai berikut.

Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segi empat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan (Kemendikbud, 2025).

Salah satu capaian pembelajaran pada Fase B materi bangun datar adalah peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segi empat, segitiga, segibanyak). Adapun indikator pencapaian tujuan pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran tersebut sebagai berikut: 1) mendeskripsikan ciri-ciri bangun datar (segi empat, segitiga, segibanyak), 2) menganalisis ciri-ciri bangun datar, dan 3) mempresentasikan hasil analisis ciri-ciri bangun datar. Dengan adanya tujuan pembelajaran tersebut diharapkan siswa mampu mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segi empat, segitiga, segibanyak).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN Mrican 2 pada materi bangun datar diketahui bahwa, ada 20 siswa dari 27 siswa belum memahami materi bangun datar. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh 1) kurangnya media pembelajaran yang digunakan, guru sudah menggunakan media tetapi masih manual. 2) metode yang digunakan guru kurang bervariasi karena pada umumnya menggunakan metode ceramah. 3) strategi yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Kemudian, diperkuat dengan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada wali kelas IV SDN Mrican 2 diperoleh informasi bahwa, pada pembelajaran matematika materi bangun datar siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas, siswa tidak tertarik dengan media gambar yang disediakan oleh guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian matematika materi ciri-ciri bangun datar yang memperoleh nilai rata-rata 60, nilai tersebut tergolong rendah dan berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditentukan yaitu 75.

Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar (Wulandari et al., 2023). Multimedia interaktif mengacu pada integrasi berbagai jenis media, seperti teks, gambar (baik dalam format vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan banyak lagi. Multimedia interaktif melibatkan pengemasan informasi ke dalam file digital, yang kemudian digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Manurung, 2021).

Multimedia interaktif yang akan dikembangkan berkaitan dengan etnomatematika (Darmawan et al., 2017). Etnomatematika adalah program yang berupaya menyelidiki bagaimana siswa memahami, menganalisis, mengartikulasikan, dan akhirnya menerapkan prinsip-prinsip matematika untuk menyelesaikan kesulitan dalam rutinitas sehari-hari mereka. Etnomatematika memfasilitasi transfer pengetahuan akademis ke konteks dunia nyata dan sebaliknya. Penerapan metode etnomatematika dapat

meningkatkan fleksibilitas dan pendekatan pembelajaran instruktur yang berpusat pada peserta didik.

Keunggulan multimedia interaktif yang dikembangkan yaitu menggunakan unsur budaya atau disebut etnomatematika yang menjelaskan ciri-ciri bangun datar. Pembelajaran materi bangun datar yang berbasis etnomatematika menyediakan lingkungan yang dapat menciptakan motivasi lebih baik dan menyenangkan sehingga siswa memiliki minat yang besar dalam mengikuti proses pembelajaran materi bangun datar. Kelebihan dari multimedia interaktif berbasis etnomatematika dalam proses pembelajaran materi bangun datar dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dan membuat suasana pembelajaran lebih berbeda karena dapat divariasikan dengan tayangan memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video (Chasanah et al., 2023).

Multimedia interaktif ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi bangun datar. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena siswa disuguhkan materi bangun datar yang berhubungan dengan unsur kebudayaan. Desain multimedia interaktif yang menarik dapat meningkatkan antusias dan semangat belajar siswa dalam mempelajari materi bangun datar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Etnomatematika Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Permasalahan pertama yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan, guru sudah menggunakan media tetapi masih manual. Dalam menjelaskan materi bangun datar, guru menggunakan media yang telah disediakan sekolah yaitu media gambar bangun datar. Media gambar yang digunakan secara terus menerus dapat membuat siswa mudah bosan dalam

belajar materi bangun datar, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih inovatif yaitu berupa multimedia interaktif.

Permasalahan kedua yaitu metode yang digunakan guru kurang bervariasi karena hanya menggunakan metode ceramah. Metode ini dirasa kurang efektif karena guru menyampaikan materi di depan kelas secara terus-menerus, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang lainnya misalkan tanya jawab.

Permasalahan ketiga yaitu strategi yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah strategi ekspositori. Strategi ini dirasa kurang efektif karena tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kelemahan dari strategi ini adalah siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan minim interaksi, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, sehingga di perlukan adanya penggunaan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa.

Oleh karena itu, solusi yang dapat diterapkan yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif untuk materi bangun datar. Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Darmawan et al., 2017). Menurut (Kusumawati et al., 2021) kelebihan multimedia interaktif dalam pembelajaran antara lain:

- 1) proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa,
- 2) adanya interaksi dalam pembelajaran yang terjadi antara komputer dengan siswa,
- 3) waktu pembelajaran lebih efisien,
- 4) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan
- 5) meningkatkan daya tarik siswa pada materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dipilihlah judul penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Kevalidan multimedia interaktif berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar
2. Kepraktisan multimedia interaktif berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Keefektifan multimedia interaktif berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk;

1. mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar;
2. mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar; dan
3. mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar

## F. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis etnomatematika materi ciri-ciri bangun datar dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media selanjutnya dalam bentuk digital, khususnya dalam pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap guru dalam upaya pemanfaatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga pelajaran matematika materi bangun datar menjadi lebih menyenangkan.

#### b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh siswa. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis etnomatematika, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika materi ciri-ciri bangun datar.

#### c. Bagi perpustakaan UNP Kediri

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan untuk bahan referensi perpustakaan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

#### d. Bagi SDN Mrican 2

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai fasilitas pembelajaran yang dapat mendorong pemahaman siswa mengenai materi ciri-ciri bangun datar dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis etnomatematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Sunardi, & Ardianto, D. T. (2022). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran CD Tutorial Pada Mata Kuliah Berbasis Praktik. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 16(01), 53–61.
- Alfiyansah, R. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran I-Spring Presenter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi. *Pedagogia*, 14(2), 363–369. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i2.3886>
- AMELIA, L. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ISPRING SUITE 8 PADA MATERI LARUTAN PENYANGGA KELAS XI IPA SMA* (Vol. 3, Issue 2).
- Anang Fathoni. (2023). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01). EUREKA MEDIA AKSARA.
- Andrianingsih, I., Hastuti, I. D., & Fujiaturrahman, S. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Etnomatematika Pada Bangun Ruang Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2(1), 1–11.
- Ariyantini, K. Y., & Tegeh, I. M. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 250–259.
- Chasanah, F., Darminto, B. P., & Yuzianah, D. (2023). Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Etnomatematika pada Rumah Adat Jawa Tengah. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 129–138. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v5i2.13503>
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadi, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Pedagogia*, 15(1), 109. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v15i1.6576>
- Firdaus, C. S., & Sulistiowati. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Sistem Gerak Pada Tumbuhan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII di SMP Negeri 50 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(4), 1–10.
- Hidayat, A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Sebagai Manifestasi Tujuan Pembelajaran Matematika Sd. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, hlm. 700.
- Ikawati, M. D. K. W. (2022). Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar pada Struktur Candi Pari Sidoarjo. *JURNAL BASICEDU*, 6(5), 8188–8198.
- Indriyani, L. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM

- PROSES BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Kusumawati, L. D., Sugito, & Mustadi, A. (2021). KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MEMOTIVASI SISWA BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 73–84. <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>
- 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>
- Mardatih, A., & Sintawati, M. (2019). Modul 1 Bangun Datar Dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing. *Universitas Ahmad Dahlan*, 1–49.
- Misdawati, M. (2023). *Pengembangan modul digital berbasis game based learning di kelas IV MI datok sulaiman bagian putra palopo*.
- Muchtar, F. Y., Nasrah, & Ilham, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531.
- Muhammad, A. F. N., & Novitasari, N. I. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Pemahaman Matematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 4(1), 80–93.
- Oktaviana, B. N., Eka, Desi Setiyadi, & Siregar, F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Etnomatematika Bernuansa Rumah Adat Provinsi Banten Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1835–1845. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7195>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Prakoso, F., & Rahmatunnisa, S. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar dengan menggunakan model listen and draw. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(1), 45–48.
- Prianggi, Y., I Ketut, B. A., & I Gede, S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Bola Voli Kelas X SMAN 1 Tegaldlimo. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 10(3), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jjp.v10i3.52544>
- Setiawan, B., Wijoyo, S. H., & Wardhono, W. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Ispring pada Materi Desain Grafis di Kelas X

- SMK Negeri 5 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4328–4338.
- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(01), 34–48. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>
- Setyoningrum, D. Y., & Pangestika, R. R. (2022). *Pengembangan Multimedia Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar*. 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1419>
- Silahuddin. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); Edisi Kedu). Alfabeta.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2428–2441. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1561>
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Unaenah, E., Hidayah, A., Aditya, A. M., Nur, N., Yolawati, Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., & Safitri, T. (2020). TEORI BRUNNER PADA KONSEP BANGUN DATAR SEKOLAH DASAR. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 327–349.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- WULANDARI, H. A., SUMARMI, & SUNARYANTO. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III TEMA KEPERLUAN SEHARI-HARI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).
- Zalukhu, J. J., Telaumbanua, D., & Ziliwu, D. (2022). Pengembangan Multimedia

Interaktif Berbasis Web Pada Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 473–485. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.62>