

This report was saved incorrectly! Please re-Save the report using instructions:

https://plagiarism-detector.com/smf_bb/index.php?topic=341_msg369#msg369

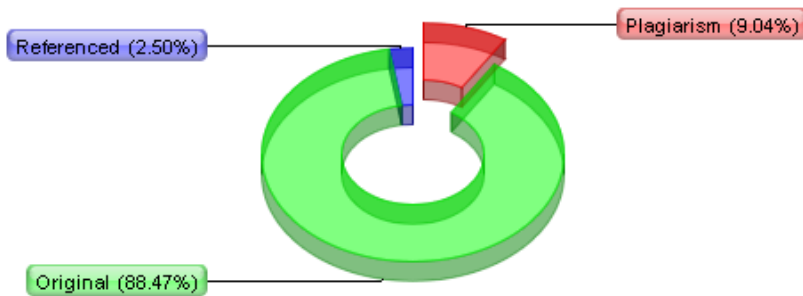
Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/4/2022 11:17:19 AM

Analyzed document: KRISKA APRILIYA_(SKRIPSI)_SEMESTER 9 - kriska apriliya.docx Licensed to: PGSD UNP Kediri

Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id
Check type: Internet Check
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:

Top sources of plagiarism: 36

- 10%
772
1. <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendidikan-biologi-universitas-negeri-malang-jawa-timur-indonesia.html>
- 6%
462
2. <https://docplayer.info/amp/208875634-Pengembangan-multimedia-interaktif-dalam-pembelajaran-simulasi-dan-komunikasi-digital.html>
- 2%
162
3. <https://123dok.com/document/zxx0omvz-kajian-pustaka-pembelajaran-matematika-sekolah-dasar-disebabkan-pengalaman.html>

Processed resources details: 78 - Ok / 15 - Failed

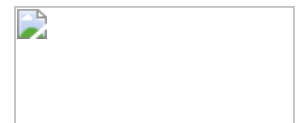
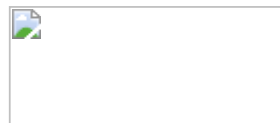
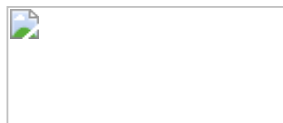
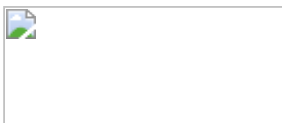
Important notes:

Wikipedia:

Google Books:

Ghostwriting services:

Anti-cheating:



[not detected]

[not detected]

[not detected]


[not detected]

[uace_headline]


[uace_line1]
[uace_line2]
[uace_line3]
[uace_line4]
[uace_line5]

[uace_line_recommendation_title]
[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):


No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

 Detailed document analysis:

id: 1

Plagiarism detected: **0.04%** <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2947/6/10...>

 0%

<https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2947/6/1...>

BAB 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting dalam pembangunan suatu bangsa, dalam rangka membentuk suatu sumber daya manusia yang berkualitas seperti ditegaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 (2003: 3) tentang fungsi dan tujuan nasional

id: 2

Plagiarism detected: **0.46%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 4 resources!

 0.5%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

 0.5%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

 0.5%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

 0%

<http://eprints.ums.ac.id/56072/4/BAB%20I.pd...>

bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa.

Untuk mencapai tujuan nasional tersebut, diperlukan adanya suatu proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta membuat siswa menjadi aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini ditegaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa :Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara

id: 3

Plagiarism detected: **0.28%** <http://repository.iainbengkulu.ac.id/6166/1/FUL...>

 0%

<http://repository.iainbengkulu.ac.id/6166/1/FU...>

interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan perantara untuk proses komunikasi antara guru dengan siswa yang. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi supaya terlihat lebih menarik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal. Senada dengan pendapat Munadhi (2016:7) bahwa

id: 4

Quotes detected: **0.17%**

"Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal".

id: **5**

Plagiarism detected: **0.03%**<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5544/> + 2 resources!



0.2%

<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5544/>



0.2%

<https://www.researchgate.net/publication/346...>

Penggunaan media yang

tepat dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa.

Begitupun dengan penggunaan media saat proses pembelajaran dapat merangsang siswa sehingga lebih memahami materi yang diajarkan. Jalinus dan Ambiyar (2016: 7) juga menjelaskan bahwa

id: **6**

Quotes detected: **0.2%**

"Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa".

Sehingga dalam proses pembelajaran, penggunaan media dijadikan sebagai komunikasi supaya proses pembelajaran berjalan dengan optimal dan siswa lebih memahami materi yang disampaikan.

id: **7**

Plagiarism detected: **0.05%**<http://eprints.ums.ac.id/56072/4/BAB%20I.pdf>



0%

<http://eprints.ums.ac.id/56072/4/BAB%20I.pdf>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

juga mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah yang sesuai dengan perkembangan zaman sehingga proses pembelajaran akan efektif dan efisien. Efektif dalam hal ini dimaksudkan bahwa proses pembelajaran akan terlaksana dengan baik dan memberikan pengalaman bagi siswa. Sedangkan efisien dimaksudkan bahwa dengan menggunakan media yang sesuai perkembangan zaman dapat membuat proses pembelajaran lebih optimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai kemajuan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh seperti saat ini yaitu dengan menggunakan

id: **8**

Plagiarism detected: **0.05%**<http://eprints.uny.ac.id/51404/4/BAB%20III.pdf>



0%

<http://eprints.uny.ac.id/51404/4/BAB%20III.pdf>

multimedia interaktif.

Multimedia interaktif

ini dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun saja sesuai dengan pembelajaran jarak jauh yang terjadi saat ini. Hal ini dijelaskan oleh Daryanto (2016: 70), bahwa: Secara umum manfaat yang diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu belajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Di Sekolah Dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang harus dikuasai siswa, salah satunya mata pelajaran matematika. Multimedia merupakan lebih dari satu media. Sehingga dengan menggunakan multimedia interaktif diharapkan siswa dapat lebih mudah mengerti materi yang diajarkan, pembelajaran lebih menyenangkan, dan jelas. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2017 :162), bahwa

id: **9**

Quotes detected: **0.13%**

"Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas".

Selain itu, multimedia merupakan kombinasi dari lebih dari satu media. Dalam multimedia dapat disajikan animasi-animasi yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi volume bangun ruang. Salah satu karakteristik matematika adalah memiliki objek kajian yang abstrak. Sesuai dengan pendapat Soedjadi dalam (Isrok'atun dan Amelia Rosmala 2018: 4), bahwa

id: **10**

Quotes detected: **0.11%**

"Kajian atau materi matematika terdiri dari objek abstrak yang sulit untuk dipelajari".

Dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak dapat difasilitasi oleh multimedia sehingga materi lebih konkret. Namun pada kenyataannya dari hasil pengamatan ter

dapat beberapa siswa kelas V SDN Juwono, sulit dalam memahami materi volume bangun ruang. Hal ini berdasarkan observasi, guru cenderung tidak menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan LKS sebagai sumber belajar sehingga proses pembelajaran terlihat membosankan dan kurang menarik. Dalam hal ini terlihat beberapa siswa yang

kurang memahami materi volume bangun ruang dan kurangnya motivasi belajar. Dari hasil pengamatan tersebut dipandang perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan melihat kembali strategi pembelajarannya. Sesuai dengan masalah yang terjadi di SDN Juwono, solusi yang ditawarkan adalah

id: **11**

Plagiarism detected: **0.05%**http://repository.upi.edu/59886/6/S_PGSD_16... + 2 resources!



0.3%

http://repository.upi.edu/59886/6/S_PGSD_1...



0%

<http://eprints.ums.ac.id/56072/4/BAB%20I.pd...>

dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman, lebih inovatif dan kreatif sehingga siswa akan tertarik dan berminat untuk mengikuti pembelajaran Matematika. Bagian sulit dari materi volume bangun ruang adalah sulit membedakan rumus volume limas dan kerucut, yang dapat di atasi menggunakan multimedia. Rumus-rumus matematika tersebut biasanya harus dihafal oleh siswa sehingga tidak ada pemahaman yang diperoleh oleh siswa. Menurut Novitasari dalam (Ruqoyyah, dkk (2020: 4) menjelaskan bahwa

id: **12**

Quotes detected: **0.09%**

"Pemahaman dapat diartikan kemampuan untuk menangkap makna dari suatu konsep".

Sehingga, seorang siswa dapat dikatakan paham terhadap materi yang dipelajari jika siswa tersebut dapat menjelaskan dengan kata-katanya sendiri. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul

id: **13**

Quotes detected: **0.13%**

"Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Materi Volume Bangun Ruang Siswa Kelas V".

I

id: **14**

Plagiarism detected: **0.04%**<http://eprints.ums.ac.id/56072/4/BAB%20I.pdf> + 2 resources!



0%

<http://eprints.ums.ac.id/56072/4/BAB%20I.pd...>



0%

<http://repository.iainbengkulu.ac.id/6166/1/FU...>

identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang

di atas, maka dapat diidentifikasi masalah diantaranya :Guru belum maksimal dalam memanfaatkan sarana dan prasana yang ada disekolah untuk menunjang proses pembelajaran dan kurang mengetahui berbagai macam media pembelajaran sehingga hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar. Peserta didik kesulitan dalam memahami materi volume bangun datar sehingga hasil belajar peserta didik rata-rata rendah pada mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang. Pembatasan Masalah

Bertolak dari masalah yang teridentifikasi di atas, maka dipandang perlu dilakukan pembatasan agar masalah penelitian yang hendak dipecahkan menjadi lebih fokus dan spesifik.

Adapun pembatasan yang dimaksud sebagai berikut.

Objek

peneliti

id: **15**

Plagiarism detected: **0.05%**<https://www.researchgate.net/publication/32863...> + 2 resources!



0.4%

<https://www.researchgate.net/publication/328...>



0.2%

<https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-...>

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

siswa kelas V SDN Juwono Tahun Ajaran 2020/2021. Materi yang dig

unakan dalam penelitian adalah volume bangun ruang meliputi volume balok, kubus, prisma, tabung, limas, dan

kerucut. Software yang digunakan adalah adobe animate cc2015. Rumusan Masalah Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut. Bagaimana

id: **16**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

pengembangan multimedia interaktif dalam

menunjang hasil belajar siswa materi volume bangun ruang kelas V sekolah dasar?

Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif materi volume bangun ruang kelas V sekolah dasar?

id: 17

Plagiarism detected: 0.07% <http://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/382/1...>



0%

<http://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/382...>

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah

di atas, maka tujuan

penelitian ini sebagai berikut. Untuk mengetahui

id: 18

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

pengembangan multimedia interaktif dalam

menunjang hasil belajar siswa materi volume bangun ruang kelas V sekolah dasar. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif materi volume bangun ruang kelas V sekolah dasar.

id: 19

Plagiarism detected: 0.03% <https://www.jopglass.com/definisi-operasional/... + 2 resources!>



0.2%

<https://www.jopglass.com/definisi-operasiona...>



0.1%

<https://penerbitbukudeepublish.com/definisi-o...>

Definisi Operasional

Definisi operasional

adalah definisi yang didasarkan pada sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati.

Untuk mengetahui keberhasilan penelitian ini maka diberikan definisi operasional sebagai berikut.

id: 20

Plagiarism detected: 0.08% <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid... + 2 resources!>



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif

adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan antara gambar, audio, video, teks, dan animasi dari beberapa sumber yang relevan.

Kemampuan Dalam Menentukan Volume Bangun Ruang

Kemampuan dalam menentukan volume bangun ruang adalah kemampuan dalam ranah kognitif yang menyangkut aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan untuk menganalisis dalam mencari volume bangun ruang.

Menurut Nieveen (1999: 126-127) bahwa "kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi

id: 21

Plagiarism detected: 0.05% <https://media.neliti.com/media/publications/254...>



0.2%

<https://media.neliti.com/media/publications/2...>

kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif.

Penjelasan dari aspek tersebut dalam pengembangan media pembelajaran

id: 22

Plagiarism detected: 0.05% <http://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/382/1...>



0%

<http://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/382...>

dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Produk dikatakan valid apabila telah memenuhi kriteria valid dari para ahli, baik ahli media maupun ahli materi dengan kategori baik/sangat baik dan tidak harus revisi.

Produk dikatakan praktis apabila telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh guru dan siswa dari skor angket.

Media dikatakan praktis jika guru dan siswa mudah dalam menggunakan media ini.

Produk dikatakan efektif apabila terdapat

id: **23**

Plagiarism detected: **0.08%**<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kajian...>



2%

<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kaji...>

perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk

id: **24**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2947/6/10...> + 3 resources!



0%

<https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2947/6/1...>



0%

<http://repository.sttaa.ac.id/id/eprint/490/1/Te...>



0%

<http://esakip.klatenkab.go.id/storage/files/Ke...>

ini.

Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan

dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi lima bab. Pada bab 1 berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika pengembangan. Bab kedua berisi landasan teori

id: **25**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

dalam pengembangan multimedia interaktif.

Landasan teori ini menjelaskan mengenai

id: **26**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran, multimedia interaktif,

bangun ruang, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis. Selanjutnya bab ketiga berisi tentang metode pengembangan yang terdiri atas model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrument pengumpulan data, dan teknis analisis data.

Pembahasan dan hasil

id: **27**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

pengembangan produk multimedia interaktif

terdapat pada bab 4. Selain itu, juga akan dibahas mengenai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Yang terakhir, pada bab 5 berisi tentang kesimpulan dari produk yang dihasilkan, saran dari penelitian produk multimedia interaktif, dan daftar pustaka yang dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian pengembangan, serta lampiran penelitian pengembangan multimedia interaktif. BAB II

KAJIAN TEORI Hakikat

id: **28**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-...>



1%

<https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertia...>

Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Media memiliki peran yang cukup penting dalam proses pembelajaran dikarenakan media merupakan sebuah perantara/penyalur untuk menyampaikan pesan. Criticos dalam (Daryanto, 2016: 4-5),

id: **29**

Plagiarism detected: **0.14%**<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kajian...> + 2 resources!



2%

<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kaji...>



1%

<https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertia...>

bahwa "Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunika

n

id: **30**

Quotes detected: **0.08%**

". Hal ini sejalan dengan pendapat Aqib (2016:50), bahwa : "

M

id: **31**

Plagiarism detected: **0.18%**<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kajian...> + 6 resources!



2%

<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kaji...>



1%

<https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertia...>



0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...



0.6%

<https://media.neliti.com/media/publications/2...>



0.5%

<http://mediapembelajaranakidah.blogspot.co...>



0.3%

<https://www.coursehero.com/file/46585195/b...>

edia pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa

)

id: **32**

Quotes detected: **0.45%**

". Senada dengan Munadi (2013: 7-8) bahwa, Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Kemudian

Daryanto dalam Chotimah dan Fathurrohman (2018:307) yang menegaskan bahwa, "

Media adalah

id: **33**

Plagiarism detected: **0.11%**https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...



0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan

peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar". Senada dengan Jalinus dan Ambiyar (2016: 4),

id: **34**

Plagiarism detected: **0.14%**<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kajian...> + 5 resources!



2%

<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kaji...>



1%

<https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertia...>

0.7%

https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...

0.5%

<http://mediapembelajaranakidah.blogspot.co...>

0.3%

<https://www.coursehero.com/file/46585195/b...>

bahwa:Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan

isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok),

id: **35**Plagiarism detected: **0.12%**<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kajian...> + 4 resources!

2%

<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kaji...>

1%

<https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertia...>

0.6%

<https://media.neliti.com/media/publications/2...>

0.3%

<https://www.coursehero.com/file/46585195/b...>

yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif. Berdasarkan pada beberapa pendapat di atas, dapat ditarik ke simpulan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan informasi atau pesan yang dapat merangsang dan menarik minat siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu faktor yang dapat menarik perhatian siswa.

Hal ini dikarenakan media memiliki beberapa fungsi dan manfaat baik secara langsung maupun tidak sebagai pembawa informasi. Menurut Daryanto (2016: 8), "Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik). Sadiman dalam (Jalinus dan Ambiyar, 2016: 5-6) menyampaikan fungsi media (media pendidikan)

id: **36**Plagiarism detected: **0.16%**<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kajian...>

2%

<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kaji...>

secara umum, sebagai berikut :Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.

Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misal objek

id: **37**Plagiarism detected: **0.1%**<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kajian...>

2%

<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kaji...>

yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya.

id: **38**Plagiarism detected: **0.15%**<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kajian...>

2%

<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kaji...>

Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.

Memberikan

id: **39**Plagiarism detected: **0.11%**<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kajian...>



2%

<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kaji...>

rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai penyalur untuk memperjelas penyajian pesan yang dapat memberikan rangsangan siswa dalam proses pembelajaran.

Aqib (2016:51), juga menyebutkan beberapa manfaat umum media pembelajaran, yaitu :Menyeragamkan penyampaian materi.

Pembelajaran lebih jelas dan menarik.

Proses pembelajaran lebih interaksi.

Efisiensi waktu dan tenaga.

Meningkatkan kualitas hasil belajar.

Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.

Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.

Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Lebih lanjut Sudjana dan Rivai dalam (Jalinus dan Ambiyar 2016: 7)

, juga mengemukakan beberapa manfaat umum media dalam proses belajar siswa yaitu:Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa, dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.

id: 40

Plagiarism detected: 0.05%<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kajian...>



2%

<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kaji...>

Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak

semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki beberapa manfaat, salah satunya yaitu pembelajaran lebih jelas dan menarik sehingga siswa lebih paham dalam proses pembelajaran. Jenis-

Jenis Media Pembelajaran

Chotimah dan Fathurrohman (2018:321) mengklasifikasikan media sebagai berikut.

Media Visual

Media yang Tidak Diproyeksikan

Media Realita

Model

Media Grafis

Media Proyeksi

Transparansi Overhead Projector/OHPFilm Bingkai/Slide

Media Audio

Radio Kaset Audio

Meda Audiovisual

Media Video

Media Komputer

Sedangkan Seels & Glasgow dalam (Aqib 2016:54), mengelompokkan media menjadi :Media tradisional (visual, audio, multimedia, cetak, permainan, realita)

Media teknologi mutakhir:

id: 41

Plagiarism detected: 0.04%<http://mediapembelajaranakidah.blogspot.com...>



0.5%

<http://mediapembelajaranakidah.blogspot.co...>

Media berbasis telekomunikasi (teleconference,

kuliah jarak jauh,)Media berbasis mikroprosesor (computer assisted instruction, permainan computer, sistem tutor intelegen, interaktif, hypermedia, compact (video) disc).Berdasarkan beberapa pendapat di atas, ternyata ada banyak jenis media yang dapat digunakan, salah satu media pembelajaran yang dipertimbangkan lebih representatif untuk dapat digunakan dalam penelitian yaitu multimedia. Multimedia merupakan kombinasi lebih dari satu media yaitu audio dan visual. Dengan menggunakan multimedia diharapkan dapat menarik minat siswa dan dapat digunakan kapan pun dan di mana pun juga.Hakikat Multimedia Interaktif

Pengertian Multimedia Interaktif Arsyad (2017:162), berpendapat bahwa

id: 42

Quotes detected: 0.19%

"Multimedia secara sederhana diartikan sebagai lebih dari satu media.

Ia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video".

Lebih lanjut Daryanto (2016: 70), menjelaskan bahwa :Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia

id: 43

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...> + 3 resources!

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

2%

<https://123dok.com/document/zxx0omvz-kaji...>

0%

<http://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/382...>

yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Senada pendapat Geen dan Brown (dalam Munir, 2012: 111) bahwa

id: 44

Quotes detected: 0.15%

"Multimedia interaktif adalah menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, dan interaktivitas".

Selanjutnya Munadi (2013: 152), juga menjelaskan

id: 45

Quotes detected: 0.14%

"Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas,

id: 46

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media yang menggunakan kombinasi lebih dari satu media yang dapat menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran lebih efektif.

Karakteristik Multimedia Interaktif

Menurut Daryanto (2016: 71), karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Manfaat Multimedia Interaktif

Daryanto (2016: 70), menjelaskan bahwa :Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu belajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu manfaat multimedia interaktif adalah pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Kelebihan Dan Kekurangan Multimedia Interaktif

Menurut Munadi (2013: 152), kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, di antaranya :Interaktif, program multimedia dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual, siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik sehingga dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti. Memberikan iklim afeksi secara individual, karena multimedia interaktif memberi iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa dan bosan serta sangat sabar dalam menjalankan intruksi seperti yang diinginkan. Meningkatkan motivasi belajar karena dapat mengakomodasi kebutuhan siswa dan memotivasi siswa untuk terus belajar.

Memberikan umpan balik yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa.

Kontrol pemanfaatan sepenuhnya berada pada pengguna karena diprogram untuk pembelajaran mandiri.

Sedangkan kelemahan multimedia interaktif menurut Munadi (2013: 153), di antaranya adalah :

id: 47

Plagiarism detected: 0.11% <http://mediapembelajaranakidah.blogspot.com...> + 2 resources!

0.5%

<http://mediapembelajaranakidah.blogspot.co...>

0.1%

<http://jarotsusilo.net/?p=17>

Pengembangannya memerlukan adanya tim yang professional. Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.

Dari kelebihan dan kekurangan yang telah dijelaskan di atas,

id: **48**

Plagiarism detected: **0.05%** <https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif

dapat memotivasi siswa dan membuat siswa semangat belajar karena siswa diajak aktif untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik sehingga siswa akan lebih mengerti pesan yang disampaikan, akan tetapi multimedia pembelajaran ini pengembangannya memerlukan tim professional dan waktu yang cukup lama dalam mengembangkan.

Hakikat Pembelajaran Matematika Yayuk (2019: 1) berpendapat bahwa

id: **49**

Quotes detected: **0.23%**

"Matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian, dan penggunaan nalar atau kemampuan berpikir seseorang secara logika dan pikiran logis, kritis analitis dan sistematis".

Sedangkan Ruseffendi dalam (Isrok'atun dan Rosmala, 2018: 3), menjelaskan bahwa

id: **50**

Quotes detected: **0.17%**

"Pada hakikatnya, matematika merupakan ilmu deduktif, terstruktur tentang pola dan hubungan, bahasa simbol, serta sebagai ratu dan pelayan ilmu".

Matematika menurut Soedjadi dalam (Isrok'atun dan Rosmala, 2018: 4-5), memiliki beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut :Memiliki kajian objek yang abstrak, yang meliputi fakta, konsep, operasi, dan prinsip yang sulit untuk dipelajari. Bertumpu pada kesepakatan, yaitu menggunakan suatu kesepakatan yang di dalamnya berisi fakta untuk dapat dikomunikasikan dengan mudah menggunakan bahasa matematika.

Berpikir pola deduktif, berarti pola pengerjaan matematika berdasarkan pada pembuktian kebenaran melalui pernyataan sebelumnya yang telah dibuktikan dan diakui kebenarannya.

Konsisten dalam sistem, artinya tidak terjadi kontradiksi di dalam sebuah makna ataupun nilai kebenarannya, dan juga bertolak belakang dengan sebuah makna atau suatu kebenaran dalam sistem

id: **51**

Plagiarism detected: **0.06%** <https://www.researchgate.net/publication/32863... + 2 resources!>



0.4%

<https://www.researchgate.net/publication/328...>



0.2%

<https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-...>

matematika.

Memiliki simbol yang kosong dari arti,

maksudnya simbol matematika tidak memiliki arti apabila simbol tersebut

id: **52**

Plagiarism detected: **0.07%** <https://www.researchgate.net/publication/32863... + 2 resources!>



0.4%

<https://www.researchgate.net/publication/328...>



0.2%

<https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-...>

tidak dikaitkan dengan konteks tertentu.

Memerhatikan semesta pembicaraan,

artinya dalam matematika diperlukan suatu semesta pembicaraan untuk menyelesaikan suatu pernyataan matematika sesuai dengan konteks sehingga diperoleh hasil yang dimaksud konteks tersebut.

Menurut Yayuk (2019: 4), "Tujuan umum matematika adalah agar peserta didik mampu menggunakan matematika untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sedangkan tujuan khusus dari pembelajaran matematika (Depdiknas, 2006) adalah sebagai berikut :Siswa mampu berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam kaitannya pembuatan kesimpulan secara generalisasi dan penyusunan sebuah bukti.

Mengajarkan siswa untuk melakukan operasi hitung dan pengukuran secara teliti, tepat, dan cermat.

Siswa mampu menggunakan konsep dan prosedur dalam pemecahan masalah matematika secara efektif dan efisien.

Mengajarkan siswa untuk berfikir secara komunikatif dengan mengungkapkan ide dan gagasannya melalui tabel, diagram, maupun dalam bentuk simbol-simbol.

Melatih siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemauan untuk mencoba dalam memecahkan masalah matematika.

Kompetensi Dasar Matematika kelas V semester 2 disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Matematika kelas V semester 2

Kompetensi Dasar

Indikator

Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.

4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga

3.5.1 Menentukan volume bangun ruang.

4.5 Menyelesaikan

masalah yang berkaitan volume bangun ruang. Kompetensi dasar yang dipilih peneliti untuk penelitian yaitu KD 3.5

Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) dengan indikator 3.5.1 Menjelaskan volume bangun ruang.

Karena mengingat saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku dan belum menggunakan media. Multimedia interaktif dikembangkan sebagai media dalam materi volume bangun ruang, karena multimedia interaktif ini sangat menarik sehingga akan mendorong siswa aktif saat proses pembelajaran. Materi Bangun Ruang

id: 53

Plagiarism detected: 0.08% <https://mathunisma.wordpress.com/2014/03/29...> + 3 resources!



0.3%

<https://mathunisma.wordpress.com/2014/03/...>



0.3%

<https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id...>



0.2%

<https://brainly.co.id/tugas/21688628>

Prisma Prisma adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua

bidang sejajar yaitu alas dan tutup yang berbentuk segi-n yang kongruen.

Prisma memiliki berbagai macam jenis berdasarkan bentuk alas dan atapnya, yaitu : Gambar 2.1 Bangun Ruang Prisma

Tegak dan

Prisma Miring Prisma segitiga

Gambar 2.2 Bangun Ruang Prisma Segitiga

Prisma segitiga adalah sebuah prisma yang memiliki bentuk alas dan atap/penutup berbentuk segitiga dan memiliki selimut/sisi tegak yang berbentuk persegi.

Prisma segitiga dibagi menjadi tiga yaitu prisma segitiga sama sisi, prisma segitiga siku-siku, dan prisma segitiga sama kaki. Ciri-ciri prisma segitiga yaitu:

Prisma segitiga memiliki 5 sisi, 3 sisi samping yang berbentuk segiempat, dan 2 sisi alas dan atap berbentuk segitiga yang kongruen.

Prisma segitiga memiliki 6 titik sudut.

Prisma segitiga mempunyai 9 rusuk, 3 di antaranya adalah rusuk tegak.

Volume prisma segitiga = luas alas x tinggi prisma Volume prisma segitiga =

$(x \times x \times t) \times \text{tinggi prisma}$ Contoh soal : Sebuah prisma tegak memiliki volume 696 cm

3. Alas prisma tersebut berbentuk segitiga siku-siku yang memiliki panjang sisi siku-sikunya 6 cm dan 8 cm. berapa tinggi prisma tersebut? Pembahasan:

Diketahui :

panjang sisi segitiga siku-siku 6 cm dan 8 cm, volume prisma 696 cm³. Ditanya :

tinggi prisma? Jawab :

Menghitung luas segitiga : $L\Delta = x \times x \times t$ $L\Delta = x \times 6 \times 8$ $L\Delta = 24 \text{ cm}^2$

Volume prisma

$V = L\Delta \times t$

696 cm

$3 = 24 \text{ cm}^2 \times t$ $t = 29 \text{ cm}$

Prisma segi

empat Gambar 2.3 Bangun Ruang Prisma Segi empat

Prisma segi empat adalah sebuah prisma yang memiliki alas dan atap berbentuk segi empat, dan memiliki sisi tegak/selimut berbentuk persegi panjang.

Prisma segi empat dibagi menjadi prisma persegi/kubus, prisma persegi panjang/balok. Kubus Gambar 2.4 Bangun Ruang Kubus

Kubus merupakan bangun ruang yang semua sisinya berbentuk persegi dan semua rusuknya sama panjang. Ciri-ciri kubus yaitu: Memiliki 6 sisi yang kongruen dan berbentuk persegi. Memiliki

12 rusuk yang ukurannya sama panjang. Memiliki 8 titik sudut. Volume kubus yaitu : Volume = s x s x s Volume = Contoh soal :

id: 54

Plagiarism detected: 0.05% <https://roboguru.ruangguru.com/question/peda...> + 2 resources!



0.5%

<https://roboguru.ruangguru.com/question/ped...>

0.2%

<https://brainly.co.id/tugas/15019130>

Pedagang mainan membeli kubus rubik yang memiliki rusuk berukuran 6 cm. Mainan tersebut akan id: **55**

Plagiarism detected: **0.22%**<https://roboguru.ruangguru.com/question/peda...> + 2 resources!



0.5%

<https://roboguru.ruangguru.com/question/ped...>

0.2%

<https://brainly.co.id/tugas/15019130>

dimasukkan ke dalam kardus besar berbentuk kubus yang berukuran panjang 30cm. berapakah jumlah mainan kubus rubik yang dapat dimasukkan ke dalam kardus tersebut?

Pembahasan:

Diketahui :

panjang rusuk kubus rubik 6 cm, panjang kardus 30 cm. Ditanya :

jumlah rubik dalam kardus? Jawab: Volume = $s \times s \times s$ Volume kubus rubik = $6 \times 6 \times 6 = 216 \text{ cm}^3$ Volume kardus = $30 \times 30 \times 30 = 27.000 \text{ cm}^3$ Jumlah kubus rubik yang dapat dimasukkan kardus =

Volume kardus : volume kubus rubik $27.000 \text{ cm}^3 : 216 \text{ cm}^3 = 125$ Jadi jumlah kubus rubik yang dapat dimasukkan ke dalam kardus sebanyak 125 buah.

Balok Gambar 2.5

Bangun Ruang Balok Balok adalah bangun ruang yang memiliki tiga pasang sisi berhadapan yang memiliki bentuk dan ukuran yang sama atau kongruen di mana setiap sisinya berbentuk persegi panjang. Ciri-ciri balok yaitu : Memiliki 6 sisi berbentuk persegi panjang. Memiliki 12 rusuk.

Memiliki 8 titik sudut.

Volume balok adalah : Contoh soal : Perbandingan panjang, lebar, tinggi sebuah balok adalah 4 : 3 : 5. Jika tinggi balok tersebut 25 cm, hitunglah volume balok tersebut! Pembahasan:

Diketahui : sebuah balok

dengan perbandingan panjang : lebar : tinggi = $4x : 3x : 5x$, dengan tinggi 25cm Ditanya :

volume balok? Jawab :

Tinggi = 25cm

$5x = 25 \text{ cm}$

$x = x = 5 \text{ cm}$ untuk

panjang = $4x = 4(5) = 20 \text{ cm}$ untuk

lebar = $3x = 3(5) = 15 \text{ cm}$ volume

balok = $p \times l \times t = 20 \times 15 \times 25 = 7.500 \text{ cm}^3$. Jadi volume balok tersebut adalah 7.500 cm

3 Prisma segi

lima Gambar 2.6 Bangun Ruang Prisma Segi lima Prisma segilima

id: **56**

Plagiarism detected: **0.18%**<https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/s...> + 3 resources!



0.3%

<https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id...>

0.3%

<https://mathunisma.wordpress.com/2014/03/...>

0.2%

<https://brainly.co.id/tugas/21688628>

adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua buah bidang segilima yang sejajar dan kongruen serta bidang-bidang tegak yang menghubungkan bidang segilima tersebut.

Ciri-ciri prisma segilima yaitu : Memiliki 5 buah sisi yang terletak di samping berbentuk segi empat.

Memiliki 15 rusuk yang 5 diantaranya adalah jenis rusuk tegak.

Memiliki 2 buah sisi berupa atap dan alas yang berbentuk segi lima yang kongruen. Memiliki 10 buah titik sudut.

Volume prisma segilima yaitu = Luas alas x Tinggi prisma = $L \Delta \times T$. prisma

= $5 \times L \Delta \times T$. prisma

= $5 \times x \times a \times t \times T$. prisma Contoh soal : Diketahui sebuah prisma segilima mempunyai rusuk alas = 3 cm, tinggi rusuk alas

yang berbentuk segitiga = 5 cm, volume prisma tersebut = 300 cm

3. Berapakah tinggi prisma tersebut? Pembahasan:

Diketahui :

sebuah prisma segilima dengan rusuk alas = 3 cm, tinggi rusuk alas = 5 cm, volume prisma tersebut = 300 cm³ Ditanya :
tinggi prisma? Jawab :

Volume = Luas alas x Tinggi prisma
Volume = 5 x x a x t x T. prisma
300 = 5 x x 3 x 5 x T. prisma
300 = x T. prisma
T. prisma = 300 x T. prisma = 8 cm.

Jadi tinggi prisma segilima tersebut adalah 8 cm.

Tabung

Gambar 2.7

Bangun Ruang Tabung Astuti (2015: 24) menjelaskan "

id: 57

Plagiarism detected: 0.12% [https://mathunisma.wordpress.com/2014/03/29... + 3 resources!](https://mathunisma.wordpress.com/2014/03/29...+3resources/)



0.3%

<https://mathunisma.wordpress.com/2014/03/...>



0.3%

<https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id...>



0.2%

<https://brainly.co.id/tugas/21688628>

Tabung adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua sisi yang sejajar dan kongruen berbentuk lingkaran serta sisi lengkung".

Ciri-ciri tabung yaitu Mempunyai tiga sisi yaitu sisi alas, sisi atas dan selimut.

Sisi alas dan sisi atasnya berbentuk lingkaran dengan ukuran sama dan sejajar. Karena tabung adalah prisma yang alasnya berbentuk lingkaran, maka volume tabung sama dengan cara menentukan volume prisma yaitu :
Volume = luas alas x tinggi
Volume = luas lingkaran x tinggi

Contoh soal : Sebuah drum berisi minyak yang penuh dengan memiliki jari-jari 35 cm dan tinggi 120 cm. jika pada hari pertama laku terjual 144,5 liter minyak dan hari kedua laku terjual 125.000 cc minyak, maka minyak dalam drum masih setinggi . . . cm

Pembahasan:

Diketahui :

sebuah tabung

= 35 cm

= 120 cm Ditanya :

tinggi sisa minyak dalam drum? Jawab: Volume = Volume = = 462.000 cm³ Sisa minyak dalam drum = 462.000 cm

3 - 144,5 liter - 125.000 cc = 423.500 cm

3 - 144.500 cm³ - 125.000 cm³ = 192.500 cm

3 Volume tabung tersisa = 192.500 =

192.500 =

3.850 x t. tersisa. tersisa = 192.500 : 3.850 t. tersisa = 50

jadi

, sisa minyak dalam drum setinggi 50 cm. Limas Limas merupakan bangun ruang yang memiliki alas segi banyak dan beberapa buah segitiga yang puncaknya bertemu atau berhimpit pada sebuah titik.

Volume prisma merupakan 3 kali volume limas, sehingga volume limas adalah :
Volume =

x volume prisma
Volume = x luas alas x tinggi
Limas segi

tiga Gambar 2.8

Bangun Ruang Limas Segi tiga Limas segi tiga adalah sebuah bangun ruang limas yang memiliki alas berbentuk segitiga, baik segitiga sama kaki, segitiga siku-siku, segitiga sama sisi, maupun segitiga sembarang. Ciri-ciri limas segitiga yaitu :
Memiliki 4 titik sudut yaitu 1 titik sudut di titik puncak dan 3 titik sudut lainnya terletak pada alasnya.

Memiliki rusuk yang berjumlah 6 buah.

Memiliki 4 sisi yaitu 1 sisi alas dan 3 sisi tegak.

Volume limas segi tiga = x luas alas x tinggi limas
Volume limas segi tiga = x x a x t x tinggi limas
Contoh soal : t Sebuah limas dengan alas berbentuk segitiga sama kaki dengan panjang sisi alasnya 12 cm dan panjang kakinya 10 cm. volume limas tersebut adalah 144 cm³, hitunglah tinggi limas tersebut! 10 cm

t12

cm Pembahasan:

Diketahui :

Sebuah limas segitiga, panjang alas = 12 cm dan panjang kakinya = 10 cm. volume limas tersebut adalah 144 cm³ Ditanya :
tinggi limas segitiga? Jawab :

Mencari tinggi segitiga : t

2 = 102 - 62 t

2 = 100 - 36t

2 = 64t = 64 = 8 cm Menghitung luas segitiga :
L_Δ = x a x t
L_Δ = x 12 x 8
L_Δ = 48 cm

2Volume limas :Volume = x luas alas x tinggi limas 144 cm

$$3 = x 48 \text{ cm}^2 \times t = x t = 9 \text{ cm}$$

tinggi limas tersebut adalah 9 cm.Limas segi empat

Gambar 2.9

Bangun Ruang Limas Segi empatLimas segiempat adalah sebuah bangun ruang limas yang memiliki alas berbentuk segi empat, baik persegi, persegi panjang, belah ketupat.

Dan lain-lain. Ciri-ciri prisma segi empat yaitu :Memiliki 5 titik sudut yaitu 1 titik sudut di titik puncak dan 4 titik sudut lainnya terletak pada alasnya.

Memiliki rusuk yang berjumlah 8 buah.

Memiliki 5 sisi yaitu 1 sisi alas berbentuk segi empat dan 4 sisi tegak berbentuk segitiga.

Volume limas segi empat = x luas alas x tinggi limasContoh soal :Sebuah limas dengan alas berbentuk persegi panjang dengan panjang 12 cm dan lebar 10 cm. volume limas tersebut adalah 840 cm

3, hitunglah tinggi limas tersebut!Pembahasan:

Diketahui :

Sebuah limas segi empat, panjang = 12 cm dan lebar = 10 cm. volume = 840 cm³Ditanya :

tinggi limas segi empat?Jawab :

Menghitung luas alas : $L\Delta = p \times l$

$$L\Delta = 12 \times 10$$

$$L\Delta = 120 \text{ cm}$$

2Volume limas :Volume = x luas alas x tinggi limas 840 cm

$$3 = x 120 \text{ cm}^2 \times t = t = 21$$

cmjadi

tinggi limas tersebut adalah 21 cm.Limas segi lima

Gambar 2.10

Bangun Ruang Limas Segi limaPrisma segi lima merupakan sebuah bangun ruang limas yang memiliki alas berbentuk segi lima, baik segi lima beraturan maupun segi lima embarang. Ciri-ciri prisma segi empat yaitu :Memiliki 6 titik sudut yaitu 1 titik sudut di titik puncak dan 5 titik sudut lainnya terletak pada alasnya.

Memiliki rusuk yang berjumlah 10 buah.

Memiliki 6 sisi yaitu 1 sisi alas berbentuk segilima dan 5 sisi tegak berbentuk segitiga.

Volume limas segi lima = x luas alas x tinggi limasContoh soal :Sebuah limas segilima memiliki tinggi 12 dm. jika volume limas tersebut adalah 116 liter, berapa luas alas limas tersebut?

Pembahasan:

Diketahui :

Sebuah limas segi lima, tinggi = 12 dm, volume = 116 literDitanya :

luas alas limas segi lima?Jawab :

$$1 \text{ liter} = 1 \text{ dm}^3$$

3Volume = x luas alas x tinggi limas 116 dm

$$3 = x \text{ luas alas} \times 12 \text{ dm} \quad 116 \text{ dm}^3$$

$$3 = \text{luas alas} \times 4 \text{ dm} \quad \text{Luas alas} = 29 \text{ dm}^2$$

2Jadi, luas alas limas segi lima tersebut adalah 29 dm².Kerucut Gambar 2.11

Bangun Ruang KerucutKerucut adalah bangun ruang yang merupakan sebuah limas beralas lingkaran. Ciri-ciri kerucut yaitu: Memiliki satu rusukMemiliki satu titik puncakMemiliki

alas berbentuk lingkaran.Volume kerucut sama dengan volume limas yaitu:Volume = x luas alas x tinggiVolume = x luas lingkaran x tinggiVolume = x Contoh soal :O

Sebuah ember terbuat dari kerucut yang terbalik yang dipotong bagian bawahnya. Panjang OB = 6 cm, OT = 12 cm, dan OP = OT. Tentukan volume ember tersebut!o

D

C

o

T

Pembahasan:

Diketahui :

Panjang OB = 6 cm, OT = 12 cm, dan OP = OT Ditanya :

volume ember?Jawab: Volume ember = volume kerucut TAB - volume kerucut TCD

Volume kerucut TAB

Volume =

$$x \text{ Volume} = x \frac{1}{3} \times 6 \times 6 \times 12 \quad \text{Volume} = 452$$

,16 cm³Jadi, volume ember adalah 452

,16 cm³Multimedia Interaktif Pada Materi Volume Bangun Ruang

Mengacu pada penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, penerapan multimedia interaktif pada materi volume bangun ruang kelas V diimplementasikan menggunakan software adobe animate cc2015

id: 58

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Pribadi (2009: 124), menjelaskan bahwa "salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE

id: **59**

Quotes detected: **0.05%**

". Menurut Pribadi (2014: 23) yang menyatakan "

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu tahap (A)nalisis yaitu menganalisis, (D)esain yaitu merancang, (D)evelopment yaitu mengembangkan, (I)mplementation yaitu mengimplementasikan, dan (E)valuation yaitu mengevaluasi". Berikut desain dalam pembuatan multimedia interaktif:

Desain judul

Gambar 2.12 Desain judul

Desain tampilan menu utama

Gambar 2.13 Desain tampilan pmenu utama

Desain tampilan petunjuk

Gambar 2.14 Desain tampilan petunjuk Desain tampilan KI/KD

Gambar 2.15 Desain tampilan KI/KD Desain tampilan materi

Gambar 2.16 Desain tampilan materi Desain tampilan latihan soal

Gambar 2.17 Desain tampilan latihan soal Desain tampilan kuis

Gambar 2.18 Desain tampilan kuis Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian.

Beberapa penelitian tentang pengembangan Multimedia Interaktif telah dipublikasikan. Dan terbukti efektif untuk meningkatkan pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif dan optimal. Penelitian tersebut antara lain yaitu :Peneliti : Riabella Muji Ramadhani Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Menggolongkan Makhluk Hidup Secara Sederhana Pada Siswa Kelas III SDN Sumberurip 4 Kab.Nganjuk

Sumbe

r : Jurnal Pedagogia Volume.03 No.03 Tahun 2019. Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Tersedia online :

<http://simki.unpkediri.ac.id>

<http://simki.unpkediri.ac.id>. Diunduh pada 18 April 2021. Hasil penelitian

: diperoleh bahwa skor total untuk angket respon guru yaitu 94% dimana dapat dikategorikan sangat baik, sedangkan skor total untuk respon siswa memperoleh hasil 95% dikategorikan sangat baik dan nilai evaluasi seluruh siswa mendapat nilai di atas KKM (74) dengan nilai rata-rata 92% dan mendapat ketuntasan klasikal 100% yang artinya bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif hasil evaluasi siswa dapat meningkat atau tuntas belajar. Peneliti : Evi Yuni Rohmawati Judul :

id: **60**

Plagiarism detected: **0.05%** <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 3 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>



0.6%

<https://media.neliti.com/media/publications/2...>

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Untuk Materi Menjumlahkan Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas IV Semester 2 SDN Tanjungkalang 2 Tahun Ajaran 2018/2019

Sumbe

r : Jurnal Pedagogia Volume.02 No.03 Tahun 2019. Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Tersedia online :

<http://simki.unpkediri.ac.id>

<http://simki.unpkediri.ac.id>. Diunduh pada 18 April 2021. Hasil penelitian

: diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,5 lebih dari KKM setelah menggunakan

id: **61**

Plagiarism detected: **0.04%** <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif.

Peneliti : Pandu Dariswanda Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar

Sumber : Jurnal Pedagogia Volume.03 No.03 Tahun 2019. Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Tersedia online:
<http://simki.unpkediri.ac.id>

<http://simki.unpkediri.ac.id>. Diunduh pada 18 April 2021. Hasil penelitian

: sebelum menggunakan

id: **62**

Plagiarism detected: **0.04%** <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia

interaktif,

diperoleh hasil rata-rata 72,8, nilai tersebut 75 sehingga tidak mencapai KKM yang telah ditentukan. Sedangkan setelah dilakukan

id: **63**

Plagiarism detected: **0.04%** <https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

pembelajaran menggunakan multimedia interaktif

mendapatkan nilai dengan rata-rata menjadi 80,8, nilai tersebut KKM. Peneliti : Bagus Amirul Mukmin dan Nurita

Primasatya Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia flash berbasis k-13 sebagai inovasi pembelajaran

tematik untuk siswa sekolah dasar Sumber : Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara Volume. 5 No. 2 Tahun 2020

. Tersedia online: <http://ojs.unpkediri.ac.id>

<http://ojs.unpkediri.ac.id>. Diunduh pada 25 November 2021. Hasil penelitian

: multimedia interaktif macromedia flash layak digunakan

pada pembelajaran tematik siswa sekolah dasar Berdasarkan hasil kajian pada penelitian terdahulu dapat disimpulkan

bahwa dengan menggunakan Multimedia Interaktif ternyata

id: **64**

Plagiarism detected: **0.05%** <https://www.researchgate.net/publication/32863...>



0.4%

<https://www.researchgate.net/publication/328...>

hasil belajar siswa mengalami peningkatan

dan ketuntasan klasikal bisa tercapai serta pembelajaran lebih efektif. Kerangka Berpikir Pemahaman siswa kelas V SDN

Tegowangi pada mata pelajaran Matematika materi volume bangun ruang masih belum optimal dan hasil belajar banyak

yang rendah dan belum memenuhi KKM. Rendahnya hasil belajar tersebut salah satunya dikarenakan dalam pelaksanaan

Pembelajaran Matematika masih menggunakan LKS sebagai sumber belajar tanpa media pembelajaran yang membuat

siswa kurang tertarik pada materi yang disampaikan dan kurangnya motivasi belajar. Hal tersebut mengakibatkan konsep

yang diterima siswa cenderung kurang dipahami dan dikuasai oleh siswa. Peneliti menggunakan media pembelajaran

sebagai perantara informasi sehingga menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar. Peneliti

menggunakan

id: **65**

Plagiarism detected: **0.04%** <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

yang sesuai perkembangan zaman, sehingga memungkinkan siswa untuk dapat aktif dan pembelajaran lebih efektif. Serta

diharapkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi volume bangun ruang dapat meningkat. Selanjutnya

berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian di atas dapat disusun bagan kerangka konseptual sebagaimana

gambar pada halaman berikut :BAB III

METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Model penelitian ini termasuk ke dalam jenis

id: **66**

Plagiarism detected: **0.06%** <http://eprints.uny.ac.id/51404/4/BAB%20III.pdf...>



0%

<http://eprints.uny.ac.id/51404/4/BAB%20III.p...>

penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2016: 407), berpendapat bahwa "Penelitian pengembangan (R&D) adalah

id: **67**

Plagiarism detected: **0.05%** <http://eprints.uny.ac.id/51404/4/BAB%20III.pdf...>



0%

<http://eprints.uny.ac.id/51404/4/BAB%20III.p...>

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya". Sehingga penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk. Dalam hal ini, produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk hardware seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium, tetapi produk ini juga bisa berbentuk perangkat lunak (software). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan dalam pelaksanaannya

id: **68**

Plagiarism detected: **0.05%** <https://media.neliti.com/media/publications/200... + 2 resources!>



0.6%

<https://media.neliti.com/media/publications/2...>



0%

<https://sc.syekhnrjati.ac.id/esscamp/risetmh...>

yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

Kelima tahapan pelaksanaan tersebut harus dilakukan secara berurutan mulai dari analisis hingga evaluasi. Model pengembangan ADDIE menggunakan langkah-langkah yang sistematis dan interaktif dalam proses pengembangannya. Alasan menggunakan model pengembangan ADDIE ini adalah model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar dan juga disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Prosedur pengembangan dengan menggunakan model ADDIE

id: **69**

Plagiarism detected: **0.05%** <http://eprints.uny.ac.id/51404/4/BAB%20III.pdf...>



0%

<http://eprints.uny.ac.id/51404/4/BAB%20III.p...>

yang digunakan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif dan dimodifikasi berdasarkan pendapat Pribadi (2009: 127), yaitu sebagai berikut: Analisis (Analisis)

Tahap analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah yang dihadapi di SD yang digunakan sebagai tempat penelitian yaitu SDN Juwono, Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk. Masalah yang ditemukan berupa minimnya media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran Matematika materi volume bangun ruang.

Melakukan analisis kebutuhan yang digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi di sekolah tersebut. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah

id: **70**

Plagiarism detected: **0.05%** http://repository.upi.edu/59886/6/S_PGSD_16... + 2 resources!



0.3%

http://repository.upi.edu/59886/6/S_PGSD_1...



0%

<http://eprints.ums.ac.id/56072/4/BAB%20I.pd...>

dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai perkembangan zaman, salah satunya adalah dengan menggunakan multimedia interaktif. Design (Perancangan)

Desain adalah langkah kedua dari model desain pengembangan ADDIE.

Desain ini merupakan kegiatan awal untuk merancang dan merencanakan suatu produk yang sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang ingin diharapkan. Pada dasarnya

id: **71**

Plagiarism detected: **0.04%** <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid... + 2 resources!>



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

adalah sebuah media yang dikembangkan melalui kombinasi antara media audio dan media visual, yang kemudian digabung menjadi satu unsur yaitu audio visual. Media audio visual tersebut kemudian ditambahkan sebuah efek animasi supaya terlihat lebih menarik. Software yang digunakan adalah adobe animate cc2015. Berikut desain multimedia interaktif yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

Desain judul

Desain tampilan menu utama

Desain tampilan menu utama

Desain tampilan petunjuk

Desain tampilan menu KI dan KD

Desain tampilan materi

Desain tampilan latihan soal

Desain tampilan kuiz

Development (Pengembangan)

Pada kegiatan pengembangan, peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif menggunakan Adobe Animate cc2015.

Pengembangan multimedia interaktif ini melalui beberapa tahapan yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan siswa, membuat desain multimedia interaktif yang kemudian dikembangkan sesuai kebutuhan siswa. Selanjutnya akan diujikan pada ahli media dan ahli materi pembelajaran Matematika supaya mendapatkan saran dan komentar untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan.

Implementasi (Implementasi)
Setelah dilakukan validasi dan kemudian dinyatakan layak sebagai media pembelajaran, maka dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas, yaitu siswa kelas V SDN Juwono, dalam uji coba terbatas diambil 6 siswa secara acak. Kemudian pada uji coba luas dilakukan oleh seluruh siswa kelas V SDN Juwono lalu melakukan

id: 72

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.researchgate.net/publication/32863...>



0.4%

<https://www.researchgate.net/publication/328...>

proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan.

Evaluation (Evaluasi)

Proses evaluasi dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap program pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah evaluasi formatif pada setiap fase pengembangan yang kemudian dilakukan revisi untuk mengetahui validitas produk pengembangan untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di salah satu SD Negeri Kabupaten Nganjuk yaitu di SDN Juwono. Pemilihan SD tersebut sebagai lokasi penelitian dikarenakan SD tersebut terletak di desa dengan kondisi guru yang belum menggunakan media secara inovatif. Selain itu pihak sekolah mempunyai keinginan untuk menggunakan media yang sesuai perkembangan zaman yang inovatif dan interaktif.

Subjek Penelitian

Untuk subyek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas V SDN Juwono yang berjumlah 6 siswa (sebagai uji coba terbatas) dan 20 siswa (sebagai uji coba luas).

Validasi Produk

Produk pengembangan yang valid merupakan produk yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Oleh karena itu, dalam penelitian pengembangan ini untuk validasi produk melibatkan validator ahli. Validator dalam produk ini adalah sebagai berikut.

Ahli Materi
Ahli materi yang melakukan uji validasi materi adalah Dian Devita Yohanie S.Pd., M.Pd. selaku ahli materi Matematika di UN PGRI Kediri.

Ahli Media
Ahli media yang melakukan uji validitas media dalam penelitian pengembangan ini adalah Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah komputer di UN PGRI Kediri.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan produk yang dihasilkan.

Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan adalah setelah melalui proses validasi ahli, selanjutnya produk di uji cobakan pada siswa untuk mengetahui media multimedia interaktif ini terhadap pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai volume bangun ruang. Uji coba dalam penelitian ini terdiri dari dua tahapan yaitu :Uji coba terbatas

Uji coba produk dilakukan pada 6 siswa kelas V SDN Juwono yang dipilih secara acak dengan kriteria pintar, sedang, dan kurang pintar.

Uji coba luas

Uji coba luas dilakukan kepada semua siswa V SDN Juwono untuk menguji cobakan dan untuk mengetahui kemampuan siswa dan efektif tidaknya media multimedia interaktif.

Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini adalah subjek yang dijadikan percobaan penelitian.

Untuk lebih jelasnya, subjek dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

Guru kelas V SDN Juwono.
6 siswa yang dipilih secara acak pada kelas V SDN Juwono untuk uji coba terbatas.

Seluruh siswa kelas V SDN Juwono untuk uji coba luas.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengembangan Instrumen

Dalam penelitian pengembangan ini,

id: **73**

Plagiarism detected: **0.06%**<https://www.researchgate.net/publication/32863...> + 2 resources!



0.4%

<https://www.researchgate.net/publication/328...>



0%

<http://repository.iainbengkulu.ac.id/6166/1/FU...>

instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner

(angket) dan soal tes (posttest). Angket ini terbagi atas angket ahli materi (angket validasi), angket ahli media (angket validasi), dan angket guru. Kuesioner

/ angket Menurut Sugiyono (2009: 199), "Kuesioner atau angket merupakan

id: **74**

Plagiarism detected: **0.15%**http://eprints.undip.ac.id/40608/4/Ana_F_-_III.p...



0.4%

http://eprints.undip.ac.id/40608/4/Ana_F_-_II...

teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya

". Instrumen kuesioner atau angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi dan ahli media (untuk angket kevalidan), serta guru (untuk angket kepraktisan). Tes Tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa materi volume bangun ruang.

Tes tersebut dikatakan efektif apabila siswa mampu dalam materi volume bangun ruang. Validasi Instrumen

Dalam penelitian ini menggunakan angket penilaian untuk mengetahui

id: **75**

Plagiarism detected: **0.05%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

validasi media pembelajaran multimedia interaktif

dan materi bangun ruang. Lembar validasi pada multimedia interaktif untuk ahli materi (kevalidan)

Tabel 3.1 Angket Validasi Materi

No

Indikator

Skala Penilaian

Kritik/Saran

1

2

3

4

5

1

Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar

2

Kesesuaian materi dengan indikator

3

Kesesuaian media dengan materi

4

Kejelasan contoh sesuai materi 5

Ada keterkaitan contoh materi dengan yang ada di lingkungan sekitar

6

Materi yang disampaikan sesuai dengan tahap perkembangan siswa

7

Ketepatan konsep materi

8

Materi sudah mencakup tujuan pembelajaran

9

Kelengkapan materi

10

Bahasa yang digunakan efektifJumlah

Lembar validasi pada multimedia interaktif untuk ahli media (kevalidan)

Tabel 3.2 Angket Validasi Media

No

Aspek

Komponen

Indikator

Skor

5

4

3

2

1

1

Tampilan Desain layout/ tata letakKetepatan

id: **76**Plagiarism detected: **0.29%**<https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

pemilihan background dengan materi Ketepatan proporsi layoutTeks/ tipografi

Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca

Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca

Ketepatan warna teks agar mudah dibaca

Gambar Komposisi gambar

Ukuran gambar

Kualitas tampilan gambar

Animasi Kesesuaian animasi dengan materi

Kemenarikan animasi

Audio Ketepatan pemilihan backsound Kejelasan sound effect dengan animasi2

Pemrograman Penggunaan

id: **77**Plagiarism detected: **0.07%**<https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

Kesesuaian dengan pengguna

Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing

)

Kelengkapan petunjuk penggunaan

Tampilan petunjuk penggunaan

Navigasi dan interactive linkKetepatan

id: **78**Plagiarism detected: **0.05%**<https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

penggunaan tombol navigasi

Ketepatan kinerja interactive link

Total Skor

Dalam penelitian ini terdapat angket penilaian respon guru untuk mengetahui kepraktisan

id: **79**Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!

10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif.

Berikut angket penilaian kepraktisan respon guru: Tabel 3.3 Angket Penilaian Respon Guru (Kepraktisan)

No

Aspek yang dinilai

Skala penilaian

Hasil

Sangat baik

Baik

Cukup

Kurang

Sangat kurang

5

4

3

2

1

1

Media mudah digunakan

2

Multimedia interaktif ini memudahkan pembelajaran

3

Saya merasa cukup lancar dalam mengoperasikan multimedia ini dalam pembelajaran

4

Tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mengoperasikan multimedia interaktif ini

Alur media mudah dipahami

6

Materi ditampilkan dengan menarik

7

Bahasa dalam media mudah dipahami

8

Petunjuk penggunaan mudah dipahami

9

Isi materi dalam media sudah sesuai

10

Siswa menjadi ingin tahu dan tertarik ketika mengikuti pembelajaran

JUMLAH

Teknis Analisis Data

Jenis Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif.

Data kualitatif berupa saran dan komentar mengenai media dari ahli materi pada materi volume bangun ruang dan ahli media yang selanjutnya dideskriptifkan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi media yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif yaitu data berupa skor angket (angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket kepraktisan guru). Kedua data tersebut kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif yang akan digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Kevalidan Penilaian pada angket validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan.

Penilaian angket validasi ini menggunakan skala likert. Responden diminta memberi tanda () pada kolom yang tersedia sesuai dengan pernyataan yang diberikan. Peneliti akan menggunakan skala likert yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih salah satu dari lima jawaban pada skala likert. Tabel 3.4 Skor Penilaian

Peringkat

Skor

Sangat Baik (SB)

5

Baik (B)

4

Kurang Baik (KB)

3

Tidak Baik (TB)

2

Sangat Tidak Baik (STB)

1

Widyoko (2016: 106)

Dari hasil

id: **80**

Plagiarism detected: **0.05%** <http://siat.ung.ac.id/files/wisuda/2017-2-2-8320...>



0.1%

<http://siat.ung.ac.id/files/wisuda/2017-2-2-83...>

angket kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif

dengan cara yaitu: Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli.

Menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh oleh validator menurut Akbar (2017: 83) dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Validasi ahli (V-ah) = $x \cdot 100\% = .\%$ Keterangan :

TSe = total skor empiric (skor yang diperoleh) TSh

= total skor maksimal Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Akbar (2015: 78), yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Materi dan Media Pencapaian Nilai (Skor)

Kategori

Kriteria

00,00% - 20,00%

Tidak valid

Tidak boleh digunakan

21,00% - 40,00%

Kurang valid

Tidak boleh digunakan

41,00% - 60,00%

Cukup valid

Boleh digunakan setelah revisi besar

61,00% - 80,00%

Valid

Boleh digunakan dengan revisi kecil

81,00% - 100,00%

Sangat valid

Sangat baik untuk digunakan

Menganalisis

kevalidan media pembelajaran berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih ada revisi. Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru.

Skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian angket akan dianalisis menggunakan skala likert yang kemudian akan dideskripsikan secara kualitatif. Responden diminta untuk member tanda () pada kolom yang tersedia sesuai dengan setiap pertanyaan yang diberikan. Data hasil angket kemudian dianalisis secara statistik deskriptif dengan cara: Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban sangat baik (5), baik (4), kurang baik (3), tidak baik (2), sangat tidak baik

(1). Menjumlahkan skor total pada setiap item.

Data yang diperoleh dari angket respon guru kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Akbar (2015: 78), sebagai berikut.

Validasi ahli (V-ah) = $x \cdot 100\% = .\%$ Keterangan :

TSe = total skor empiric (skor yang diperoleh) TSh

= total skor maksimal Kemudian interpretasi hasil analisis mengacu pada kategori validitas menurut Akbar (2015: 78), yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan

Pencapaian Nilai (Skor)

Kategori

Kriteria

id: **81**

Plagiarism detected: **0.11%** <https://sc.syekhnrjati.ac.id/esscamp/risetmhs/...>



0%

<https://sc.syekhnrjati.ac.id/esscamp/risetmh...>

00,00% - 20,00%

Tidak praktis

Tidak boleh digunakan

21,00% - 40,00

%

Kurang praktis

Tidak boleh digunakan

41,00% - 60,00%

Cukup praktis

Boleh digunakan setelah revisi besar

61,00% - 80,00%

Praktis

Boleh digunakan dengan revisi kecil

81,00% - 100,00%

Sangat praktis

Sangat baik untuk digunakan

Keefektifan Data yang digunakan untuk menentukan kriteria keefektifan yaitu diperoleh dari tes yang berbentuk soal evaluasi yang diberikan setelah mengikuti

id: **82**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

Selain itu, keefektifan media dapat dilihat dari respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Berikut langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan multimedia interaktif. Menghitung skor tes hasil belajar setiap siswa.

Menentukan nilai yang telah dicapai setiap siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Nilai hasil belajar individu

= $x \cdot 100$ Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Nilai rata-rata siswa = $x \cdot 100$ Mempresentasikan kelulusan secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

KBK = $x \cdot 100\%$ Keterangan :

KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal

Sumber Sugiyono (2016: 396)

Pada konversi perhitungan untuk langkah sebelumnya didalam tabel digunakan untuk menunjukkan kategori kriteria

penilaian efektivitas media pembelajaran secara klasikal pada tabel berikut menurut Widyoko (2013: 242)

Tabel 3.7 Penilaian Tingkat Keefektifan

Presentase Jumlah Ketuntasan Peserta Didik

Kriteria

X 80

Sangat baik

$60 \leq p < 80$

Baik

$40 \leq p < 60$

Cukup

$20 \leq p < 40$

Kurang

$X \leq 20$

Sangat kurang

Data keefektifan diperoleh dari hasil nilai rata-rata belajar siswa.

jika rata-rata belajar siswa ≥ 75 (KKM) maka multimedia interaktif yang telah dikembangkan dianggap efektif, tetapi jika rata-rata belajar siswa ≤ 75 maka multimedia interaktif yang telah dikembangkan dianggap tidak efektif dan perlu revisi. Norma Pengujian

Pengujian produk yang telah dikembangkan ini dilakukan untuk mendapatkan keputusan akhir untuk menyatakan

kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang telah dibuat.

Norma pengujian

id: **83**

Plagiarism detected: **0.05%**<http://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/382/1...>



0%

<http://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/382...>

dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Produk telah dinyatakan valid jika memenuhi kriteria valid uji dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Media

dinyatakan valid uji apabila persentase menunjukkan skor minimal 61

,00% dengan kategori valid. Media dinyatakan praktis jika memenuhi kriteria kepraktisan dari hasil angket yang diberikan

kepada guru. Media dinyatakan praktis apabila persentase kepraktisan menunjukkan angka 61

,00% dengan keterangan praktis. Media multimedia interaktif dikatakan efektif jika kriteria keefektifan dari hasil tes yang

diberikan kepada siswa. Media dinyatakan efektif jika $\geq 85\%$ siswa memperoleh nilai ≥ 75 (KKM). BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

Hasil Studi Pendahuluan

Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Kegiatan penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi atau studi lapangan bulan Oktober 2021 di kelas V SDN Juwono Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk pada materi volume bangun ruang. Observasi tersebut dilakukan

untuk mengetahui permasalahan serta solusi terhadap mata pelajaran Matematika di kelas V SDN Juwono. Dari hasil

observasi awal yang dilakukan diperoleh masalah sebagai berikut.

Guru cenderung tidak menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran Matematika materi volume bangun

ruang. Guru hanya menggunakan LKS sebagai sumber media dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang merasa

kurang minat tertarik pada materi volume bangun ruang karena kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Siswa kurang memahami materi dan menganggap Matematika adalah pelajaran yang sulit.

Pada pembelajaran terdahulu, guru belum menggunakan media dalam proses pembelajaran pada materi volume bangun

ruang. Guru hanya menggunakan LKS sebagai sumber

id: **84**Plagiarism detected: **0.05%**http://repository.upi.edu/59886/6/S_PGSD_16... + 3 resources!

0.3%

http://repository.upi.edu/59886/6/S_PGSD_1...

0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/10416/9/bab%204.p...>

0%

<http://eprints.ums.ac.id/56072/4/BAB%20I.pd...>

belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang

inovatif sesuai perkembangan zaman diharapkan dapat memotivasi dan siswa lebih tertarik pada materi volume bangun ruang. Hasil yang diperoleh dari kebutuhan siswa yaitu perlu adanya media pembelajaran yang inovatif berupa animasi-animasi yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang dipelajari. Interpretasi Hasil Studi Lapangan Permasalahan pembelajaran di atas dipicu oleh beberapa faktor sebagai berikut.

Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran.

Guru hanya fokus pada LKS sebagai sumber belajar.

id: **85**Plagiarism detected: **0.05%**<http://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/382/1...> + 2 resources!

0%

<http://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/382...>

0%

<http://repository.iainbengkulu.ac.id/6166/1/FU...>

Guru mengajar menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil observasi, dapat diinterpretasikan bahwa dibutuhkan media pendukung dalam proses pembelajaran sehingga perlu adanya pengembangan suatu media pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan sesuai

id: **86**Plagiarism detected: **0.05%**<http://eprints.ums.ac.id/56072/4/BAB%20I.pdf>

0%

<http://eprints.ums.ac.id/56072/4/BAB%20I.pd...>

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

adalah multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dianggap dapat membantu siswa dalam memahami materi

dan memotivasi belajar siswa. Desain Awal Media

Pada dasarnya

id: **87**Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!

10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

adalah sebuah media yang dikembangkan dari media audio dan visual, yang kemudian digabungkan menjadi satu unsur media yaitu audio visual.

Media audio visual tersebut kemudian ditambahkan sebuah efek animasi supaya menarik minat siswa, serta diberikan penjelasan secara langsung yang diintegrasikan dalam media tersebut berupa suara ketika menjelaskan materi yang ditampilkan. Desain media dilakukan dengan membuat rancangan dan menentukan software yang akan digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif. Software yang digunakan dalam pengembangan media multimedia interaktif adalah Adobe animate cc2015 Berikut desain media yang dikembangkan beserta keterangannya. Desain Halaman Menu Desain Judul

Halaman pembuka terdiri atas judul materi, background media, tombol "mulai", tombol suara, dan tombol keluar. Untuk masuk ke menu selanjutnya, mengklik tombol "mulai". Gambar 4.1 Desain Judul

Desain Tampilan Menu Utama Halaman menu utama terdiri dari lima menu yaitu menu petunjuk, menu KI dan KD, menu materi, menu contoh soal, dan menu kuis. Terdapat juga tombol profil, tombol suara, dan tombol keluar. Gambar 4.2 Desain

tampilan Menu Utama Desain

Tampilan Materi Halaman materi merupakan halaman inti yang berisi materi pembelajaran.

Pada halaman materi ini terdapat enam menu materi yang meliputi kubus, balok, prisma, limas, tabung, kerucut. Pada masing-masing menu materi terdapat pengertian dan volume. Dapat menggunakan tombol * dan * untuk kembali ke pengertian maupun volume. Terdapat tombol menu utama, tombol suara, dan tombol keluar. Tampilan menu materi

Tampilan pengertian pada menu materi

Tampilan volume pada menu materi

Gambar 4.3 Desain Tampilan Menu Materi

Tampilan Latihan Soal Menu latihan soal berisi satu contoh soal beserta pembahasannya pada masing-masing materi.

Gambar 4.4 Desain Tampilan Latihan Soal

Tampilan Kuis Menu kuis merupakan latihan untuk siswa.

Pada media ini kuis didesain dengan menggunakan pilihan ganda. Sebelum mengerjakan, siswa menuliskan terlebih dahulu

nama dan nomor absennya kemudian mengklik tombol "mulai" untuk memulai mengerjakan kuis.

Gambar 4.5 Desain Tampilan Kuis

Tampilan keseluruhan desain pengembangan multimedia interaktif dilampirkan dalam lampiran

id: **88**

Quotes detected: **0.05%**

"desain akhir media multimedia interaktif".

Komponen Multimedia Interaktif

Teks

id: **89**

Plagiarism detected: **0.04%** <https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

Dalam pengembangan multimedia interaktif

ini menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca.

Jenis huruf yang dipilih adalah

id: **90**

Quotes detected: **0.04%**

"KG Second Chances Solid"

dengan ukuran 40 dan 27. Warna teks yang digunakan kontras dengan latar belakang supaya lebih mudah untuk dibaca.

Dalam multimedia interaktif ini warna teks yang digunakan adalah hitam.

Gambar dalam multimedia interaktif ini disesuaikan dengan materi volume bangun ruang.

Gambar yang digunakan adalah tipe png agar gambar yang dimasukkan ke dalam media tidak terdapat background gambar yang digunakan.

Animasi dalam multimedia interaktif ini dibuat dengan memberikan efek gerak pada sajian materi.

Gerak animasi dibuat sederhana agar siswa fokus dan lebih tertarik.

Musik dalam multimedia interaktif ini digunakan untuk menciptakan suasana semangat dan mengurangi kebosanan dalam mempelajari materi yang disajikan.

Dalam latar belakang menggunakan jenis musik yang santai dengan menggunakan musik instrumental tanpa vokal. Untuk mengontrol musik dalam media ini diberi tombol suara yang berfungsi untuk

menghidupkan dan mematikan musik.

Narasi pada multimedia interaktif ini digunakan untuk menjelaskan materi secara lisan yang berupa audio.

Narasi dibuat berdasarkan materi yang disajikan dengan merekam suara dengan jelas. Tipe suara yang digunakan adalah

id: **91**

Quotes detected: **0.01%**

"wav".

Tipe

id: **92**

Quotes detected: **0.01%**

"wav"

ini merupakan hasil convert dari mp3 menjadi wav karena tidak semua tipe mp3 bisa dimasukkan ke dalam media ini.

Validasi Media

Deskripsi Hasil Uji Validasi

Sebelum melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas,

id: **93**

Plagiarism detected: **0.04%** <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid... + 2 resources!>



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif,

media divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media.

Validasi media dilakukan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran sebagai pedoman revisi terhadap media multimedia interaktif supaya

id: **94**

Plagiarism detected: **0.04%** <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid... + 2 resources!>



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas sebagai media pembelajaran. Validasi oleh ahli media ini dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2021 di kampus UN PGRI Kediri.

Validator media ini adalah Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah komputer di UN PGRI Kediri. Hasil validasi

id: **95**Plagiarism detected: **0.07%**<http://digilib.uinsby.ac.id/10416/9/bab%204.pdf...>

0%

<http://digilib.uinsby.ac.id/10416/9/bab%204.p...>

dapat dilihat pada tabel berikut. Tabel 4.1

Rekapitulasi Validasi Oleh Ahli Media

No

Aspek

Komponen

Indikator

Skor

1 1

Tampilan

Desain layout/ tata letakKetepatan

id: **96**Plagiarism detected: **0.21%**<https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

pemilihan background dengan materi 5

Ketepatan proporsi layout5

Teks/ tipografi

Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca

5

Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca

5

Ketepatan warna teks agar mudah dibaca

5

Gambar

Komposisi gambar

4

Ukuran gambar

5

Kualitas tampilan gambar

4

Animasi

id: **97**Plagiarism detected: **0.08%**<https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

Kesesuaian animasi dengan materi

5

Kemenarikan animasi

5

Audio

Ketepatan pemilihan backsound dengan materi

5

Kejelasan sound effect dengan animasi5

2 2

Pemrograman

Penggunaan

Kesesuaian dengan pengguna

5

id: **98**

Plagiarism detected: **0.05%**<https://docplayer.info/amp/208875634-Pengem...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

Fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing

)

5

Kelengkapan petunjuk penggunaan

5

Tampilan petunjuk penggunaan

5

Navigasi dan interactive linkKetepatan penggunaan tombol navigasi

5

Ketepatan kinerja interactive link 5

Total Skor

88

Berdasarkan data pada tabel 4.1 di atas, berikut analisis data kevalidan dari ahli media menggunakan rumus : Validasi ahli (V-ah) = 100% menjadi 100% = 98%Tabel 4.2 Kriteria Kevalidan Materi dan Media

Pencapaian Nilai (Skor)

Kategori

Kriteria

00,00% - 20,00%

Tidak valid

Tidak boleh digunakan

21,00% - 40,00%

Kurang valid

Tidak boleh digunakan

41,00% - 60,00%

Cukup valid

Boleh digunakan setelah revisi besar

61,00% - 80,00%

Valid

Boleh digunakan dengan revisi kecil

81,00% - 100,00%

Sangat valid

Sangat baik untuk digunakan

Menggunakan tabel kriteria 4.2 kriteria kevalidan dilakukan konversi skor kuantitatif sehingga kriteria media ini dari ahli media termasuk dalam kriteria sangat valid, sangat baik untuk digunakan. Adapun masukan dari ahli media yang digunakan sebagai pedoman revisi untuk menunjang pengembangan multimedia interaktif, disajikan dalam tabel berikut.Tabel 4.3 Kritik Dan Saran Ahli Media

Kritik/Saran

Tindak Lanjut

Teks latihan soal diganti contoh soal

Mengganti teks latihan soal menjadi contoh soal

Kritik dan saran dari ahli media dijadikan masukan untuk mengembangkan media supaya lebih baik agar menjadi produk yang valid sehingga dapat diterapkan sebagai media yang baik khususnya pada materi volume bangun ruang kelas V sekolah dasar.

Sebelum melakukan uji coba terbatas maupun uji coba luas,

id: **99**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid... + 2 resources!>



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

yang dikembangkan juga divalidasi oleh ahli materi terlebih dahulu.

Validasi materi dilakukan oleh Dian Devita Yohanie S.Pd., M.Pd. beliau adalah dosen pemecahan masalah Matematika

id: **100**

Plagiarism detected: **0.07%**<https://media.neliti.com/media/publications/200...>



0.6%

<https://media.neliti.com/media/publications/2...>

di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi

PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri yang mempunyai latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

Dosen ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi isi maupun pembelajaran. Validasi dari ahli materi bertujuan untuk memberikan kritik dan saran agar media yang dikembangkan menjadi media yang berkualitas.

Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut. Tabel 4.4 Validasi oleh Ahli Materi

No

Indikator

Skor

1

Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar

5

2

Kesesuaian materi dengan indikator

5

3

Kesesuaian media dengan materi

5

4

Kejelasan contoh sesuai materi 5

5

Ada keterkaitan contoh materi dengan yang ada di lingkungan sekitar

5

6

Materi yang disampaikan sesuai dengan tahap perkembangan siswa

4

7

Ketepatan konsep materi

5

8

Materi sudah mencakup tujuan pembelajaran

5

9

Kelengkapan materi

4

10

Bahasa yang digunakan efektif

5

Jumlah

48

Berdasarkan tabel 4.4, berikut analisis kevalidan analisis data kevalidan dari ahli media menggunakan rumus : Validasi ahli (V-ah) = $100\% \text{ menjadi } 100\% = 96\%$ Menggunakan tabel kriteria 4.2 kriteria kevalidan dilakukan konversi skor kuantitatif sehingga kriteria media ini dari ahli materi termasuk dalam kriteria sangat valid, sangat baik untuk digunakan. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Validasi media multimedia interaktif dilakukan melalui uji validitas produk serta uji validitas materi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Aspek yang dinilai oleh validitas ahli adalah mencakup aspek kelayakan media serta relevansi materi. Hasil penilaian produk dari validasi ahli media memperoleh 98% dan validasi ahli materi memperoleh 96%.

Total keseluruhan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi di rata-rata kemudian mendapatkan hasil sebesar 97%.

Maka media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai media yang sangat valid.

Desain Akhir Media

Tabel 4.5 Desain Akhir Media Pembelajaran

Sebelum dan Sesudah Divalidasi

Sebelum di Revisi oleh Ahli Media

Sesudah di Revisi oleh Ahli Media

Keterangan

menu utama

menu utama

Mengganti teks latihan menjadi contoh soal

Tampilan keseluruhan hasil desain akhir media pengembangan multimedia interaktif yang telah divalidasi dilampirkan dalam lampiran

id: **101**Quotes detected: **0.05%**

"desain akhir media hasil validasi".

Pengujian Media Terbatas

Desain Uji Coba Terbatas Uji coba terbatas dilakukan di SDN Juwono setelah melalui uji

id: **102**

Plagiarism detected: **0.06%**<https://media.neliti.com/media/publications/200...>



0.6%

<https://media.neliti.com/media/publications/2...>

validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Subjek uji coba terbatas adalah 6 siswa yang dipilih secara heterogen. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan, di mana siswa diberi tes yang berkaitan dengan materi volume bangun ruang yang ada dalam

id: **103**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif.

Untuk mengetahui kemampuan siswa yaitu dengan melakukan rekap nilai yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan pembelajaran Matematika materi volume bangun ruang.

Gambar 4.6 Skema Uji Coba Terbatas

Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan 6 siswa yang dipilih secara heterogen.

Berikut disajikan hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan. Pengujian Tingkat Kepraktisan Melalui Angket Yang Diisi oleh Guru

Tabel 4.6 hasil angket kepraktisan oleh guru No

Aspek yang dinilai

Skala penilaian

1

Media mudah digunakan

5

2

Multimedia interaktif ini memudahkan pembelajaran

5

3

Saya merasa cukup lancar dalam mengoperasikan multimedia ini dalam pembelajaran

4

4

Tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mengoperasikan multimedia interaktif ini

5

5

Alur media mudah dipahami

5

6

Materi ditampilkan dengan menarik

5

7

Bahasa dalam media mudah dipahami

5

8

Petunjuk penggunaan mudah dipahami

5

9

Isi materi dalam media sudah sesuai

5

10

Siswa menjadi ingin tahu dan tertarik ketika mengikuti pembelajaran

5

Skor Total

49

Skor Perolehan

98%

Berdasarkan data pada tabel 4.6, berikut analisis data kepraktisan dari angket guru dengan menggunakan rumus : Validasi ahli (V-ah) = 100% menjadi 100% = 98%Tabel 4.7 Kriteria Kepraktisan

Pencapaian Nilai (Skor)

Kategori

Kriteria

id: **104**Plagiarism detected: **0.11%**<https://sc.syekhnurjati.ac.id/esscamp/risetmhs/...>

0%

<https://sc.syekhnurjati.ac.id/esscamp/risetmh...>

00,00% - 20,00%

Tidak praktis

Tidak boleh digunakan

21,00% - 40,00

%

Kurang praktis

Tidak boleh digunakan

41,00% - 60,00%

Cukup praktis

Boleh digunakan setelah revisi besar

61,00% - 80,00%

Praktis

Boleh digunakan dengan revisi kecil

81,00% - 100,00%

Sangat praktis

Sangat baik untuk digunakan

Menggunakan tabel kriteria 4.7 kriteria kepraktisan dilakukan konversi skor kuantitatif menjadi skor kualitatif sehingga data yang diperoleh dari hasil angket kepraktisan oleh guru dapat dikategorikan sangat praktis, sangat baik untuk digunakan.

Pengujian Tingkat Keefektifan Melalui Tes

id: **105**Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!

10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

oleh Siswa

Tabel 4.8 Data Nilai Siswa Kelas Uji Coba Terbatas

No

Nama Siswa

Nilai Awal

Ketuntasan

1.

Ahmad Zaki Putra Pratama

80

Tuntas 2.

Angelina Ananda Nailil

100

Tuntas

3.

Kirana Edynata

80

Tuntas

4.

Okta Firmanta Sari

70

Tuntas

5.

Ridho Afribryan Pratama

90

Tuntas

6.
Wanda Nur Rohmah
80
Tuntas
Rata-rata
83

Persentase skor rata-rata = $100\% = 83\%$ Dari tabel 4.8 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas V sudah mencapai lebih dari 75 dengan rata-rata nilai awal siswa yaitu 83 dan persentase skor rata-rata 83% yang artinya nilai siswa sudah memenuhi KKM. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila nilai siswa yang diperoleh sama dengan atau di atas KKM. Tabel 4.9 Penilaian Tingkat Keefektifan

Presentase Jumlah Ketuntasan Peserta Didik

Kriteria

X 80

Sangat baik

$60 p \leq 80$

Baik

$40 p \leq 60$

Cukup

$20 p \leq 40$

Kurang

$X \leq 20$

Sangat kurang

Sesuai dengan kriteria keefektifan, karena hasil nilai siswa dari penggunaan media multimedia interaktif ini lebih dari 75 dengan rata-rata sebesar 83 yang artinya sudah memenuhi KKM, maka dikatakan sangat baik.

Pengujian Media Perluasan

Desain Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Juwono dengan jumlah sebanyak 20 siswa.

Uji coba luas dilaksanakan secara online karena masih dalam masa pandemi Covid-19 yang tidak memperbolehkan kerumunan sehingga siswa yang masuk sekolah dibatasi. Uji coba luas dilakukan setelah melakukan validasi terhadap media maupun materi dan setelah uji coba terbatas. Uji coba luas ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan

id: **106**

Plagiarism detected: **0.04%** <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

yang terakhir. Pada uji coba luas ini, peneliti membagikan link multimedia interaktif kepada 20 siswa. Siswa diberi tes tentang materi yang ada dalam media multimedia interaktif untuk mengetahui tingkat keefektifan. Hasil Uji Coba Luas Uji coba luas dilakukan dengan melibatkan 20 siswa SDN Juwono.

Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan media multimedia interaktif dan tingkat kepraktisan media. Berikut disajikan data hasil dari uji coba terbatas. Tabel 4.10 Data Nilai Siswa Kelas Uji Coba Luas

No

Nama Siswa

Nilai Awal

Ketuntasan

1.

Amelita Fifi Maharani

80

Tuntas

2.

Anindya Zahra Salsabila

100

Tuntas

3.

Artalyta Aulia Prastyaningrum

90

Tuntas

4.

Dovan Dwi Firmansah

70

Tuntas

5.
Egy Artha Gautama
90
Tuntas
6.
Felix Putra Sanjaya
80
Tuntas
7.
Frans Khairul Anwar
100
Tuntas
8.
Kurnia Novitasari
100
Tuntas
9.
Maechel Dwi Muji Widada
90
Tuntas
10.
Maghvira Izzani Maulania
80
Tuntas
11.
Merisa Eka Ariadya
100
Tuntas
12.
Miftahun Najah
90
Tuntas
13.
Moch. Zainal Abidin
90
Tuntas
14.
Muhamad Fikri Kurnia Sandi
90
Tuntas
15.
Naila Amalya Nur Azizah
100
Tuntas
16.
Nugroho Made Wahono
100
Tuntas
17.
Oktafirawan Aditya Pradipta
90
Tuntas
18.
Rahmadina Ika Natasya
80
Tuntas
19.
Rehan Nova Yodianto
100
Tuntas
20.
Savina Andiningsih
100
Tuntas
Rata-rata

91

Persentase skor rata-rata = $100\% = 93\%$ Dari tabel 4.10 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas V dengan menggunakan media multimedia interaktif sudah mencapai lebih dari 75 dengan rata-rata nilai awal siswa yaitu 91 dan persentase skor rata-rata 91% yang artinya sudah memenuhi KKM. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila siswa memperoleh nilai sama dengan atau di atas KKM. Sesuai dengan kriteria keefektifan

pada tabel 4.9, karena hasil nilai siswa dari penggunaan media multimedia interaktif ini lebih dari 75 dengan rata-rata sebesar 91 yang artinya sudah memenuhi KKM, maka dikatakan sangat baik. Pembahasan Hasil Penelitian Spesifikasi Media

Spesifikasi media multimedia interaktif yang dikembangkan untuk penelitian ini berfokus pada pengembangan produk yang disesuaikan dengan materi volume bangun ruang siswa kelas V sekolah dasar.

Kuis dalam multimedia interaktif ini didesain dengan jawaban yang benar atau salah tidak terlihat pada masing-masing soal kuis, tetapi hasil akhir tes dapat dimunculkan. Pada

id: 107

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

di dalamnya terdapat materi volume bangun ruang. Selain itu, terdapat kelebihan dalam multimedia interaktif ini, yaitu: Untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Menarik perhatian siswa karena adanya animasi dan gambar-gambar.

Dapat meningkatkan pembelajaran yang aktif.

Memudahkan

id: 108

Plagiarism detected: 0.05% http://repository.upi.edu/59886/6/S_PGSD_16...



0.3%

http://repository.upi.edu/59886/6/S_PGSD_1...

guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dapat digunakan sebagai alternatif pilihan masa pandemi Covid-19 untuk pembelajaran yang efektif.

Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan: Baksound yang dapat di on/off sesuai dengan kebutuhan siswa karena setiap siswa memiliki tipe gaya belajar yang berbeda-beda. Narasi untuk penyampaian materi tidak hanya berupa teks, ada audio dalam penyampaian materi.

Komposisi background dibuat berwarna-warni, sehingga menarik perhatian siswa dan tidak monoton.

Karakter animasi seorang guru pada bagian kuis yang dibuat seolah-olah guru sedang memberikan tes soal pada siswa.

Adapun rancangan multimedia interaktif mencakup sebagai berikut.

Desain

judul Gambar

r 4.7 Desain judul Tampilan di desain semenarik mungkin untuk menarik minat siswa.

terdapat tombol musik, dan tombol keluar. Untuk masuk ke halaman selanjutnya yaitu menu utama, pilih tombol

id: 109

Quotes detected: 0.01%

"MULAI".

Desain tampilan menu utama Gambar 4.8 Desain t

ampilan menu utama Dalam tampilan menu utama terdapat beberapa pilihan yaitu menu petunjuk, menu KI dan KD, menu materi, menu contoh soal, dan menu kuis.

Terdapat juga tombol profil, tombol musik, dan tombol keluar. Pada bagian tombol petunjuk, berisi kegunaan dari masing-masing setiap tombol. Tombol keluar untuk keluar dari media. Desain t

ampilan petunjuk Gambar 4.9 Desain t

ampilan petunjuk Pada menu petunjuk, dijelaskan kegunaan dari setiap tombol dalam media sehingga mempermudah pengguna untuk mengoperasikan media.

Desain t

ampilan menu KI dan KD Gambar 4.10 Desain t

ampilan menu KI dan KD Menu KI dan KD merupakan acuan untuk mengembangkan isi materi pelajaran yang dikembangkan dalam

id: 110

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>
media pembelajaran multimedia interaktif.

Desain t

ampilan materi Gambar 4.11 Desain t

ampilan materi Pada menu materi terdapat enam menu yang berisi materi tentang volume bangun ruang.

Enam materi tersebut adalah kubus, balok, prisma, limas, tabung, dan kerucut. Pada masing-masing bangun ruang terdapat pengertian dan volume dari bangun ruang tersebut. Desain tampilan kuis

Gambar 4.12 Desain t

ampilan kuis Kuis berisi latihan soal yang akan dikerjakan oleh siswa. Soal pada kuis ini didesain dengan menggunakan soal pilihan ganda. Kevalidan, Kepraktisan, Dan Keefektifan Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat dideskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan

id: 111

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!

10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

materi volume bangun ruang kelas V Sekolah Dasar sebagai berikut. Kevalidan

Tabel 4.11 Desain Akhir Media Pembelajaran

Sebelum dan Sesudah Divalidasi

Sebelum di Revisi oleh Ahli Media

Sesudah di Revisi oleh Ahli Media

Keterangan

menu utama

menu utama

Mengganti teks latihan menjadi contoh soal

Kevalidan diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi.

Untuk hasil validasi tersebut dipaparkan sebagai berikut. Hasil validasi media oleh ahli media memperoleh nilai 98%. Ahli media memutuskan bahwa media sangat valid dan sangat baik untuk digunakan. Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran

Hasil validasi materi oleh ahli materi memperoleh nilai 96%. Ahli materi memutuskan bahwa media sangat valid dan sangat baik untuk digunakan. Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran

Kepraktisan

Kepraktisan diperoleh dari hasil angket guru saat uji coba.

Hasil angket guru pada saat uji coba pada media multimedia interaktif memperoleh nilai 98% yang berarti sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan sehingga tidak ada revisi. Hasil angket kepraktisan dapat dilihat pada lampiran.

Keefektifan

Keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa kelas V melalui tes menggunakan media multimedia interaktif yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas V pada uji coba lapangan yaitu 91 dengan persentase skor rata-rata 91%.

Nilai tersebut lebih dari 75 yang artinya sudah memenuhi KKM sehingga sesuai dengan kriteria tingkat keefektifan karena hasil dari penggunaan multimedia interaktif lebih dari 75 yang artinya sudah memenuhi KKM, maka

id: 112

Plagiarism detected: 0.04% <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!

10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

dapat dikatakan efektif dan tidak ada revisi. Hasil keefektifan dapat dilihat pada lampiran Hasil penggunaan dari produk

id: 113

Plagiarism detected: 0.05% <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!

10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>

6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dilakukan kemudian direkapitulasi sehingga mendapatkan hasil analisis uji coba yang meliputi analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang ditampilkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Coba Produk

Aspek Yang Dinilai

Uji Coba Produk

Hasil

Kevalidan

Validasi Ahli Media

98 %

Sangat Valid

Validasi Ahli Materi

96%

Sangat Valid

Kepraktisan

Angket Guru

98 %

Sangat Praktis

Keefektifan

Uji Coba Luas

91

%Efektif

Berdasarkan tabel 4.12 maka diperoleh rekapitulasi hasil analisis uji coba produk yang menunjukkan tingkat kevalidan media yang mencapai 98%, tingkat kevalidan materi yang mencapai 96%, tingkat kepraktisan produk yang mencapai 98% dan keefektifan produk yang mencapai 91%. Dengan demikian produk

id: **114**

Plagiarism detected: **0.05%** <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid... + 2 resources!>



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif

ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif. BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil media pembelajaran yang dikembangkan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Prosedur

id: **115**

Plagiarism detected: **0.05%** <https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid... + 2 resources!>



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif

pada materi volume bangun ruang kelas V sekolah dasar ini dilakukan dengan lima tahapan

id: **116**

Plagiarism detected: **0.05%** <https://media.neliti.com/media/publications/200... + 2 resources!>



0.6%

<https://media.neliti.com/media/publications/2...>



0%

<https://sc.syekhnrjati.ac.id/esscamp/risetmh...>

yaitu analysis, design, development, implementation,

dan evaluation. Pada tahap analysis peneliti melakukan analisis kinerja untuk mengetasi permasalahan yang ada dan analisis kebutuhan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut, serta untuk instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan soal tes. Pada tahap design, peneliti merancang sebuah media dengan menggunakan aplikasi Adobe Animate cc2015. Tahap development, peneliti mengembangkan media yang kemudian di ujikan pada ahli media dan ahli materi. Pada tahap implementation, peneliti melakukan uji coba terhadap siswa kelas V SDN Juwono. Pada tahap

evaluation dilakukan pada setiap fase yang kemudian dilakukan revisi untuk mengetahui validitas produk pengembangan untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Produk

id: **117**

Plagiarism detected: **0.05%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif

dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis uji coba produk menunjukkan tingkat kevalidan mencapai 98%, kepraktisan

produk mencapai 98%, dan keefektifan produk mencapai 91%. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

Implikasi teoritis

Pemilihan media pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan perkembangan zaman dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk mata pelajaran Matematika, digunakan media pembelajaran yang lebih menarik, sesuai materi dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V sekolah dasar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji coba

id: **118**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

di SDN Juwono, penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan materi volume bangun ruang, siswa menjadi lebih minat dan semangat belajar sehingga hasil belajar siswa KKM. Dapat dilihat dari data hasil uji coba luas

id: **119**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN Juwono memperoleh nilai KKM 75. Komponen dalam

id: **120**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, sehingga perlu diperhatikan dalam pembuatan

id: **121**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif.

id: **122**

Plagiarism detected: **0.07%**http://repository.upi.edu/59886/6/S_PGSD_16...



0.3%

http://repository.upi.edu/59886/6/S_PGSD_1...

Implikasi praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru untuk menggunakan

id: **123**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif pada materi volume bangun ruang.

Selain itu, hasil penelitian ini memotivasi siswa untuk lebih aktif dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran khususnya materi volume bangun ruang.Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut.

Untuk kepala sekolah

Sebagai masukan untuk Kepala Sekolah agar memberikan saran kepada guru sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi serta manarik minat belajar siswa saat proses pembelajaran.

Untuk guru

Guru

id: **124**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://www.researchgate.net/publication/34614...>



0.2%

<https://www.researchgate.net/publication/346...>

hendaknya menggunakan media pembelajaran

saat mengajar sehingga lebih mudah menjelaskan materi dan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Untuk peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan

id: **125**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif

yang lebih bagus, lebih interaktif lagi, dan membuat siswa tertarik dengan

id: **126**

Plagiarism detected: **0.12%**<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pendid...> + 2 resources!



10%

<https://docplayer.info/203474167-Jurnal-pend...>



6%

<https://docplayer.info/amp/208875634-Penge...>

media pembelajaran multimedia interaktif saat pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran multimedia interaktif

ini masih banyak kekurangan.92

65

63

89

89

89

64

93

2

[diclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!



[Plagiarism Detector](#) - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC

948aaa2f-90b5-4260-81c7-99c4caab0fa0

7735e83b643f94dc5348b75d0b920f32

F86371D69A63561677D1663BE7FE7EF9

Check Type: Internet - via Google and Bing