

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MATERI KELILING BANGUN DATAR
PADA SISWA KELAS III SDN TURUS KABUPATEN KEDIRI
TAHUN PELAJARAN 2019/ 2020**

Skripsi

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



OLEH :

AYU AJENG MARGARETA
NPM: 16.1.01.10.0025

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2020**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika di sekolah dasar merupakan salah satu disiplin ilmu yang mengajarkan kepada siswa tentang memahami konsep-konsep matematika dan mempelajari tentang pemecahan masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan angka. Selain itu, matematika juga diajarkan kepada siswa untuk membekali dengan mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik mengikuti pendidikan selanjutnya.

Dari kemampuan tersebut didapatkan tujuan pembelajaran matematika menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standart isi adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika tersebut, terdapat garis besar materi dalam pembelajaran matematika di SD sebagai berikut: 1) bilangan, 2) geometri dan pengukuran, dan 3) pengolahan data. Sedangkan untuk kelas III sekolah dasar hanya meliputi bilangan serta geometri dan pengukuran.

Salah satu materi matematika tersebut yaitu materi geometri tentang bangun datar yang terdapat pada KD 3.10 Menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar. Untuk mencapai KD tersebut dapat diukur dari indikator sebagai berikut: 1) menyebutkan macam-macam bangun datar; 2) mendeskripsikan macam-macam rumus keliling bangun datar; dan 3) menghitung keliling bangun datar. Berdasarkan indikator tersebut diharapkan siswa mampu menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar.

Namun pada kenyataannya, kemampuan siswa kelas III di SDN Turus yang kurang mampu menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar. Ketidakmampuan ini dibuktikan berdasarkan data yang diperoleh dari guru kelas III SDN Turus, dari 23 siswa hanya 11 siswa yang mampu menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar atau sebesar 45% yang mampu mencapai nilai diatas KKM yakni sebesar 75. Salah satu penyebab permasalahan ini adalah media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik sehingga kurang mencukupi kebutuhan siswa, sedangkan dalam hal ini siswa perlu media yang spesifik untuk membantu siswa lebih memahami konsep materi keliling bangun datar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat. Menurut Wati, Ega Rima (2016: 3) "Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran". Berdasarkan kutipan tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat penyampaian materi kepada siswa agar materi pelajaran lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan siswa. Salah satu media yang mampu untuk memenuhi kebutuhan siswa dan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi keliling bangun datar di kelas III SD yaitu media pembelajaran multimedia interaktif. Media pembelajaran multimedia interaktif ini merupakan sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan IPTEK.

Multimedia Interaktif merupakan media yang terdiri atas beberapa elemen media yang dipadukan menjadi satu untuk memberikan manfaat yang lebih baik bagi penggunaannya. Menurut Munir (2012: 110) menyatakan sebagai berikut.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap). Grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi.

Berdasarkan kutipan tersebut, media berbasis multimedia interaktif merupakan sajian program komputer yang memiliki kombinasi dan tampilan berupa teks, grafik, seni, suara, animasi, video, dan lain-lain yang memiliki beberapa

elemen-elemen sesuai dengan perannya masing-masing guna untuk memaksimalkan multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian di atas dipilihlah judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Materi Keliling Bangun Datar Pada Siswa Kelas III SDN Turus Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2019-2020**"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, materi matematika di kelas III semester 2 memiliki salah satu bahasan dengan ruang lingkup tentang keliling bangun datar yang meliputi keliling persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, dan lingkaran. Materi ini diajarkan dengan tujuan agar siswa mampu menjelaskan dan menentukan keliling bangun datar. Materi tersebut dapat diajarkan dengan menggunakan perantara yaitu media pembelajaran.

Media yang akan dikembangkan untuk materi keliling bangun datar berupa media pembelajaran multimedia interaktif. Menurut Daryanto (2016: 69), "Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain". Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui bahwa multimedia interaktif

dapat digunakan untuk materi keliling bangun datar dan membantu memudahkan siswa dalam memahami materi keliling bangun datar.

Multimedia interaktif termasuk jenis media yang menggabungkan lebih dari satu media. Menurut Reddi dan Mishra (dalam Munir, 2012: 110),

Multimedia interaktif dapat diidentifikasi sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa multimedia interaktif merupakan media yang terdiri atas berbagai macam elemen seperti halnya teks, grafik, seni, suara, animasi, video, dan lain-lain yang memiliki peran untuk bisa mengoptimalkan suatu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Sesuai dengan konsep tersebut, multimedia interaktif yang akan dikembangkan terdiri atas teks, gambar, dan efek suara/audio sebagai berikut.

- 1) Teks, berisikan uraian terkait 1) judul, 2) petunjuk penggunaan, 3) kompetensi inti dan kompetensi dasar, 2) materi meliputi pengertian bangun datar, ciri-ciri bangun datar, dan keliling bangun datar
- 2) Gambar, berupa gambar kartun anak-anak tentang bangun datar agar penjelasan lebih mudah dipahami.
- 3) Efek suara/audio, berupa musik atau lagu anak-anak agar media yang dikembangkan terkesan menarik dan tidak membosankan.

Pada dasarnya, hal terpenting pada pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif adalah memasukkan *script* yang berisikan perintah-perintah dan pengoperasian media multimedia interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif untuk materi keliling bangun datar pada siswa kelas III SDN Turus?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif untuk materi keliling bangun datar pada siswa kelas III SDN Turus?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif untuk materi keliling bangun datar pada siswa kelas III SDN Turus?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, “Bagaimana kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif untuk materi keliling bangun datar pada siswa kelas III SDN Turus?”.

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan validatas media pembelajaran

multimedia interaktif untuk materi keliling bangun datar pada siswa kelas III SDN Turus.

E. Kegunaan Masalah

Hasil penelitian ini dilakukan agar hasil pengembangan dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Kegunaan dari hasil pengembangan media ini diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi guru

Media pembelajaran multimedia interaktif dapat dijadikan perantara penyampain materi dari guru kepada siswa khususnya dalam keliling bangun datar. Selain itu, juga bisa memotivasi guru agar mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif lagi agar antusias siswa dalam pembelajaran semakin meningkat.

2. Bagi perpustakaan Prodi PGSD UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bukti saat akreditasi Prodi dan referensi bagi mahasiswa PGSD untuk melakukan penelitian selanjutnya.

3. Bagi pembaca atau peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya, khususnya untuk mahasiswa PGSD UN PGRI Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- . 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Malasari. 2018. *Jago Matematika*. Tanjungsari: Lingkar Media.
- Munir. 2015. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- . 2013. *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prabowo, Anggit dan Uki Rahmawati. 2013. *Kamus Pintar Matematika*. Yogyakarta: Pustaka Makmur.
- Priatna, Nanang, dan Ricki Yulardi. 2019. *Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- . 2016. *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.

- Sadiman, Arief S. dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi, dkk. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suwangsih, Erna, dkk. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI PRESS.
- Suyanto, dkk. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Widada, Slamet. *Matematika SD Kelas IV,V,VI*. Yogyakarta: Intersolusi Pressindo.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.