

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUAS
BANGUN DATAR “LuBaDa” INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 4 SD
NEGERI 3 WONOKERSO**

SKRIPSI

**OLEH:
TINTA ARINDA PUTRI
1886206008**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juni 2022



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUAS
BANGUN DATAR “LuBaDa” INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 4 SD
NEGERI 3 WONOKERSO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
menyelesaikan program sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

**TINTA ARINDA PUTRI
1886206008**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juni 2022

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUAS
BANGUN DATAR “LuBaDa” INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 4 SD
NEGERI 3 WONOKERSO

SKRIPSI

Oleh:

Tinta Arinda Putri

1886206008

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang,⁰³ Juni2022

Dosen Pembimbing



Wuli Oktiningrum, M.Pd

NIDN. 0730108803

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

Juni 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Kamis

Tanggal : 09 Juni 2022

Anggota I,



(Tety Nur Cholifah, M.Pd)

NIDN. 0718089201

Anggota II,



(Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd)

NIDN. 0729078802

Ketua Penguji,



(Wuli Oktiningrum, M.Pd)

NIDN. 0730108803

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang



Dr. Hendra Rustantono, M.Pd

NIDN. 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tinta Arinda Putri
NIM : 1886206008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 09 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Tinta Arinda Putri

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami haturkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat kami susun dengan baik. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia menuju jalan kebenaran. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi tugas akhir kuliah untuk mendapatkan gelar Sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Luas Bangun Datar “LuBaDa” Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD Negeri 3 Wonokerso”*. Dalam kesempatan ini menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada terhingga kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan penelitian ini, yaitu:

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Ibu Wuli Oktiningrum, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan untuk menyelesaikan penelitian ini.
5. Ibu Tety Nur Cholifah, M.Pd selaku penguji utama dan Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd selaku penguji kedua yang telah memberikan saran, komentar, serta bimbingan demi menjadikan karya ini menjadi lebih baik.
6. Ibu Gestuari, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Wonokerso yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di instansinya.
7. Ibu Siti Fatimah S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 3 Wonokerso yang telah bersedia membantu peneliti selama pelaksanaan penelitian.
8. Kedua orangtua peneliti, yakni Bapak Sugianto dan Ibu Kurniawati yang tiada kenal lelah dalam memberikan dukungan kepada peneliti baik dukungan

material maupun dukungan moral sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan.

9. Teman-teman Program Studi PGSD angkatan Tahun 2018 yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian laporan skripsi ini.

10. Semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian laporan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi jauh dari kata sempurna, baik dari segi penyusunan, bahasan, ataupun penulisannya. Oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, agar skripsi ini semakin baik dalam segi kualitasnya.

Penulis,



Tinta Arinda Putri

1886206008



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah/ Fokus Penelitian	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	10
B. Media Pembelajaran Interaktif “LuBaDa”.....	14
C. Minat Belajar Siswa.....	15
D. Kajian Materi	19

E. Penelitian Terkait	22
F. Kerangka Berfikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	26
B. Prosedur Pengembangan	26
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan.....	29
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	32
E. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	42
B. Hasil Uji Coba Produk	59
C. Revisi Produk.....	63
D. Kajian Produk Akhir	64
E. Keterbatasan Penelitian.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	74
RIWAYAT HIDUP	132

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tabel Kompetensi Pembelajaran Luas Bangun Datar Kelas IV	19
2.2 Tabel Penelitian Terkait	22
3.1 Tabel Penilaian Lembar Observasi Minat Belajar Siswa.....	36
3.2 Tabel Kriteria Hasil Lembar Observasi Minat Belajar Siswa.....	37
3.3 Tabel Kategori Skala Likert pada Angket Validasi	38
3.4 Tabel Range Presentase dan Kriteria Kualitas Produk	38
3.5 Tabel Kriteria Angket Pernyataan Positif	39
3.6 Tabel Kriteria Angket Pernyataan Negatif.....	39
3.7 Tabel Kategori Angket Minat Belajar Siswa	40
3.8 Tabel Kategori Angket Minat Siswa Terhadap Media Interaktif “LuBaDa”	41
4.1 Tabel Story Board	45
4.2 Tabel Hasil Pembuatan Media Interaktif “LuBaDa”	49
4.3 Tabel Hasil Validasi Ahli Media.....	56
4.4 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi	57
4.5 Tabel Rekapitulasi Hasil Pengisian Angket Minat Terhadap Media	61
4.6 Hasil Revisi Media.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir.....	25
3.1 Gambar Bagan Pengembangan Model ADDIE	27
3.2 Gambar Story Board	29



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	75
Lampiran 2 Daftar Wawancara Guru.....	76
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru.....	77
Lampiran 4 Daftar Wawancara Siswa.....	79
Lampiran 5 Hasil Wawancara Siswa.....	80
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	81
Lampiran 7 Instrumen Angket (Validasi) Ahli Materi.....	82
Lampiran 8 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media.....	86
Lampiran 9 Instrumen Angket (Validasi) Ahli Media.....	87
Lampiran 10 Kisi-kisi Observasi Minat Belajar Siswa.....	91
Lampiran 11 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa.....	92
Lampiran 12 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar.....	94
Lampiran 13 Angket Minat Belajar Sebelum Menggunakan Media.....	95
Lampiran 14 Angket Minat Belajar Sesudah Menggunakan Media.....	97
Lampiran 15 Angket Minat Siswa Terhadap Media.....	99
Lampiran 16 Silabus Pembelajaran.....	100
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	104
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Media.....	108
Lampiran 19 Hasil Validasi Ahli Materi.....	112
Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Angket Minat Siswa Sebelum.....	117
Lampiran 21 Hasil Angket Minat Siswa Sebelum.....	118
Lampiran 22 Rekapitulasi Hasil Angket Minat Siswa Sesduah.....	122
Lampiran 23 Hasil Angket Minat Siswa Sesudah.....	123
Lampiran 24 Rekap Hasil Angket Minat Siswa Terhadap Media.....	127
Lampiran 25 Hasil Angket Minat Siswa Terhadap Media.....	128
Lampiran 26 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa.....	129
Lampiran 27 Dokumentasi.....	130

ABSTRAK

Putri, Tinta Arinda 2022. “*Pengembangan Media Pembelajaran Luas Bangun Datar “LuBaDa” Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Wonokerso*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Wuli Oktiningrum, M.Pd

Kata kunci: Media Interaktif Luas Bangun datar “LuBaDa”, Minat Belajar Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 3 Wonokerso. Adapun tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media interaktif “LuBaDa” dalam pembelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri Wonokerso 3. (2) Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Wonokerso 3.

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah metode *Research and Development* (R&D), dimana peneliti ini menghasilkan sebuah produk tertentu untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan *Analiysis Design Development Implementation Evaluation* (ADDIE). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Wonokerso. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti menggunakan validasi ahli materi, validasi ahli media, dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif “LuBaDa” layak dijadikan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran para ahli materi dan ahli media. Kelayakan media dapat dibuktikan melalui hasil dari validasi ahli media dengan mendapatkan hasil skor 93,3% dan validasi ahli materi dengan mendapatkan hasil 95,7%, maka dapat dikatakan bahwa media interaktif “LuBaDa” ini berkualifikasi valid tanpa adanya revisi. Hasil rata-rata hitung yang diperoleh pada angket minat belajar sebelum menggunakan media yaitu 50,8% termasuk dalam kategori “cukup” dan hasil rata-rata hitung sesudah menggunakan media yaitu 76,5% termasuk dalam kategori “baik”. Oleh karena itu media pembelajaran Interaktif “LuBaDa” layak dan valid digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

ABSTRACT

Putri, Tinta Arinda 2022. "*Pengembangan Media Pembelajaran Luas Bangun Datar "LuBaDa" Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Luas Bangun Datar Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Wonokerso*". Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang. Pembimbing: Wuli Oktiningrum, M.Pd

Keywords: Flat Wide Interactive Media, Students Interest in Learning

This research was motivated by the low interest in learning of students in mathematics class IV SD Negeri 3 Wonokerso. The objectives of this study are (1) to develop interactive media "LuBaDa" in mathematics learning on the area of flat shapes for fourth grade students at SD Negeri Wonokerso 3, (2) to determine the feasibility and validity of interactive media "LuBaDa" in learning mathematics with flat shapes. fourth grade students of SD Negeri Wonokerso 3. (3) To increase the learning interest of grade IV students of SD Negeri Wonokerso 3.

The type of research used by the author is the Research and Development (R&D) method, where the study produces a certain product to test the feasibility of the product being developed. The current research method uses the Analysis Design Development Implementation Evaluation (ADDIE) development model. The subjects of this study were fourth grade students of SD Negeri 3 Wonokerso. The data collection technique used by the researcher used material expert validation, media expert validation, and questionnaires.

The results showed that the interactive media "LuBaDa" was worthy of being used as a learning medium by making revisions based on the suggestions of material experts and media experts. The feasibility of the media can be proven through the results of media expert validation by getting a score of 93.3% and material expert validation by getting 95.7% results, it can be said that the interactive media "LuBaDa" has valid qualifications without any revision. The average results obtained on the interest in learning questionnaire before using the media were 50.8% included in the "enough" category and the average arithmetic results after using the media was 76.5% included in the "good" category. Therefore, the interactive learning media "LuBaDa" is feasible and valid to be employed in learning.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 menyebabkan dampak yang sangat besar diseluruh bidang, salah satunya pada bidang Pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka, kini pembelajaran dilakukan secara Daring (dalam jaringan). Hal ini menyebabkan kesulitan bagi sebagian besar siswa dan guru, karena materi pembelajaran sulit disampaikan secara optimal dengan berbagai kekurangan yang dialami. Salah satunya kurangnya minat belajar siswa pada saat pembelajaran daring. Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor terbesar untuk mempengaruhi hasil belajar siswa (Purbatua, 2020).

Minat belajar dapat diartikan sebagai rasa suka, dan rasa ketertarikan peserta didik terhadap belajar yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Soemanto, 1990). Seorang siswa yang memiliki minat belajar di tandai dengan (1) rasa lebih suka terhadap belajar dari pada kegiatanlain, (2) rasa keterkaitan terhadap kegiatan belajar, (3) menyukai kegiatan akademis, dan (4) memiliki partisipasi yang tinggi terhadap belajar (Slameto, 2010). Minat merupakan faktor yang mempengaruhi usaha yang dilakukan peserta didik. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang kuat, sehingga ia akan cepat memahami materi yang disampaikan (Purwanto, 2007). Sebagai contoh dalam pembelajaran matematika, menyadari betapa pentingnya pembelajaran matematika, siswa dituntut untuk belajar sungguh-

sungguh agar mendapatkan hasil yang memuaskan (Apriyanto & Herlina, 2020).

Fakta yang terjadi di lapangan, pembelajaran Matematika saat ini masih dianggap sulit oleh sebagian peserta didik (Fitrisari, 2017). Minat belajar siswa dalam belajar online pada pelajaran matematika masih rendah. Hal ini dapat ditunjukkan pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti halnya ada siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, siswa tidak mengikuti kegiatan pembelajaran online, dan masih banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas matematika yang di berikan oleh guru (Purwanti & Maison, 2021). Sebagaimana disebutkan dalam panduan petunjuk teknis kurikulum 2013 matematika bahwa siswa akan lebih memperhatikan dan mudah memahami materi yang disampaikan apabila disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran seperti teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet, alat peraga, dan multimedia lainnya (Rahmiati & Pianda, 2018).

Media pembelajaran menjadi salah satu solusi bagi siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich. dkk, 2002). Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat pembawa pesan yang digunakan pada saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang diberikan

oleh guru serta media dapat dibaca ulang jika suatu saat dibutuhkan (Purbatua, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 08 Agustus 2021 saat melaksanakan kegiatan PPL di Sekolah Dasar Negeri 3 Wonokerso menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran matematika pada materi Luas bangun datar masih menggunakan bahan ajar pada umumnya yaitu berupa buku LKS dan buku paket yang sudah disediakan oleh sekolah. Pembelajaran yang dilakukan guru memberikan halaman materi yang akan dipelajari kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal yang ada di LKS tanpa adanya penjelasan materi lebih lanjut. Siswa yang merasa dirinya bisa akan mengerjakan tugas yang telah diberikan. Berbeda lagi dengan siswa yang tidak bisa memahami materi yang diberikan guru, mereka tidak mengumpulkan tugas yang diberikan. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Wonokerso seperti pada penjelasan di atas mengakibatkan menurunnya semangat dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Hasil pengamatan peneliti, siswa dapat bersemangat untuk mengikuti pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran interaktif sangat cocok digunakan dalam pembelajaran daring, karena dapat membantu guru menyampaikan materi kepada siswa dengan inovasi yang berbeda dari sebelumnya.

Peneliti akan membuat Media pembelajaran interaktif yang diberi nama “LuBaDa”. Media “LuBaDa” ini adalah sebuah media pembelajaran berupa media online yang dapat diakses pada HP atau PC masing-masing siswa. Media ini adalah sebuah buku elektronik yang berisikan informasi, materi, dan rumus-rumus dalam materi luas bangun, beserta contoh soal dan Latihan soal. Kelebihan dari Media ini yaitu media di design sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakter siswa menggunakan gambar-gambar animasi yang menarik yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kesimpulan dari uraian tersebut, maka perlu diadakan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif “LuBaDa” Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Wonokerso. Pada permasalahan-permasalahan pembelajaran yang ada di SD Negeri 3 Wonokerso, Lembaga ini perlu Tindakan perbaikan guna meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sehingga dapat membawa perubahan yang lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Mata pelajaran matematika dianggap sulit jika dilaksanakan secara daring
2. Pembelajaran hanya berpusat pada pemberian tugas
3. Kurangnya minat belajar siswa
4. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran

C. Batasan Masalah

Mengenai permasalahan di kelas IV yang telah disebutkan pada latar belakang masalah, peneliti focus pada permasalahan: 1) Minat belajar siswa sangat kurang, 2) Siswa kurang memiliki rasa tanggung jawab mereka sebagai seorang siswa, 3) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran.

Mengenai permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media interaktif “LuBaDa” untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV dalam materi luas bangun datar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan dan kevalidan media interaktif “LuBaDa” dalam pembelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri Wonokerso 3?
2. Apakah media interaktif “LuBaDa” dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Wonokerso 3?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media interaktif “LuBaDa” dalam pembelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri Wonokerso 3.
2. Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri Wonokerso 3.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Proses pengembangan media ini mencakup beberapa spesifikasi produk yang diharapkan, yaitu.

1. Media interaktif “LuBaDa” merupakan media berupa bahan ajar interaktif berupa aplikasi yang dapat diakses melalui HP yang didalamnya terdapat materi berupa teks dan gambar yang sesuai dengan indikator dan materi pembelajaran.
2. Media ini disajikan gambar yang menarik serta contoh bentuk bangun datar yang ada dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan media interaktif “LuBaDa” ini dapat menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
3. Media interaktif “LuBaDa” ini berisikan tentang: 1) cover, 2) kata pengantar dan daftar isi, 3) kompetensi inti dan kompetensi dasar, 4) materi bangun datar disertai contoh gambar bentuk bangun datar yang ada dalam kehidupan sehari-hari, 5) alat evaluasi berupa soal tentang luas bangun datar.
4. Media interaktif “LuBaDa” ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Ms. Power Point dan InSpring Suite.
5. Sasaran produk ini ditujukan kepada siswa kelas IV SD dengan harapan media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka dalam penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis dalam Pendidikan.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran yang menarik yang sesuai dengan mata pelajaran matematika khususnya materi luas bangun datar kelas IV SD yang diharapkan terus dikembangkan untuk keefektifan pembelajaran.
- b. Untuk menentukan upaya meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media interaktif “LuBaDa”.
- c. Sebagai refrensi pada penelitian-penelitian selanjutnya sebagai bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Untuk menambah wawasan serta pengalaman dalam dunia Pendidikan secara langsung dengan penerapan pengembangan media interaktif “LuBaDa”

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat memberikan masukan atau inovasi upaya pemanfaatan media pembelajaran pada proses belajar mengajar. Sebagai inovasi untuk mengatasi permasalahan siswa dikemudian ahri dengan penerapan pengembangan media interaktif “LuBaDa”.

c. Bagi siswa

Sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa, selain itu juga untuk memberikan pengalaman belajar yang baru kepada siswa dengan media yang tepat.

d. Bagi sekolah

Sebagai referensi sekolah pada penerapan suatu media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan di sekolah.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai referensi pada penelitian selanjutnya untuk dikembangkan sebagai bahan kajian lebih lanjut.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media Interaktif “LuBaDa”

Media interaktif “LuBaDa” dalam penelitian ini adalah sebuah *E-Book* interaktif berupa aplikasi yang dapat diakses di HP, Laptop, atau Komputer. Penulis memberi nama produk ini dengan “LuBaDa”, LuBaDa merupakan singkatan dari Luas Bangun Datar. Media tersebut dikembangkan menggunakan aplikasi Ms. Power Point dan InSpring Suite yang berisi sebuah informasi bangun datar dan luas bangun datar berupa teks, gambar, rumus serta contoh soal dan Latihan, serta dilengkapi dengan contoh bangun datar yang ada dalam kehidupan sehari-hari yang kelayakannya diukur dengan validasi ahli media dan ahli materi.

2. Minat Belajar

Indikator minat belajar adalah 1) adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan, 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik.

Peneliti mengukur minat belajar siswa menggunakan teknik wawancara, observasi, dan angket.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT