

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA POKOK BAHASAN
GEOMETRI UNTUK SISWA SD**

SKRIPSI



Disusun oleh :

TEGUH WIBOWO

NPM. 08144600117

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEJURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

2015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA POKOK BAHASAN
GEOMETRI UNTUK SISWA SD**

SKRIPSI



Diajukan kepada
Universitas PGRI Yogyakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Gelar
Program Sarjana PGSD

Disusunoleh :

TEGUH WIBOWO

NPM. 08144600117

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEJURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

2015

ABSTRAK

TEGUH WIBOWO. 08144600117. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA POKOK BAHASAN GEOMETRI UNTUK SISWA SD. SKRIPSI.FKIP PGSD UPY.YOGYAKARTA. 8 JANUARI 2016

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan geometri dan mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan geometri.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development*. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Sumber data terdiri dari pendidik SD kelas V. Subjek penelitian terdiri atas 3 orang pendidik SD kelas V diantaranya SD M Karangbendo, SD 1 Jambidan, dan SD 2 Jambidan, 22 orang peserta didik kelas ujicoba di SD M Karangbendo, dan 31 orang peserta didik kelas penelitian SD 1 Jambidan dan 34 orang peserta didik kelas penelitian SD 2 Jambidan. Data tentang kualitas produk dikumpulkan melalui lembar evaluasi media pembelajaran oleh pendidik, lembar evaluasi media pembelajaran oleh peserta didik, dan angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi media oleh ahli media bernilai 3,68 dengan kategori sangat baik, serta ahli materi dan pembelajaran bernilai 2,66 dengan kategori baik, evaluasi media oleh pendidik SD kelas V bernilai 2,91 dengan kategori baik. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran pada kelas uji coba yaitu 3,05 dan respon di kelas penelitian yaitu 3,11 dengan kategori baik.

Kata Kunci: multimedia interaktif, geometri, *ADDIE*.

ABSTRACT

**TEGUH WIBOWO. 08144600117. THE DEVELOPMENT OF
INTERACTIVE MULTIMEDIA-BASED MATHEMATIC LEARNING
MEDIA IN GEOMETRY TOPIC FOR V GRADE ELEMENTARY
SCHOOL (SD) STUDENTS.
ESSAY OF PGSD OF UPY.8 JANUARI 2016**

This research was aimed to yield an interactive multimedia-based mathematic learning in geometry topic and to know learners response toward an interactive multimedia-based mathematic learning media in geometry topic.

This was a research and development method. The development model used ADDIE model namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. Data source consisted of V grade elementary school (SD) educators. The research subject consisted of 3 V grade elementary school educators among other SDM of Karangbendo, SD 1 of Jambidan and SD 2 of Jambidan, 22 experimental grade learners in SDM of Karangbendo and 1 learners of research grade of SD 1 of Jambidan and 34 research grade learners SD 2 of Jambidan. Data on product quality was collected through a learning media evaluation sheets by educators, learning media evaluation sheets by learners and learner response questionnaire towards a learning media use.

The research result showed that media evaluation by media experts valued 3.68 with very good category, and material experts valued 2.66 with good category, media evaluation by V grade SD educators valued 2.91 with good category. The learner response towards learning media use in experimental grade was 3.05 and the response in research grade of 3.11 with good category..

Kata Kunci: interactive multimedia, geometry, *ADDIE*.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA POKOK BAHASAN
GEOMETRI UNTUK SISWA SD**



Skripsi oleh Teguh Wibowo ini
Telah disetujui untuk di uji

Yogyakarta, 30 November 2015

Pembimbing

Dra. Kristina Warniasih, M.Pd.

NIP. 19620816 198702 2003

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA POKOK BAHASAN
GEOMETRI UNTUK SISWA SD**

Oleh:





Nama : Teguh Wibowo

NIM : 08144600117

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Skripsi ini telah diuji di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 8 Januari 2016
dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

	Nama	Tandatangan	Tanggal
Ketua Penguji	Dra. Hj. Nur Wahyumiami, M.A		11-3-2016
Sekretaris Penguji	Danuri M.Pd		11-3-2016
Penguji I	Dhiniaty Gularso S.Si, M.Pd		11-3-2016
Penguji II	Dra. Kristina Warniasih, M.Pd.		11/3 2016

Yogyakarta, 11 Maret .2016
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
Dekan FKIP



Dra. Hj. Nur Wahyumiami, M.A.
NIP. 195103101985032001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Teguh Wibowo
NIM : 08144600117
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi **Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Geometri Untuk Siswa SD** benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim dan disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, 30 November 2016

Yang menyatakan,



Teguh Wibowo

NIM.08144600117

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Alloh tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

(QS: Al-Baqarah: 286)

"Gagal coba lagi, salah perbaiki, jika kita berhenti selesailah sudah"

"Berdoalah (mintalah) kepada-Ku, niscaya Aku kabulkan untukmu"

(QS: Al-Mukmin : 60)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

- *Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karuniaNya.*
- *Nabi Muhammad SAW sebagai swi tauladan yang baik.*
- *Bapak dan Ibu tercinta, yang selalu mendukung penulis baik dalam materi, motivasi, doa dan kasih sayang yang tulus.*

KATA PENGANTAR

Puji syuku rsenantiasia penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Geometri Untuk Siswa SD.**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Buchory MS, M.Pd,RektorUniversitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan pendidikan S1 Prodi PGSD.
2. Ibu Dra. Hj. NurWahyumiani, M.A., Dekan FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
3. Ibu Dhiniaty Gularso S.Si, M.Pd, Kaprodi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta
4. Ibu Dra. Kristina Warniasih, M.Pd., pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Sunardi, S.Pd. SD, Kepala SD M Karangbendo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Bapak Bambang Siswanto, S.Pd, Kepala SD 1 Jambidan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
7. Ibu Kusmaryanti, M. Pd, Kepala SD 2 Jambidan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah turut membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Di akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dunia pendidikan pada umumnya.

Amin.

Bantul,30 November 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vi
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LatarBelakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Pembelajaran Matematika.....	9

1. Belajar.....	9
2. Matematika.....	10
3. Pembelajaran Matematika.....	12
B. Karakteristik Peserta Didik SD.....	13
C. Pembelajaran Matematika SD Pokok Bahasan Geometri.....	14
D. Respon.....	15
E. Prestasi Belajar	18
F. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif	19
1. Media Pembelajaran	19
2. Media Pembelajaran Berbasis Interaktif	23
G. Pengembangan Media Pembelajaran	26
1. Model Pengembangan Media Pembelajaran	26
2. Alat Bantu Pengembangan Media Pembelajaran	30
H. Kerangka Berpikir.....	33
I. Kajian Penelitian Yang Relevan	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Desain Penelitian.....	39
C. Subjek Penelitian.....	42
D. Sumber Data	42
E. Instrumen Penelitian.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	51

A. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif	51
B. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
A. Kesimpulan	87
B. Keterbatasan Penelitian	87
C. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Kisi-kisi angket	46
Tabel 2 Tabel Kriteria skor penilaian media.....	48
Tabel 3 Tabel Konversi skor kedalam nilai pada skala 5.....	49
Tabel 4 Tabel Pedoman mengubah data kuantitatif menjadi kualitaitaif.....	49
Tabel 5 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	51
Tabel 6 Spesifikasi Komputer di SD Muhammadiyah Karangbendo dan SD 1 Jambidan	54
Tabel 7 Analisis Materi Pembelajaran Geometri	55
Tabel 8 HasilEvaluasiPengembangan Media OlehAhli Media	80
Tabel 9 Hasil Evaluasi Pengembangan Media Oleh Ahli Materi dan Pembelajaran	80
Tabel 10 Hasil Analisis Angket Respon Siswa Kelas Uji Coba Berdasarkan Aspek Respon	84
Tabel 11 Hasil Analisis Angket Respon Siswa Kelas Penelitian Berdasarkan Aspek Respon.	85

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1	Tampilan home	58
Gambar 2	Tampilan petunjuk	59
Gambar 3	Tampilan standar kompetensi dan kompetensi dasar	60
Gambar 4	Tampilan indikator	61
Gambar 5	Tampilan tujuan pembelajaran	62
Gambar 6	Tampilan materi bangun datar	63
Gambar 7	Tampilan materi kesebangunan dan simetri	64
Gambar 8	Tampilan materi kesebangunan	64
Gambar 9	Tampilan materi simetri lipat dan simetri putar	65
Gambar 10	Tampilan contoh soal materi kesebangunan dan simetri	65
Gambar 11	Tampilan materi sifat-sifat bangun datar	66
Gambar 12	Tampilan contoh soal materi sifat-sifat bangun datar	66
Gambar 13	Tampilan materi pencerminan	67
Gambar 14	Tampilan materi luas dan keliling	68
Gambar 15	Tampilan materi keliling	68
Gambar 16	Tampilan materi luas	69
Gambar 17	Tampilan materi bangun ruang	70
Gambar 18	Tampilan materi sifat-sifat bangun ruang	71
Gambar 19	Tampilan materi jaring-jaring bangun ruang	71
Gambar 20	Tampilan volume bangun ruang	72

Gambar 21	Tampilan materi luas permukaan bangun ruang	72
Gambar 22	Tampilan evaluasi bangun datar	73
Gambar 23	Tampilan evaluasi bangun ruang	73
Gambar 24	Tampilan game	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Storyboard Multimedia Pembelajaran Matematika	93
Alur Media Pembelajaran Matematika Multimedia Interktif	99
Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Media	100
Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Materi dan Pembelajaran	104
Lembar Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif oleh Pendidik	108
Angket Respon Siswa	112
Lembar Observasi Keadaan Sekolah	114
Pedoman Wawancara	115
Silabus	117
RPP	121
Dokumentasi Penelitian	174
Catatan Lapangan	185

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi yang diwarnai oleh revolusi teknologi komunikasi dan informasi mendorong setiap individu, lembaga, dan institusi pendidikan untuk melakukan respon terhadap perubahan tersebut. Perkembangan teknologi dan informasi sangat berpengaruh terhadap pribadi maupun komunitas dalam segala aktivitas kehidupan, cara kerja, metode belajar, gaya hidup maupun cara berpikir. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia termasuk untuk memecahkan masalah pendidikan, seperti pengembangan media pembelajaran matematika.

Media menurut Hamidjojo dan Latuheru yang dikutip Azhar Arsyad (2005: 4) adalah suatu bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Arnis Kamar ((2002:18) fungsi media bangun ruang dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut :

- a. Dengan adanya media siswa akan lebih banyak mengikuti pembelajaran matematika dengan gembira sehingga minatnya dalam mempelajari

matematika semakin besar. Anak akan senang, terangsang, tertarik dan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika.

- b. Dengan menyajikan konsep abstrak matematika dalam bentuk kongkrit, maka siswa pada tingkat yang lebih rendah akan lebih mudah memahami dan mengerti.
- c. Media dapat membantu daya titik ruang, karena tidak membayangkan bentuk-bentuk geometri terutama bentuk geometri ruang, sehingga dengan melalui gambar dan benda-benda nyata akan terbantu daya pikirnya agar lebih berhasil dalam belajar.
- d. Siswa akan menyadari hubungan antara pengajaran dengan benda-benda yang ada disekitarnya.
- e. Konsep abstrak yang tersaji dalam bentuk kongkrit berupa model matematika dapat dijadikan objek penilaian.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2002: 15) dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik .

Bangun ruang adalah sejenis benda ruang beraturan yang memiliki rusuk, sisi dan titik sudut. Media bangun ruang menyerupai kotak, dengan bentuk massif, berongga, dan kerangka.

Untuk lebih jelasnya penulis akan menjelaskan pengertian bangun ruang satu persatu Sartono Wirodikromo (2003:2) mendefinisikan kubus, balok, dan tabung sebagai berikut :

- a. Kubus yaitu sebuah benda ruang yang dibatasi oleh 6 bidang datar yang masing-masing berbentuk persegi yang sama dan sebangun atau kongruen. Yang mempunyai 6 sisi, 12 rusuk, dan 8 titik sudut serta diagonalnya sama panjang.
- b. Balok yaitu sebuah benda ruang yang dibatasi oleh 6 sisi datar yang masing-masing berbentuk persegi panjang, mempunyai 6 sisi, 12 rusuk, dan 8 titik sudut.
- c. Tabung yaitu sebuah benda ruang yang dibatasi oleh 2 sisi datar yang berbentuk lingkaran dan 1 sisi lengkung yang berbentuk persegi panjang.

Menurut Edgar Dale, pengalaman belajar manusia itu 75% diperoleh melalui indera penglihatan, 13% melalui indera pendengaran dan 12 % melalui indera lainnya. Pendapat ini memberikan arti bahwa pembelajaran dengan alat bantu (media) selain dapat menarik perhatian peserta juga sekaligus meningkatkan pemahaman karena melibatkan indera penglihatan (Oemar Hamalik, 1994 : 53). Lebih lanjut Oemar Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media juga dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, memperjelas pengertian, memberikan pengalaman yang menyeluruh. Pendapat lain dikemukakan Nasution (1987 : 25), menurutnya cara penyampaian informasi dengan media jauh lebih bermutu daripada hanya ceramah. Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah

memperlancar interaksi guru dan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Di Indonesia, komputer tidak lagi menjadi barang kebutuhan mewah bagi masyarakat, khususnya masyarakat perkotaan tetapi sudah menjadi barang kebutuhan. Hampir semua bidang kehidupan sudah menggunakan komputer, termasuk pendidikan. Komputer dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran meliputi penyaji informasi, simulasi, latihan, dan permainan yang bersifat edukatif. Media pembelajaran matematika berbasis multimedia yang dihasilkan dapat berbentuk program pembelajaran interaktif yang memanfaatkan program aplikasi komputer. Sebagian besar sekolah sudah mempunyai laboratorium komputer yang memadai, tetapi hanya dimanfaatkan untuk praktik mata pelajaran selain matematika.

Penggunaan komputer sebagai sarana media pembelajaran matematika berbasis multimedia dapat merupakan salah satu alat bantu dalam belajar. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak lagi menggantungkan diri pada guru saja. Peserta didik memiliki kebebasan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia untuk belajar dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki secara mandiri. Selain itu, keuntungan yang dapat diperoleh melalui pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran berbasis multimedia adalah kelebihanannya dalam mempresentasikan grafik dan gambar sebagai bentuk visual yang dapat diamati dan dipelajari. Pemanfaatan

komputer sebagai bahan ajar berbasis multimedia dapat membantu peserta didik memvisualisasikan objek-objek matematika yang abstrak dalam materi luas permukaan bangun ruang. Dengan demikian komputer sebagai media pembelajaran berbasis multimedia dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika.

Media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif adalah bahan ajar berbentuk CD interaktif dengan alat perantara yang digunakan berupa komputer/laptop/notebook yang meliputi teks, grafik, animasi, suara, dan video yang dikemas, disajikan, dan dimanfaatkan secara interaktif untuk menyampaikan suatu materi. Pengguna dapat berinteraksi dengan media tersebut yang berisi instruksi dan narasi dengan sistem komunikasi interaktif berbasis stimulus respon, disajikan secara terstruktur dan sistematis sesuai kurikulum yang berlaku. Menurut Singgih Trihastuti (2006: 70), informasi bahan ajar yang terkemas dalam CD berupa multimedia interaktif berfungsi membantu membelajarkan siswa secara sistematis, terarah sesuai tujuan kompetensi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan geometri untuk siswa SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi. Adapun identifikasi masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran berupa buku masih kurang menarik untuk dipelajari oleh peserta didik.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif oleh pendidik.
3. Kualitas pembelajaran matematika masih perlu ditingkatkan.
4. Fasilitas komputer belum dimanfaatkan secara optimal untuk pembelajaran matematika.
5. Perlu dikembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interkatif untuk pokok bahasan luas permukaan bangun ruang.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan, keterbatasan waktu, dan kemampuan peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan geometri untuk siswa SD .

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kualitas pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan Geometri untuk siswa SD?
2. Bagaimanakah respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan geometri untuk siswa SD pada pembelajaran di kelas?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mengembangkan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif untuk siswa SD pada pokok bahasan geometri
2. Mengetahui respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran ini pada pembelajaran di kelas.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi geometri dengan menggunakan media pembelajaran matematika multimedia interaktif.

2. Bagi Guru dan Pembaca

Memberikan gambaran dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi geometri.