

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF “*VOLUME EXPLORER*” BERBASIS
MASALAH KONTEKSTUAL PADA MATERI
VOLUME DI KELAS V**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Matematika**



**Oleh
Ni Made Kresti Surasti
NIM 2013011026**

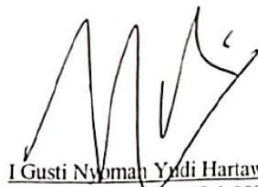
**JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2024**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN MATEMATIKA**

Menyetujui

Pembimbing I,



I Gusti Nyoman Yudi Hartawan, S.Si., M.Sc.
NIP. 19840525 200812 1 008

Pembimbing II,

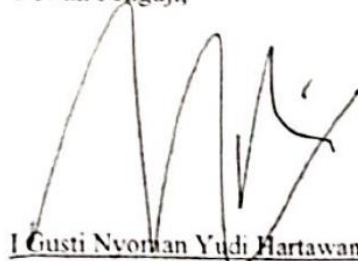


Dr. I Wayan Puja Astawa, S.Pd., M.Stat. Sci.
NIP. 19690116 199403 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Ni Made Kresti Surasti ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 6 Agustus 2024

Dewan Penguji,



I Gusti Nyoman Yudi Hartawan, S.Si., M.Sc
NIP. 19840525 200812 1 008

(Ketua)



Dr. I Wawan Puja Astawa, S.Pd., M.Stat. Sci
NIP. 19690116 199403 1 001

(Anggota)



Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si.
NIP. 19650711 199003 1 003

(Anggota)



Prof. Dr. Ni Made Sri Mertasari, M.Pd.
NIP. 19660920 199103 2 001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai
gelar sarjana pendidikan matematika

Pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 6 Agustus 2024

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Dr. I Wayan Puja Astawa, S.Pd., M.Stat. Sci.
NIP. 19690116 199403 1 001



I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19880617 201404 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.
NIP. 19671013 199403 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “*Volume Explorer*” Berbasis Masalah Kontekstual pada Materi Volume di Kelas V” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan serta pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 8 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Ni Made Kresti Surasti

PRAKATA

Puja syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan karunia-nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan tepat pada waktunya.

Adapun judul skripsi penelitian ini yakni mengenai **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “VOLUME EXPLORER” BERBASIS MASALAH KONTEKSTUAL PADA MATERI VOLUME DI KELAS V”**.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

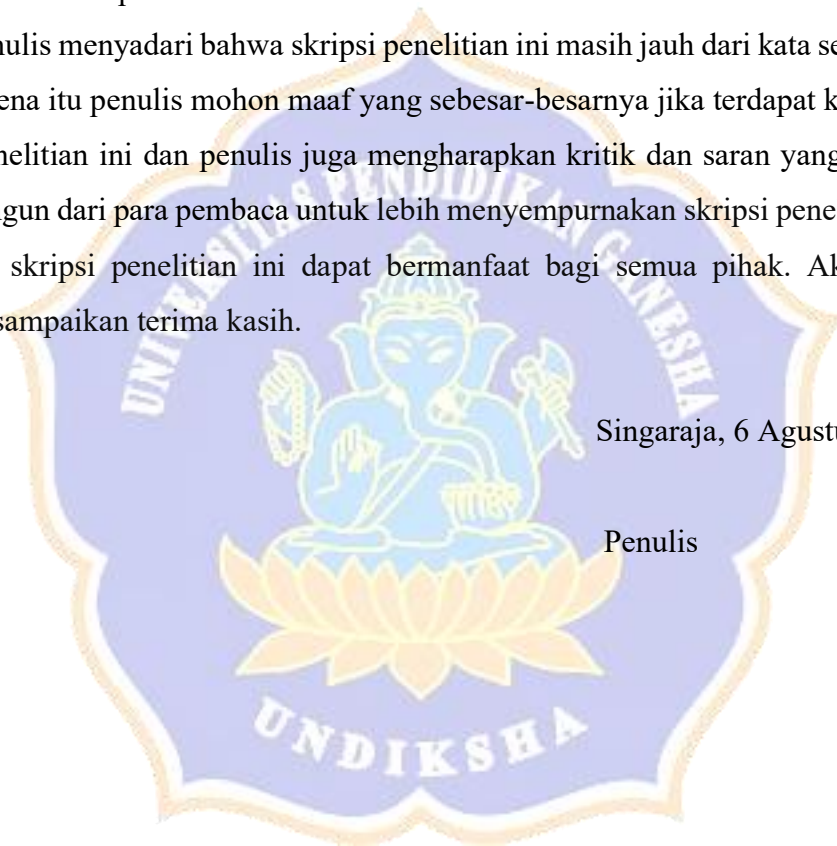
1. I Gusti Nyoman Yudi Hartawan, S.Si., M.Sc., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, dan motivasi penulis secara maksimal dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
2. Dr. I Wayan Puja Astawa, S.Pd., M.Stat. Sci., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, dan motivasi penulis secara maksimal dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
3. Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si. selaku dosen penguji I yang telah memberikan banyak masukan yang membangun dalam ketuntasan skripsi penelitian ini.
4. Prof. Dr. Ni Made Sri Mertasari, M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan banyak masukan yang membangun dalam ketuntasan skripsi penelitian ini.
5. Ni Ketut Sari, S.Pd. SD selaku Kepala SD Negeri 4 Tianyar yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
6. Ni Made Sri Utami S.Pd. selaku guru pamong yang senantiasa komunikatif dan selalu membimbing penulis dalam melakukan penelitian di SD Negeri 4 Tianyar.
7. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. I Made Sudiarta dan Ni wayan Rasmini selaku orang tua penulis yang selalieu memberikan cinta dan kasih sayang serta dukungan mental dan semangat.

9. Dewa Putu Darma yang selalu memberikan semangat dan dorongan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman seperjuangan yang telah banyak membantu memberikan semangat ketika penulis menghadapi masa-masa sulit dalam pembuatan skripsi ini diantaranya Putu Herlina Vidia Karisma, Ni Komang Lina Cahyani dan Ni Made Ewik Diantari.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu karena telah memberikan dukungan, motivasi, semangat dan membantu pelaksanaan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika terdapat kesalahan pada penelitian ini dan penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca untuk lebih menyempurnakan skripsi penelitian ini. Semoga skripsi penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Akhir kata penulis sampaikan terima kasih.

Singaraja, 6 Agustus 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN

PRAKATA	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoretis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.5 Penjelasan Istilah	11
1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
1.6.1 Nama Produk	12
1.6.2 Konten Produk	13
1.7 Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.2 Ciri – Ciri Media Pembelajaran	9
2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	11
2.4 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	11
2.5 Konsep Volume Bangun Ruang	14
2.6 Media Pembelajaran Interaktif	14
2.7 Masalah Kontekstual	14
2.8 <i>iSpring Suite</i>	18
2.9 Model Pengembangan	19
2.10 Penelitian yang Relevan	23

2.11	Kerangka Konsep	27
BAB III METODE PENELITIAN.....		39
3.1	Jenis Penelitian	39
3.2	Prosedur Penelitian.....	39
3.3	Teknik Pengumpulan Data	45
3.4	Instrument Pengumpulan Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Hasil.....	62
4.1.1	Hasil Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	62
4.1.1.1	Hasil Tahapan <i>Analysis</i> (Analisis)	62
4.1.1.2	Hasil Tahapan <i>Design</i> (Desain)	66
4.1.1.3	Hasil Tahapan <i>Development</i> (Pengembangan)	69
BAB V PENUTUP.....		98
5.1	Kesimpulan.....	98
5.2	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN.....		105



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Tahapan Model Addie	23
Gambar 2. 2 Kerangka Konsep	30
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian.....	40
Gambar 4. 1 Isi Buku Paket Pada Media Terdahulu	65
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Sampul	71
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Utama	72
Gambar 4. 4 Tampilan Petunjuk Bagian Pertama.....	73
Gambar 4. 5 Tampilan Petunjuk Bagian Kedua.....	73
Gambar 4. 6 Tampilan Petunjuk Bagian Ketiga	74
Gambar 4. 7 Tampilan Petunjuk Bagian Keempat.....	74
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Tujuan.....	75
Gambar 4. 9 Halaman Tampilan Menu Jelajah.....	77
Gambar 4. 10 Halaman Jelajah Pada Materi Volume Kubus Dan Balok	77
Gambar 4. 11 Halaman Jelajah Pada Materi Volume Gabungan.....	78
Gambar 4. 12 Halaman Jelajah Pada Sekolah.....	78
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Latihan Soal.....	79
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Ketika Jawab Benar	80
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Ketika Jawab Salah.....	80
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Game Tebak-Tebakan	81
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Game Mencocokkan.....	82
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Quiz	83
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Perolehan Nilai Quiz	84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Butir Angket Validasi Materi Berdasarkan Lori.....	47
Tabel 3. 2 Butir Angket Validasi Media Berdasarkan Lori	48
Tabel 3. 3 Butir Angket Kepraktisan Berdasarkan (Ueq)	49
Tabel 3. 4 Indikator Angket Minat Belajar	50
Tabel 3. 5 Butir Angket Minat Belajar.....	50
Tabel 3. 6 Klasifikasi Butir Valid Dan Tidak Valid	52
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas Isi Angket Minat Belajar	53
Tabel 3. 8 Kriteria Reliabilitas Angket Minat Belajar	55
Tabel 3. 9 Validitas Isi Angket Minat Belajar	56
Tabel 3. 10 Kriteria Validitas Media Pembelajaran Interaktif.....	58
Tabel 3. 11 Rubrik Penilaian Kuesioner Minat Belajar Siswa.....	59
Tabel 3. 12 Kategori Nilai N-Gain Score.....	60
Tabel 3. 13 Kategori Aspek User Experience Questionnaire (Ueq)	60
Tabel 4. 1 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif.....	66
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Penilaian Validitas Media	85
Tabel 4. 3 Revisi Media Sesuai Penilaian Ahli Media.....	85
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Penilaian Validitas Materi.....	87
Tabel 4. 5 Revisi Media Sesuai Penilaian Ahli Materi	88
Tabel 4. 6 Hasil Angket Ueq Guru Dan Siswa	89
Tabel 4. 7 Hasil Uji N-Gain Score	90

LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Disposisi Sdn 2 Pemaron
- Lampiran 2 Surat Disposisi Sdn 4 Tianyar
- Lampiran 3 Angket Penilaian Ahli Media 1
- Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli Media 2
- Lampiran 5 Rekapitulasi Penilaian Validitas Media
- Lampiran 6 Angket Penilaian Ahli Materi 1
- Lampiran 7 Angket Penilaian Ahli Materi 2
- Lampiran 8 Rekapitulasi Penilaian Validitas Materi
- Lampiran 9 Lembar Validator Angket Minat Belajar
- Lampiran 10 Lembar Revisi Validator Angket Minat Belajar
- Lampiran 11 Hasil Angket Minat Belajar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran
- Lampiran 12 Hasil Angket Minat Belajar Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran
- Lampiran 13 Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar
- Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Internal Butir Angket Minat Belajar
- Lampiran 15 Hasil Uji Reabilitas Angket Minat Belajar
- Lampiran 16 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Ueq Guru Dan Peserta Didik
- Lampiran 17 Kriteria Per Aspek Berdasarkan Rata-Rata
- Lampiran 18 Dokumentasi Kegiatan