

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS *POWER POINT* ANIMASI PADA  
MATERI BANGUN RUANG UNTUK SISWA KELAS V MI  
SALAFIYAH SIDOREJO KABUPATEN BATANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

**AKHMAD DALIL ROHMAN**

**NIM. 2320064**

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA BERBASIS *POWER POINT* ANIMASI PADA  
MATERI BANGUN RUANG UNTUK SISWA KELAS V MI  
SALAFIYAH SIDOREJO KABUPATEN BATANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

**AKHMAD DALIL ROHMAN**

**NIM. 2320064**

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **AKHMAD DALIL ROHMAN**

NIM : **2320064**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBASIS *POWER POINT* ANIMASI PADA  
MATERI BANGUN RUANG UNTUK SISWA  
KELAS V MI SALAFIYAH SIDOREJO  
KABUPATEN BATANG**

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikat atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 12 Desember 2023

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Indonesian Rupiah banknote. The signature is stylized and appears to read 'Akhmad Dalil Rohman'. The banknote is partially visible, showing the number '10000' and the Garuda Pancasila symbol.

**Akhmad Dalil Rohman**

**NIM. 2320064**

**Juwita Rini, M.Pd.**

Jalan Madurejo Gang Nakula No 77  
RT 01 RW 01 Desa Kulu, Kecamatan Karanganyar,  
Kabupaten Pekalongan

---

**NOTA PEMBIMBING**

Lampiran : 3 (tiga) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi  
**Akhmad Dalil Rohman**

Kepada  
Yth. Dekan FTIK UIN K.H.  
Abdurrahman Wahid Pekalongan  
c/q. Ketua Prodi PGMI  
di Pekalongan

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan penelitian, bimbingan, dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Akhmad Dalil Rohman  
NIM : 2320064  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis  
Power Point Animasi Pada Materi Bangun Ruang Untuk  
Siswa Kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 12 Desember 2023  
Pembimbing,



**Juwita Rini, M.Pd.**  
NIP. 19910301 201503 2 010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Pahlawan KM.5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan  
Website: [ftik.uingusdur.ac.id](http://ftik.uingusdur.ac.id) Email: [ftik@uingusdur.ac.id](mailto:ftik@uingusdur.ac.id)

## PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara:

Nama : **AKHMAD DALIL ROHMAN**  
NIM : **2320064**  
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS *POWER POINT* ANIMASI PADA MATERI BANGUN RUANG UNTUK SISWA KELAS V MI SALAFIYAH SIDOREJO KABUPATEN BATANG**

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Senin tanggal 03 Juni 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I

**Diah Rif'iyati, M.S.I**

**NIP. 19830127 201801 2 001**

Penguji II

**Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd**

**NIP. 199004122023212051**

Pekalongan, 10 Juni 2024

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Prof. Dr. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.**

**NIP. 19730112 200003 1 001**

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut:

### 1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
سین	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
صا	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	Ghain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	`	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal rangkap	Vokal Panjang
أ = a		آ = ā
إ = i	أي = ai	إي = ī
أ = u	أو = au	أو = ū

### 3. Ta Marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جميلة      ditulis      *mar'atun jamīlah*

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة      ditulis      *fātimah*

### 4. Syaddad (tasydid, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

ربنا      ditulis      *rabbanā*  
البر      ditulis      *al-barr*

### 5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس      ditulis      *asy- syamsu*  
الرجل      ditulis      *ar-rojulu*  
السيدة      ditulis      *as-sayyidinah*

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر      ditulis      *al-qamar*  
البديع      ditulis      *al-badi'*  
الجلال      ditulis      *al-jalāl*



## 6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, harus hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof (/').

Contoh:

أمرت

ditulis

*umirtu*

شيء

ditulis

*syai'un*



## PERSEMBAHAN

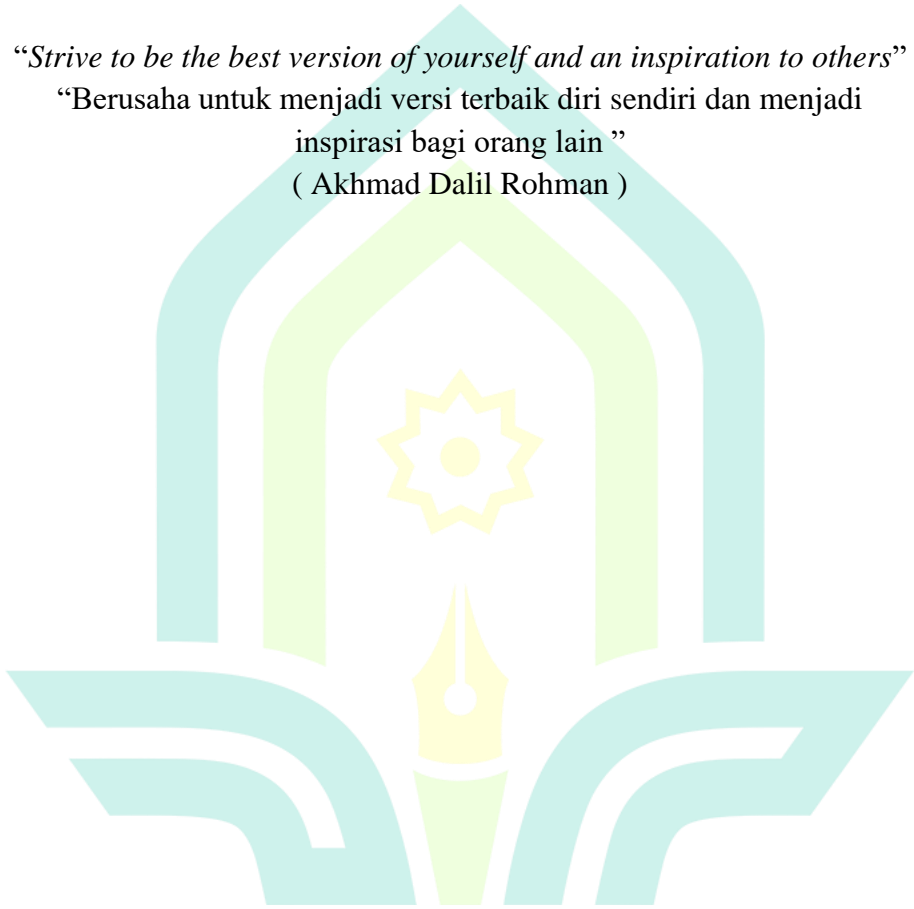
Syukur alhamdulillah kepada Allah SWT atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam penulis sanjungkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nantikan syafaat Beliau kelak di yaumul akhir nanti. Atas doa, dukungan, dan semangat yang luar biasa serta dengan ketulusan hati penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Orang tua penulis yaitu Bapak Doto dan Ibu Nurul Akhiroh yang telah mendidik, merawat, dan memberi semangat, dan senantiasa mendoakan dengan penuh keikhlasan dan kesabaran.
3. Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi dan Dosen Ahli Materi I yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag., dan segenap keluarga besar Pondok Pesantren An Nur Pekalongan.
5. Segenap Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu mempermudah dalam kebutuhan pribadi maupun dalam karya tulis ini.
6. Segenap Senat Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Segenap Sahabat – Sahabati Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia Rayon Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mendukung dan memberikan ruang kreatifitas bagi penulis dalam penelitian ini.
8. Rekan – rekan sejawat Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2020 yang telah berjuang bersama – sama serta terhadap pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

## MOTTO

“ Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatau kaum,  
sebelum mereka berusaha mengubah keadaan diri mereka sendiri ”  
( Q.S. Ar-Rad Ayat 11 )

*“Strive to be the best version of yourself and an inspiration to others”*  
“Berusaha untuk menjadi versi terbaik diri sendiri dan menjadi  
inspirasi bagi orang lain ”  
( Akhmad Dalil Rohman )



## ABSTRAK

Rohman, Akhmad Dalil. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Power Point* Animasi Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing : Juwita Rini, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Matematika, *Power Point* Animasi, Bangun Ruang

Matematika sering dianggap rumit dan sulit dimengerti, membuat beberapa siswa merasa takut dan kurang antusias dalam mempelajarinya. Hal ini dapat memengaruhi prestasi matematika mereka yang tidak mencapai standar yang memuaskan. Berdasarkan penelitian di MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada materi bangun ruang masih rendah, dengan sebagian besar siswa mendapat nilai di bawah 60, menandakan bahwa mereka belum mencapai pemahaman yang memadai. Kondisi ini dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang kurang bermakna, terutama karena penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada modul ajar. Sebagai solusi, penelitian ini mengusulkan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang.

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluate*). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, tes, dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil akhir validitas media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi memperoleh skor rata – rata 48,5 atau 88,17 % dengan kategori “sangat layak” oleh ahli materi dan memperoleh skor rata – rata 103,5 atau 94,08 % dengan kategori “sangat layak” oleh ahli media. Hasil akhir kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi berdasarkan aspek kepraktisan memperoleh skor 68 atau 85% dengan kategori “sangat praktis” oleh guru matematika dan memperoleh skor rata – rata 22,18 atau 92,14 % dengan kategori “sangat praktis” oleh peserta didik. Hasil akhir keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada hasil *pre test* mendapatkan persentase 29,62 % dan *post test* mendapatkan persentase 85,18 % yang mana bisa terlihat bahwa media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi terbukti keefektifannya.



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Power Point* Animasi Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat serta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Aamiin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi – tingginya kepada :

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Hafizah Ghany Hayudina, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
6. Andung Dwi Haryanto, M.Pd., selaku Dosen Wali penulis di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Aan Fadia Annur, M.Pd., selaku Dosen Ahli Media I dalam penelitian ini.
8. Maladi Dainy Tara, S.Kom., selaku Ahli Media II dalam penelitian ini.
9. Mela Safitri, S.Pd. selaku Ahli Materi II dalam penelitian ini.
10. M. Fatkhuddin, S.Pd.Si., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

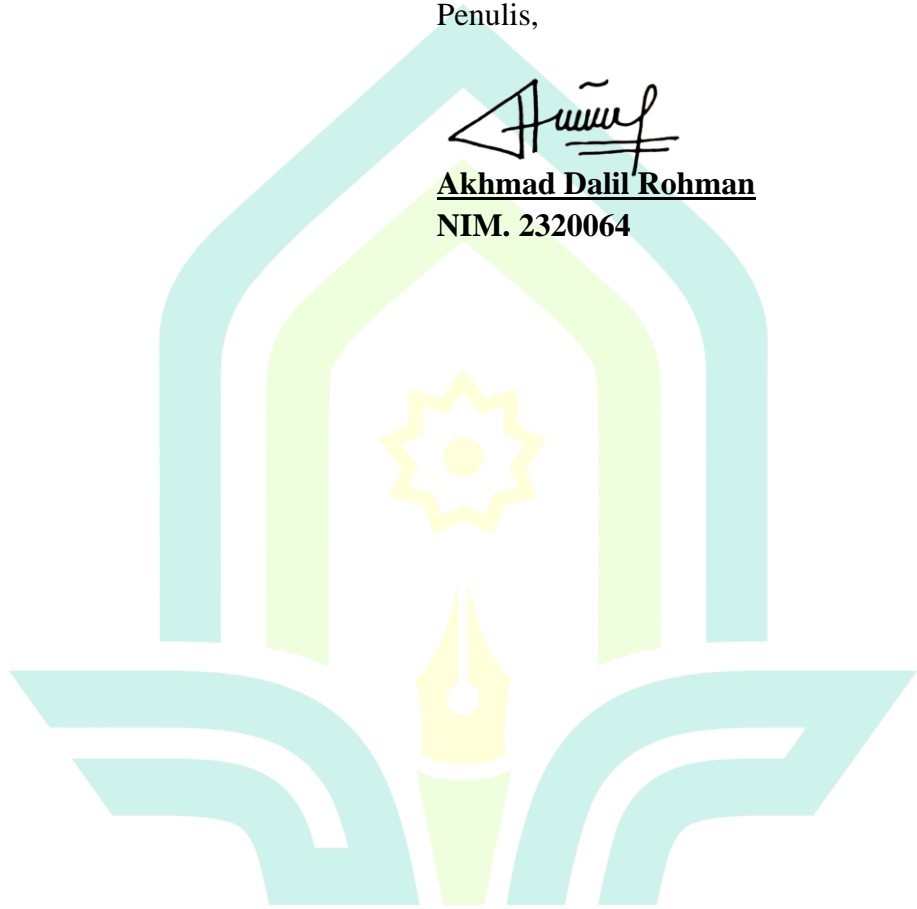
Pekalongan, 12 Desember 2023

Penulis,



**Akhmad Dalil Rohman**

**NIM. 2320064**

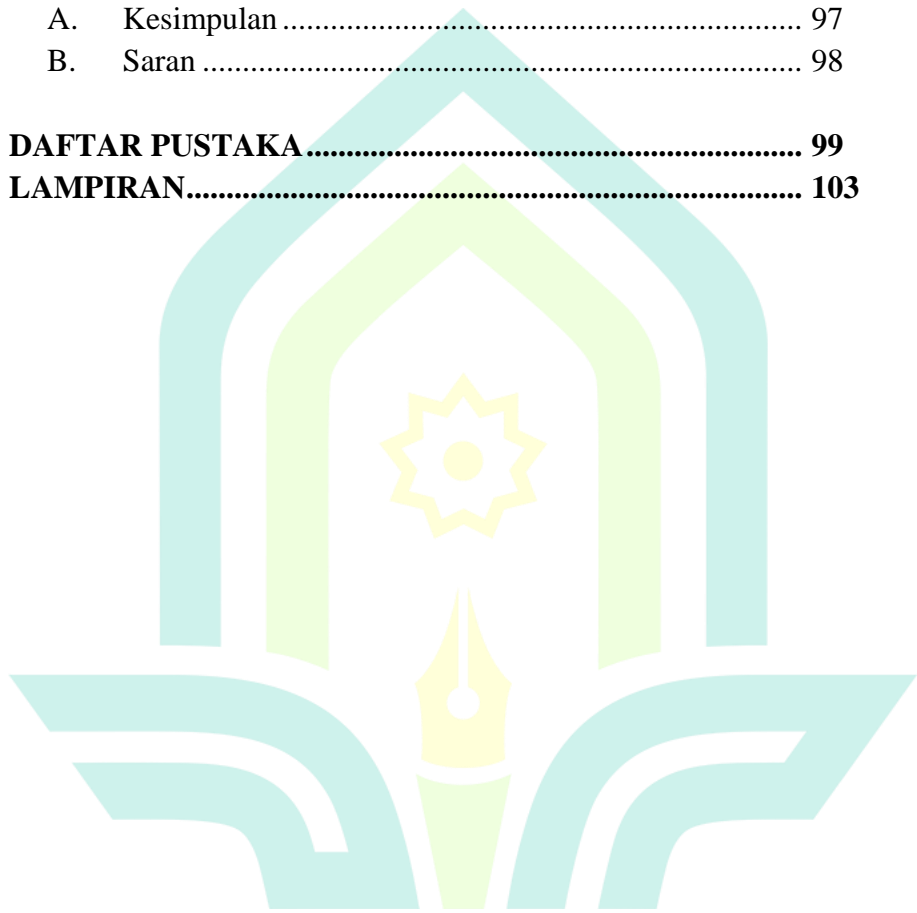


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Kegunaan Penelitian .....	5
E. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Deskripsi Teori .....	8
B. Penelitian yang Relevan.....	17
C. Kerangka Berpikir.....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
A. Model Pengembangan.....	23
B. Prosedur Pengembangan.....	23
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
D. Subjek Penelitian .....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data .....	36



<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A.    Desain Awal Produk .....	41
B.    Uji Coba Lapangan .....	56
C.    Desain Akhir Produk .....	83
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>97</b>
A.    Kesimpulan .....	97
B.    Saran .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>103</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi – Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi .....	26
Tabel 3.2	Kisi – Kisi Lembar Penilaian Ahli Media .....	28
Tabel 3.3	Kisi – Kisi Kuesioner Respon Guru Matematika Terhadap Media Pembelajaran Matematika .....	30
Tabel 3.4	Kisi – Kisi Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Matematika .....	32
Tabel 3.5	Nama-Nama Validator Penelitian Validator Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Power Point</i> Animasi Pada Materi Bangun Ruang .....	34
Tabel 3.6	Skala <i>Likert</i> .....	37
Tabel 3.7	Kriteria Interpretasi Kelayakan .....	38
Tabel 3.8	Tingkat Kepraktisan .....	39
Tabel 3.9	Tingkat Keefektifan .....	40
Tabel 4.1	Hasil Kuesioner Validasi Ahli Materi .....	65
Tabel 4.2	Hasil Komentar dan Saran dari Ahli Materi .....	66
Tabel 4.3	Hasil Kuesioner Validasi Ahli Media .....	69
Tabel 4.4	Hasil Komentar dan Saran dari Ahli Media .....	71
Tabel 4.5	Analisis Data Kuesioner Skala Respon Guru Matematika .....	76
Tabel 4.6	Analisis Data Kuesioner Skala Respon Peserta Didik...	79
Tabel 4.7	Daftar Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Peserta Didik .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir .....	22
Gambar 3.1	Prosedur Pengembangan .....	23
Gambar 4.1	<i>Screenshot</i> Tampilan Awal Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Power Point</i> Animasi .....	41
Gambar 4.2	<i>Screenshot</i> Tampilan Menu <i>Home</i> Atau Menu Utama .....	42
Gambar 4.3	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Kompetensi Inti...	43
Gambar 4.4	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Kompetensi Dasar .....	43
Gambar 4.5	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Indikator Capaian Pembelajaran .....	44
Gambar 4.6	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Pengertian Bangun Ruang ....	45
Gambar 4.7	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Pengertian Bangun Kubus ....	46
Gambar 4.8	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Sifat – Sifat Bangun Kubus ...	46
Gambar 4.9	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Volume dan Luas Permukaan Bangun Kubus .....	47
Gambar 4.10	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Contoh Soal Tentang Bangun Kubus .....	47
Gambar 4.11	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Pengertian Bangun Balok .....	48
Gambar 4.12	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Sifat – Sifat Bangun Balok ...	48
Gambar 4.13	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Volume dan Luas Permukaan Bangun Balok .....	49
Gambar 4.14	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Contoh Soal Tentang Bangun Balok .....	49
Gambar 4.15	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Pertama .....	50
Gambar 4.16	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Kedua .....	50

Gambar 4.17	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Ketiga .....	51
Gambar 4.18	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Keempat .....	51
Gambar 4.19	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Kelima .....	52
Gambar 4.20	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Keenam .....	52
Gambar 4.21	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Ketujuh .....	53
Gambar 4.22	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Kedelapan .....	53
Gambar 4.23	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Kesembilan.....	54
Gambar 4.24	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Kesepuluh .....	54
Gambar 4.25	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Kunci Jawaban dari Latihan Soal .....	55
Gambar 4.26	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Daftar Pustaka ...	55
Gambar 4.27	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Profil Pengembang .....	56
Gambar 4.28	<i>Screenshot</i> Menu <i>Design Power Point</i> .....	59
Gambar 4.29	<i>Screenshot</i> Menu <i>Animations Power Point</i> ...	59
Gambar 4.30	<i>Screenshot</i> Menu <i>Transitions Power Point</i> ...	60
Gambar 4.31	<i>Screenshot</i> Menu <i>Home Power Point</i> .....	60
Gambar 4.32	<i>Screenshot</i> Menu <i>Insert Power Point</i> .....	61
Gambar 4.33	<i>Screenshot</i> Tampilan Awal Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Power Point</i> Animasi .....	83
Gambar 4.34	<i>Screenshot</i> Tampilan Menu <i>Home</i> Atau Menu Utama .....	83
Gambar 4.35	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Kompetensi Inti ..	84
Gambar 4.36	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Kompetensi Dasar .....	84
Gambar 4.37	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Indikator Capaian Pembelajaran .....	85
Gambar 4.38	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Pengertian Bangun Ruang ...	85
Gambar 4.39	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Pengertian Bangun Kubus ...	86

Gambar 4.40	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Sifat – Sifat Bangun Kubus ...	86
Gambar 4.41	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Volume dan Luas Permukaan Bangun Kubus .....	87
Gambar 4.42	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Contoh Soal Tentang Bangun Kubus .....	87
Gambar 4.43	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Pengertian Bangun Balok ....	88
Gambar 4.44	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Sifat – Sifat Bangun Balok ...	88
Gambar 4.45	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Volume dan Luas Permukaan Bangun Balok .....	89
Gambar 4.46	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Materi Pembelajaran : Contoh Soal Tentang Bangun Balok .....	89
Gambar 4.47	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Pertama .....	90
Gambar 4.48	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Kedua .....	90
Gambar 4.49	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Ketiga .....	91
Gambar 4.50	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Keempat .....	91
Gambar 4.51	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Kelima .....	92
Gambar 4.52	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Keenam .....	92
Gambar 4.53	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Ketujuh .....	93
Gambar 4.54	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Kedelapan .....	93
Gambar 4.55	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Kesembilan.....	94
Gambar 4.56	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Latihan Soal Kesepuluh .....	94
Gambar 4.57	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Kunci Jawaban dari Latihan Soal .....	95
Gambar 4.58	<i>Screenshot</i> Tampilan <i>Slide</i> Daftar Pustaka ...	95

Gambar 4.59 *Screenshot* Tampilan *Slide* Profil Pengembang ..... 96



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3 Teks Transkrip Wawancara
- Lampiran 4 Pedoman Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 5 Pedoman Penilaian Ahli Media
- Lampiran 6 Kuesioner Respon Guru Matematika Terhadap Media Pembelajaran
- Lampiran 7 Kuesioner Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran
- Lampiran 8 Kisi – Kisi Soal *Pre Test* dan *Post Test*
- Lampiran 9 Lembar Instrumen Soal *Pre Test* dan *Post Test* Serta Kunci Jawabannya
- Lampiran 10 Hasil Penilaian Ahli Materi 1
- Lampiran 11 Hasil Penilaian Ahli Materi 2
- Lampiran 12 Hasil Penilaian Ahli Media 1
- Lampiran 13 Hasil Penilaian Ahli Media 2
- Lampiran 14 Hasil Kuesioner Respon Guru Matematika Terhadap Media Pembelajaran
- Lampiran 15 Daftar Nama Siswa Kelas V B MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang
- Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 17 Biodata Penulis

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat memerlukan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi, yang dapat dihasilkan melalui pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam membantu manusia mengembangkan dirinya agar dapat menghadapi perubahan zaman. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam proses pendidikan adalah matematika, yang memegang peran strategis karena banyak cabang ilmu lain yang memanfaatkannya. Namun, matematika sering dianggap sulit dipahami dan hanya dapat dipelajari oleh orang-orang tertentu saja, sehingga membuat siswa takut dan pasif dalam pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi prestasi matematika siswa yang kurang memuaskan, sehingga perlu diteliti lebih lanjut oleh guru mengenai metode pembelajaran yang diterapkan agar sesuai dengan materi yang diajarkan.<sup>1</sup>

Rendahnya prestasi belajar tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar matematika. Pemahaman yang kurang tersebut terjadi karena pengalaman belajar yang kurang bermakna, dimana siswa hanya diharuskan menghafal rumus tanpa mengetahui asal-usulnya atau cara membuatnya seperti halnya pada pembelajaran matematika materi bangun ruang, siswa memerlukan kemampuan visualisasi yang kuat untuk dapat memahami konsep-konsep dasar yang terkait dengan bangun ruang. Selain itu, siswa juga perlu memahami rumus-rumus dan sifat-sifat bangun ruang, serta

---

<sup>1</sup> Juwita Rini dan Imam Sujadi, "Eksperimentasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Problem Posing Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kabupaten Banyumas", (*Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Vol.2, No.8, 2014), hlm.780.



mampu menerapkan konsep matematika pada situasi kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup>

Permasalahan ini juga dialami oleh siswa kelas V di MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang, yang mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun ruang. Pada tahun 2022, hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun ruang menunjukkan variasi yang signifikan dalam pencapaian nilai. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah 20, namun sebanyak 5 siswa memperoleh nilai pada rentang 21-30, 5 siswa pada rentang 31-40, dan 5 siswa pada rentang 41-50. Distribusi terbesar berada pada rentang nilai 51-60 dengan 8 siswa, diikuti oleh 6 siswa yang memperoleh nilai pada rentang 61-70. Sementara itu, hanya 2 siswa yang mendapatkan nilai pada rentang 71-80, dan 1 siswa yang mencapai nilai pada rentang 81-90. Tidak ada siswa yang mencapai nilai sempurna atau mendekati sempurna (91-100).

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengindikasikan adanya kesulitan dalam memahami materi bangun ruang. Informasi tersebut diperoleh peneliti melalui wawancara dengan guru Matematika kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang. Kesulitan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, pemahaman konseptual yang kurang, dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada modul ajar dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Peningkatan hasil belajar pada materi bangun ruang dapat tercapai apabila menggunakan sebuah media pembelajaran yang efektif dan efisien. Pada era digital seperti sekarang, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi sangat dianjurkan untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran

---

<sup>2</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, Cet. II, (Jogjakarta: ArRuzz Media, 2013), hlm.20.

<sup>3</sup> Mela Safitri, Guru Matematika MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang, Wawancara Pribadi, Batang, 15 Maret 2023.

yang dapat diterapkan yaitu *power point* animasi. *Power point* animasi adalah media yang dapat menampilkan gambar, teks, dan animasi yang dikemas menarik dan interaktif. Pada saat penggunaannya, *power point* animasi dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran matematika, termasuk pada materi bangun ruang. Penerapan media *power point* animasi memudahkan siswa untuk memperoleh ide spasial abstrak, meningkatkan keinginan dan minat siswa dalam belajar serta membantu mereka memperoleh kemampuan yang mereka butuhkan untuk memahami materi tersebut.<sup>4</sup>

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *power point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Menurut penelitian Novianti dan Fitriyani, penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* pada materi bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 16,35%. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa merespon dengan baik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *power point*.<sup>5</sup>

Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* animasi pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar siswa dan menambah semangat belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis dan mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan

---

<sup>4</sup> Nurhadi, *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2011), hlm.20.

<sup>5</sup> Herti Prastitasari and others, "Penggunaan Model Pairing Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Geometri", (Riau: *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.11, No.1, 2022), hlm.276. <<https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8763>>.

keefektifan penggunaan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Power Point* Animasi Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari berbagai masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada materi bangun ruang terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang.

2. Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada materi bangun ruang terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Implikasi teoritis dari temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi untuk pengembangan bahan ajar pada dunia pendidikan dan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada materi bangun ruang. Serta sebagai masukan dan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar pada inti pembahasan yang lain.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan menjadi tambahan referensi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih baik, terutama pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang.

###### **b. Bagi Siswa**

Siswa dapat memahami materi bangun ruang melalui media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal. Selain itu, implementasi dari media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi merupakan salah satu upaya pengenalan ilmu

pengetahuan dan teknologi dasar kepada siswa agar siap menghadapi era 5.0.

**c. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama pada proses pembelajaran serta dapat meningkatkan prestasi sekolah.

**d. Bagi Peneliti**

Penelitian ini merupakan salah satu pengalaman baru dalam bidang penelitian bagi peneliti, karena dalam penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang upaya mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga sebagai salah satu bentuk pengaplikasian pengetahuan yang didapatkan selama menempuh kegiatan perkuliahan di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

**E. Sistematika Penulisan**

Untuk memperoleh gambaran yang terperinci dan konkret mengenai penelitian ini, diperlukan penjelasan bahwa penelitian ini terdiri atas:

1. Bagian Awal

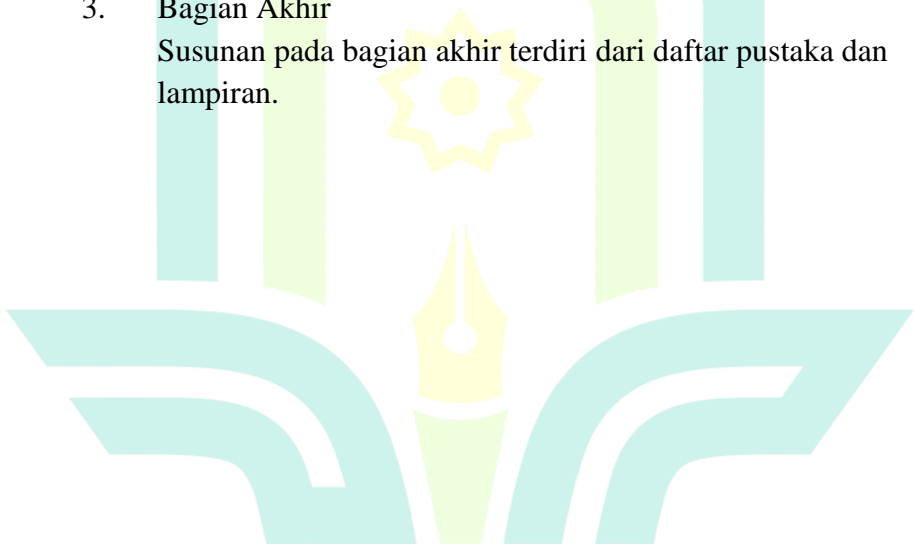
Susunan pada bagian awal terdiri dari sampul luar, halaman judul, pernyataan keaslian skripsi, nota pembimbing, pengesahan, pedoman transliterasi, persembahan, moto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Bagian inti

a. BAB I (Pendahuluan)

Susunan pada bagian BAB I terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

- b. **BAB II (Landasan Teori)**  
Susunan pada bagian BAB II terdiri dari deskripsi teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.
  - c. **BAB III (Metode Penelitian)**  
Susunan pada bagian BAB III terdiri dari model pengembangan, prosedur pengembangan, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
  - d. **BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan)**  
Susunan pada bagian BAB IV terdiri dari bagian hasil penelitian dan pembahasan, meliputi desain awal produk, uji coba lapangan, dan desain akhir produk.
  - e. **BAB V (Penutup)**  
Susunan pada bagian BAB V terdiri dari kesimpulan dan saran.
3. **Bagian Akhir**  
Susunan pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.



## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada perancangan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluate*), memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil akhir validitas media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi memperoleh skor rata – rata 48,5 atau 88,17 % dengan kategori “sangat layak” oleh ahli materi dan memperoleh skor rata – rata 103,5 atau 94,08 % dengan kategori “sangat layak” oleh ahli media.
2. Hasil akhir kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi berdasarkan aspek kepraktisan memperoleh skor 68 atau 85% dengan kategori “sangat praktis” oleh guru matematika dan memperoleh skor rata – rata 22,18 atau 92,14 % dengan kategori “sangat praktis” oleh peserta didik.
3. Hasil akhir keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada hasil *pre test* mendapatkan persentase 29,62 % dan *post test* mendapatkan persentase 85,18 % yang mana bisa terlihat bahwa media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi terbukti keefektifannya.

## B. Saran

Berdasarkan hasil perancangan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi pada materi bangun ruang untuk siswa kelas V MI Salafiyah Sidorejo Kabupaten Batang, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi merupakan media yang masih terbatas karena hanya bisa diterapkan di sekolah atau madrasah yang memiliki fasilitas proyektor atau laboratorium komputer. Oleh karena itu perlu diperhatikan ketika hendak mengimplementasikan media tersebut.
2. Untuk para pengembang berikutnya dapat melengkapi dan menambah fitur video maupun audio agar lebih sempurna pada media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi.
3. Media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi ini hanya memuat materi bangun ruang terkhusus bangun kubus dan balok, oleh karena itu diharapkan pihak pengembang berikutnya dapat melengkapi dan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *power point* animasi untuk materi yang lain.





## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://core.ac.uk/download/pdf/327227393.pdf>
- Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 1–12. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Anggraeni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI. *Jurnal PANCAR: Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 5(2), 145–153. <https://jurnal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/123/139>
- Bay, R. R., Algiranto, & Yampap, U. (2021). Penggunaan Media Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 125–133. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/5215>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Charvony. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Universitas Islam Riau Pekanbaru.

- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>
- Fahma, M. A., & Purwaningrum, J. P. (2021). Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 6(1), 31. <https://doi.org/10.30651/must.v6i1.6966>
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *Jllurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14–28. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/download/5176/4669>
- Hartanto, A. (2013). Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Balok dengan Aplikasi Multimedia Interaktif di SD Negeri Teguhan Sragen. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA 2013*, 2(1), 85–89.
- Hasan, M. (2021). Media Pembelajaran. *Jurnal Eprints Universitas Makasar*, 1(1).
- Hikmah, W. K. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Pertiwi Teladan Metro Pusat*. IAIN Metro.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mutia, W. S., & Mulyawati, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Melalui Animasi Power Point Terhadap Siswa Kelas V SDN Parung Panjang 06. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(2), 351–360. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1514>

- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Nurhadi. (2011). Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *PT Pustaka Pelajar*, 20.
- Pramestika, L. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 110–114.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Prastitasari, H., Jumadi, J., Marhamah, E., Purwanti, R., & Sari, R. (2022). Penggunaan Model Pairing Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Geometri. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 276. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8763>
- Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2).
- Rildayani. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powerpoint Pada Materi Sistem Persamaan Liner Tiga Variabel di Kelas X SMA* [Universitas Islam Riau]. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Rini, J., & Sujadi, I. (2014). Eksperimentasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Problem Posing Pada Materi Smp Negeri di Kabupaten Banyumas. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(8), 779–790.

- S, Jami. (2013). Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi. *ArRuzz Media*, 20.
- Sudaryono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. *Prenada Media* (Vol.3, Issue 2).
- Suprianto, A. H. (2019). Konstruktivisme dan Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Modern*, 4(2), 46–52. <https://doi.org/10.37471/jpm.v4i2.20>
- Untung, Slamet. (2011). Aplikasi Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Speaking Skill Dengan Pendekatan Audiolingual : Studi Kasus di MAN Batang. *Jurnal Penelitian*, 8 (1), 94.



## Daftar Riwayat Hidup

### A. Identitas Diri

Nama : Akhmad Dalil Rohman  
Tempat, Tanggal Lahir : Batang, 02 Juli 2002  
Agama : Islam  
Alamat : Desa Sidorejo 003/001, Kecamatan Warungasem, Kabupaten Batang  
Sosial Media : @akhmaddalilrohman  
(Instagram dan Facebook)

### B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Doto  
Pekerjaan : Buruh  
Nama Ibu : Nurul Akhiroh  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Agama : Islam  
Alamat : Desa Sidorejo 003/001, Kecamatan Warungasem, Kabupaten Batang

### C. Riwayat Pendidikan

1. RA Masyithoh Sidorejo
2. MI Salafiyah Sidorejo
3. MTs Wahid Hasyim Warungasem
4. MA Salafiyah Simbangkulon Pekalongan
5. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan