

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka ialah kurikulum yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, dan saat ini diterapkan di sekolah dasar untuk memastikan adanya keberagaman dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum ini menawarkan berbagai metode belajar yang berbeda dalam konteks intrakurikuler. Dengan konten yang lebih terstruktur, Kurikulum Merdeka menawarkan kesempatan lainnya untuk peserta didik guna mengeksplorasi ide-ide sambil meningkatkan kemampuan mereka (Muzakki dkk., 2023). Kurikulum ini mencakup berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Sesuai dengan Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 di Republik Indonesia, Pasal 37 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran matematika termasuk yang harus diajarkan disekolah terbilang wajib. Matematika menjadi dasar dalam banyak bidang ilmu karena setiap ilmu pasti melibatkan matematika (Sugianto, dkk, 2022). Hal ini menggambarkan seberapa vitalnya matematika dalam pengembangan manusia yang pandai dan memiliki kemampuan bersaing. Pembelajaran matematika tidak hanya mengasah kemampuan berhitung, tetapi juga berperan penting dalam menyelesaikan permasalahan dalam berbagai mata pelajaran lain serta situasi sehari-hari (Mardiansa, 2022). Memahami karakteristik kompleks dalam matematika membutuhkan perhatian dan dedikasi yang tinggi, sehingga diperlukan waktu yang cukup. Menurut (Astutik dkk., 2019), matematika adalah subjek yang rumit dan menantang.

Namun, pemahaman mengenai mata pelajaran matematika ialah sebuah mapel yang krusial pada aktivitas sehari-hari karena memberikan keahlian yang bermanfaat untuk mengatasi tantangan yang kita hadapi setiap hari.

Mata pelajaran matematika banyak tidak disukai oleh peserta didik karena sulit, yang menyebabkan penurunan motivasi dan keinginan mereka untuk belajar. Penelitian oleh (Kurniani Ningsih, 2021) menunjukkan bahwa banyak peserta didik kehilangan semangat dan motivasi dalam belajar matematika akibat kesulitan yang mereka hadapi. (Murni dkk., 2023) mengidentifikasi beberapa faktor yang membuat peserta didik merasa matematika itu sulit, seperti cara yang tidak sesuai dengan tingkat pemahaman mereka terkait dalam penyajian materi, metode pengajaran yang tidak mengajak peserta didik berkontribusi secara aktif dalam pembelajaran, dan media pembelajaran yang perlu tambah menarik. Guru melaksanakan pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang tertulis dalam kurikulum merdeka.

Guru sangatlah berperan nomor satu dalam menyampaikan materi pada para peserta didik agar mereka dapat mengasah kemampuan serta keterampilan untuk menghadapi berbagai tantangan yang ada pada setiap pelajaran. Sebagaimana dinyatakan oleh (Nurchayono & Putra, 2022), guru memegang posisi krusial untuk memastikan kurikulum dapat dilaksanakan dengan efektif. Seorang guru harus memiliki kecakapan untuk menjalankan serta menghasilkan proses pengajaran yang efektif dengan menggunakan kurikulum yang telah ditetapkan. Selain kurikulum, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Menurut (Ekaningtiass dkk., 2023), media pembelajaran berperan sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran matematika dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik jika media tersebut kreatif dan inovatif bisa menumbuhkan motivasi mereka dalam belajar (Murni dkk., 2023).

Penelitian oleh (Julyananda dkk., 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk sumber informasi bisa memperdalam pengetahuan peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dalam aktivitas belajar memiliki pengaruh yang signifikan. Media pembelajaran mendukung peserta didik untuk berkomunikasi dengan guru secara lebih efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi tambah efisien. Media pembelajaran yang menggunakan elemen permainan edukatif merupakan kreativitas serta bisa menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar. Menggunakan permainan edukatif pada pembelajaran dapat menumbuhkan ketertarikan dan dorongan untuk belajar serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi (Yustina & Yahfizham, 2023). Menurut (Najuah dkk., 2022), game adalah jenis permainan yang memanfaatkan alat elektronik atau hiburan multimedia, yang dirancang secara menarik agar pengguna permainan dapat merasa puas saat bermain. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, seperti pada pembelajaran matematika khususnya dalam soal cerita.

Salah satu kesulitan utama dalam mempelajari matematika adalah menghitung dan menyelesaikan masalah yang berbentuk cerita. Sesuai yang dinyatakan (Rahmayani et al., 2021), bahwa matematika merupakan salah satu

mata pelajaran yang sulit dipahami peserta didik. Sering kali, peserta didik mengalami hambatan dalam mengaitkan informasi yang terdapat dalam pertanyaan dengan konsep-konsep matematika yang sudah mereka pelajari dan menemukan jawaban atas pertanyaan tersebut. Soal cerita dalam matematika, terutama yang berkaitan dengan volume, merupakan topik yang cukup menantang bagi peserta didik karena soal tersebut menggabungkan keterampilan membaca dan memahami bahasa dengan konsep matematika yang bersifat abstrak. Selain kemampuan dalam berhitung, peserta didik juga perlu mampu mengonversi teks dalam soal menjadi model matematika yang relevan. Konsep volume adalah salah satu ide yang bersifat abstrak, terutama bagi murid di tingkat sekolah dasar. Para peserta didik harus memahami cerita dalam soal dan mengaitkannya dengan rumus-rumus perhitungan yang ada. Di lapangan, terlihat bahwa matematika tetap menjadi mata pelajaran yang sulit dipahami karena lebih bersifat abstrak, melibatkan angka dan rumus (Rahmayani et al., 2021).

Berdasarkan masalah umum yang telah diuraikan, situasi serupa juga dialami oleh peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Mulyoagung Malang. Observasi dan wawancara dengan guru kelas IV mengungkapkan jika sekitar 70% dari 31 peserta didik, atau 21 peserta didik, memiliki prestasi akademik dengan rata-rata nilai 60 dalam pelajaran matematika, khususnya pada materi volume. Faktor penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran berupa video YouTube yang bersifat pasif, karena peserta didik mendapatkan informasi satu arah tanpa terlibat pada pembelajaran secara aktif. Dalam keadaan ini, peserta didik lebih cenderung bertindak sebagai penerima

informasi yang hanya mendengarkan, menonton, atau membaca tanpa berinteraksi atau menerapkan materi yang dipelajari, yang berdampak pada kesulitan memahami keseluruhan materi. Selain itu, media tersebut bersifat pasif, memberikan peserta didik kesempatan hanya untuk melihat materi, tanpa memberikan peluang bagi mereka untuk aktif berpartisipasi seperti mengerjakan soal, oleh karena itu kegiatan pembelajaran menjadi membosankan dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Di sisi lain, karena keterbatasan interaksi langsung antara media dan peserta didik, media pembelajaran dianggap diperlukannya pengembangan media, media pembelajaran sebelumnya membuat peserta didik sedikit berpartisipasi selama proses belajar tanpa adanya kesempatan untuk berdiskusi, berkolaborasi, atau langsung menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari. Hal ini mengakibatkan peserta didik kehilangan kesempatan untuk mendapatkan umpan balik dari guru terkait kesalahan yang mereka lakukan, yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Menyaksikan masalah yang muncul di SDN 2 Mulyoagung, ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk memperkuat hubungan diantara peserta didik dan guru. Ini juga berkaitan dalam tujuan supaya peserta didik dapat berpartisipasi aktif secara langsung pada kegiatan belajar untuk menambahkan pemahaman mereka pada materi yang telah diberikan. Di samping itu, hal ini akan menarik motivasi peserta didik karena proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Untuk itu, membuat peserta didik tambah termotivasi untuk belajar serta menunjukkan antusiasme yang

lebih tinggi ketika menggunakan media interaktif. Menurut (Yahya et al., 2020), perkembangan teknologi yang pesat saat ini sudah menjangkau banyak bidang, termasuk di sekolah. Oleh karena itu, tidak hanya guru, tetapi peserta didik juga perlu memiliki pengetahuan mengenai kemajuan teknologi. (Fadilah et al., 2021) mengungkapkan bahwa perangkat elektronik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pendidikan.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 2 Mulyoagung, serta memperhatikan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penggunaan media pembelajaran yang belum interaktif dan cenderung pasif, seperti video di YouTube, dapat menghasilkan sedikitnya interaksi antara guru dan peserta didik, serta menurunkan motivasi peserta didik karena proses belajar menjadi terasa membosankan. Dari situasi ini, terlihat bahwa dibutuhkan pengembangan sebuah media pembelajaran, yaitu *MathHero*, yang diciptakan untuk menambahkan interaksi diantara peserta didik dan guru serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengasah kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal dan memahami materi. Media pembelajaran *MathHero* membantu peserta didik memperoleh berbagai keuntungan, seperti dapat belajar secara mandiri dengan aktif menggunakan ponsel mereka, dan pengalaman belajar menjadi lebih menarik. Diperlukan media yang sejalan dengan kemajuan tersebut merujuk pada sarana pembelajaran yang bersifat interaktif bisa mengajak peserta didik berkontribusi aktif dalam pembelajaran. Sarana interaktif ini menyediakan kesempatan untuk adanya komunikasi dua arah antara media dan peserta didik, di mana terdapat fitur yang mendorong keterlibatan seperti melalui percakapan. Penyusunan

desain media perlu dilakukan secara menarik dengan beragam elemen visual yang kaya seperti foto, animasi, dan klip video memudahkan peserta didik pada saat mengetahui materi yang telah diberikan. Selain itu, media harus dilengkapi dengan audio, seperti narasi dan musik, untuk menambah daya tarik proses pembelajaran. Media juga harus user-friendly sehingga dapat digunakan oleh orang yang tidak memiliki latar belakang teknis, dan lebih sesuai dibuat sebagai permainan pembelajaran. Selain itu, media harus mudah diakses di berbagai perangkat, seperti ponsel, laptop, tablet, dan lain-lain. Ciri-ciri media pembelajaran interaktif multimedia antara lain adalah: terdapat lebih dari satu media yang terintegrasi, seperti menggabungkan elemen audio dan visual, memiliki sifat interaktif dengan kemampuan untuk menerima respons dari pengguna, serta bersifat mandiri dengan cara menyediakan konten yang komplit jadi yang menggunakan dapat menggunakannya tidak memerlukan arahan dari guru.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Yolanda dkk., 2023) mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan memakai *Genially* untuk pelajaran IPAS mengenai norma dalam kebudayaan lokal. Media tersebut memiliki berbagai elemen menarik dan interaktif, seperti tujuan belajar, konten, gambar yang mewakili, dan kuis yang bisa mengajak peserta didik terlibat dalam keseluruhan pelajaran ini.

Temuan dari studi ini memperlihatkan media pembelajaran interaktif diciptakan memakai *Genially* pantas dipergunakan. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Yustiningrum dkk., 2024), mereka juga menggunakan *Genially* untuk mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran

Matematika pada peserta didik Kelas V. Media tersebut juga mencakup elemen interaktif seperti materi dan kuis. Hasil dari penelitian tersebut mengindikasikan bahwa *Genially* bisa dijadikan acuan oleh para guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif, menarik, dan interaktif. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan dalam pencapaian peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan dalam penelitian sebelumnya yang disampaikan serta dengan mempertimbangkan kemajuan serta daya tarik teknologi saat ini, peneliti memilih untuk menggunakan platform *Genially* guna menciptakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui situs web yang dinamakan *MathHero*. Nama *MathHero* terdiri dari kata "Math" yang berarti "matematika" dan "Hero" yang berarti "pahlawan", sehingga dapat diartikan bahwa media ini berfungsi sebagai pahlawan dalam bidang matematika untuk membantu peserta didik memahami konsep volume. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *Genially* karena fitur-fiturnya yang mempermudah peneliti dalam membuat media pembelajaran interaktif, seperti kemampuan untuk menganimasikan elemen, menambahkan video, gambar, dan audio, serta memberikan interaktivitas pada setiap komponen, dan berbagai fitur menarik lainnya. Sesuai dengan (Enstein et al., 2022), *Genially* adalah platform daring yang mendukung guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovasi seperti presentasi, permainan, dan video edukasi. Media pembelajaran *MathHero* terdiri dari beragam komponen yang menarik dan bervariasi, bertujuan untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui panduan yang disediakan di *MathHero*. Salah satu

komponen penting dalam media pembelajaran *MathHero* adalah pilihan submateri. Selain itu, peserta didik dapat memilih tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan mereka, dengan tiga tingkatan kesulitan yang disediakan: mudah, sedang, dan sulit. Selanjutnya, ada komponen umpan balik yang berfungsi untuk memberikan tanggapan kepada peserta didik ketika mereka menjawab kuis dan membuat kesalahan. Terakhir, terdapat komponen penilaian yang akan memberikan nilai kepada peserta didik setiap kali mereka menyelesaikan kuis yang ada.

Berdasarkan penjelasan dari penelitian sebelumnya dan isu yang ditemukan, peneliti menciptakan media pembelajaran interaktif bernama *MathHero* yang menggunakan platform *Genially*, dengan harapan bisa menarik minat peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Mulyoagung Malang untuk menerapkannya dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *MathHero* dirancang untuk peserta didik dalam membantu dan memahami topik matematika mengenai volume dengan metode tambah menarik, interaktif, serta mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti ponsel, laptop, tablet, dan alat lainnya, sesuai dengan sarana prasarana yang menunjang dan izin dari sekolah tersebut yaitu peserta didik diizinkan untuk membawa ponsel, tablet, atau laptop ke sekolah saat ada aktivitas yang memerlukan perangkat tersebut. Selain itu, *MathHero* diharapkan berfungsi sebagai alat pembelajaran efisien dan dapat mendorong peserta didik untuk belajar mandiri, pada akhirnya dapat meningkatkan nilai akademik mereka, serta memotivasi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pelajaran matematika. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti melakukan

pengembangan penelitian media pembelajaran dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *MathHero* Pada Materi Volume Kelas IV Sekolah Dasar**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang dihasilkan adalah bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran interaktif *MathHero* menggunakan *Genially* untuk materi volume bangun ruang pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Mulyoagung?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka tujuan penelitian yang dihasilkan adalah bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran interaktif *MathHero* menggunakan *Genially* untuk topik volume bangun ruang pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Mulyoagung?

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini mampu menciptakan media pembelajaran interaktif *MathHero* menggunakan *Genially* untuk materi volume bagi peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Mulyoagung dengan, spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Konten

- a) Proses pembelajaran dan materi yang dirancang dalam alat pembelajaran ini adalah pembelajaran matematika untuk peserta didik kelas IV SD pada fase B.

- b) Konten yang disusun dalam media pembelajaran ini selaras dengan komponen dan target pembelajaran yang telah ditetapkan pada fase B, yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran
Pengukuran	Pada akhir fase B, peserta didik dapat mengukur panjang dan berat menggunakan satuan baku. Mereka dapat menentukan hubungan antar satuan baku panjang (cm, m). Mereka dapat mengukur dan mengestimasi luas dan volume menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku berupa bilangan cacah.	Peserta didik dapat mengukur luas dan volume menggunakan satuan baku berupa bilangan cacah. (C3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan diskusi peserta didik dapat menuliskan luas dan volume (bangun ruang kubus, balok, dan tabung) menggunakan satuan baku berupa bilangan cacah dengan benar. (C1) 2. Melalui kegiatan penugasan peserta didik dapat mengukur luas dan volume (bangun ruang kubus, balok, dan tabung) menggunakan satuan baku berupa bilangan cacah dengan benar. (C3) 3. Melalui kegiatan tanya jawab peserta didik dapat membuktikan hasil luas dan volume (bangun ruang kubus, balok, dan tabung) menggunakan satuan baku berupa bilangan cacah dengan benar. (C5) 4. Melalui kegiatan penugasan peserta didik dapat menunjukkan hasil luas dan volume (bangun ruang kubus, balok, dan tabung) menggunakan satuan baku berupa bilangan cacah dengan benar. (P1)

- c) Materi yang ada dalam media pembelajaran yang dirancang mencakup

beberapa topik, seperti kubus, tabung, dan balok, yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam menentukan topik yang mereka pilih.

2. Konstruk

- a) Bentuk dari produk ini adalah sarana pembelajaran digital yang bisa diakses melalui situs web bernama *MathHero*. Produk ini dikembangkan menggunakan platform *Genially* untuk materi tentang volume bagi peserta didik kelas IV SDN Mulyoagung 2.
- b) *MathHero* yang dibuat terdiri dari berbagai pilihan utama, meliputi opsi untuk memulai permainan, pilihan submateri, dan bagian untuk konten yang terdapat dalam materi.
- c) *MathHero* yang dirancang disesuaikan dengan kemampuan belajar peserta didik, oleh karena itu peserta didik bisa gampang menyelesaikan soal yang sesuai dengan level kemampuan mereka.
- d) *MathHero* yang dirancang memiliki sejumlah elemen yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk berinteraksi dalam permainan, seperti tombol CTA (Click to Action), harta karun untuk memilih submateri, soal-soal yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta didik, penilaian hasil dari pengerjaan soal, dan umpan balik tentang kesalahan yang dilakukan oleh peserta didik.
- e) Dibuat dengan cara digital untuk keperluan tampilan situs web namun dapat diakses melalui berbagai alat seperti ponsel, tablet, serta komputer.
- f) *MathHero* memiliki beberapa halaman inti, termasuk halaman awal untuk memulai permainan, halaman untuk memilih subtopik, halaman yang

menyajikan video materi sesuai subtopik yang dipilih, halaman yang berisi soal berdasarkan subtopik yang dipilih, halaman hasil akhir yang menunjukkan skor dari jawaban peserta didik, jawaban dari soal yang dikerjakan, serta halaman yang memberikan umpan balik atas yang salah.

- g) *MathHero* dirancang dengan menggunakan font Bungee dan Bevan, serta memanfaatkan gambar dan komponen yang diperoleh tanpa biaya dari platform *Genially* dan *Freepik*, serta suara yang dihasilkan secara independen oleh peneliti.
- h) Materi video serta soal, dan dialog yang terdapat dalam media pembelajaran dirancang secara independen oleh peneliti. Materi visual, rekaman, dan dialog yang terdapat dalam media pembelajaran ditujukan untuk memikat minat peserta didik dan memperkuat semangat belajar mereka.
- i) *MathHero* memiliki maskot utama, yaitu seekor burung elang yang dinamakan Ghan. Burung ini dirancang untuk mendukung peserta didik dalam mengerti konten dari media pembelajaran dan untuk menarik perhatian serta meningkatkan semangat peserta didik dalam menyelesaikan setiap lembar yang disuguhkan

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika sangat rumit, terutama berkaitan dengan materi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang belum interaktif dan cenderung pasif,

seperti video di YouTube, dapat menghasilkan sedikitnya interaksi antara guru dan peserta didik, serta menurunkan motivasi peserta didik karena proses belajar menjadi terasa membosankan. Dari situasi ini, terlihat bahwa dibutuhkan pengembangan sebuah media pembelajaran, yaitu *MathHero*, yang diciptakan untuk menambahkan interaksi diantara peserta didik dan guru serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengasah kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal dan memahami materi. Media pembelajaran *MathHero* membantu peserta didik memperoleh berbagai keuntungan, seperti dapat belajar secara mandiri dengan aktif menggunakan ponsel mereka, dan pengalaman belajar menjadi lebih menarik karena media ini menerapkan metode pembelajaran berbasis game. Selain itu, guru juga akan merasakan manfaat, seperti memiliki lebih banyak variasi dalam pembelajaran yang lebih efektif serta dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik terkait materi melalui elemen evaluasi dalam media tersebut.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, berikut ini adalah hipotesis penelitian dan pengembangan serta batasan yang dimiliki oleh peneliti.

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a) Peserta didik mengenal bangun datar dan bangun ruang.
- b) Peserta didik mengenal bilangan cacah.
- c) Peserta didik dan guru dapat menggunakan dan mengoperasikan alat teknologi seperti ponsel.

- d) Peserta didik diizinkan untuk membawa ponsel, tablet, atau laptop ke sekolah saat ada aktivitas yang memerlukan perangkat tersebut.
- e) Sekolah terdapat fasilitas penunjang *WiFi* dan proyektor.

2. Batasan Penelitian dan Pengembangan

- a) Media pembelajaran yang dibuat hanya ditujukan untuk pelajaran matematika yang mencakup materi tentang volume bagi peserta didik kelas IV SD yang menggunakan kurikulum merdeka.
- b) Media pembelajaran yang dibuat hanya mencakup sub-materi yang berhubungan dengan balok, kubus, dan tabung.
- c) Media pembelajaran yang dibuat hanya meliputi situs web, tetapi bisa diakses di berbagai perangkat karena desainnya yang responsif.
- d) Media pembelajaran yang dibuat hanya di uji coba pada kelas IV SD Negeri 2 Mulyoagung.

G. Definisi Operasional

Definisi Operasional berfungsi untuk mengartikan istilah dan mencegah kesalahan dalam pemahaman yang mungkin muncul dalam penelitian dan pengembangan. Berikut adalah beberapa definisi operasional yang dimaksud:

1. Pembelajaran Matematika

Merupakan suatu proses belajar yang fokus pada kalkulasi serta kemampuan berpikir secara logis yang terhubung dengan aktivitas sehari-hari.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Merupakan sarana yang mendukung pembelajaran yang

dipergunakan guru saat kegiatan belajar, dengan maksud untuk membantu guru saat memberikan konten pada peserta didik dan terlibat secara aktif dalam suatu topik pelajaran.

3. Media Pembelajaran *MathHero*

Merupakan platform pembelajaran digital yang interaktif, dikembangkan menggunakan *Genially*, dengan tujuan mendukung guru dalam mengajar matematika mengenai materi volume untuk peserta didik kelas IV SD yang mengikuti kurikulum merdeka.

4. Platform *Genially*

Merupakan sebuah platform yang digunakan untuk menghasilkan konten yang dapat berinteraksi dan menawarkan berbagai tipe fitur seperti tulisan, suara, gambar, dan lainnya.

5. Karakteristik Peserta didik

Karakteristik adalah pola umum tindakan atau keterampilan yang dimiliki peserta didik karena sifat dan lingkungannya serta mempengaruhi kegiatannya untuk mencapai tujuan pendidikannya.