

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATHHERO PADA MATERI VOLUME KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH:

GHINA RAUDHATUL JANNAH

202110430311085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

MEI 2025

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATHERO PADA MATERI VOLUME KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar

OLEH:

GHINA RAUDHATUL JANNAH

202110430311085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
MEI 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *MATHHERO*
PADA MATERI VOLUME KELAS IV
SEKOLAH DASAR

OLEH:
GHINA RAUDHATUL JANNAH
NIM: 202110430311085

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan dewan penguji dan di setujui
di Malang, 15 April 2025

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



(Maharani Putri Kumalasani, M.Pd)
NIDN: 0720068901



(Bahrul Ulum, M.Pd)
NIDN: 0730099001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATHHERO PADA MATERI VOLUME KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

**GHINA RAUDHATUL JANNAH
202110430311085**

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 4 Juni 2025

Dekan FKIP,



Trisakti Handayani, MM.

Dewan Penguji:

1. Falistya Roisatul Mar'atin Nuro, M.Pd
2. Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd
3. Maharani Putri Kumalasan, M.Pd
4. Bahrul Ulum, M.Pd

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

4. 

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ghina Raudhatul Jannah
Tempat, tanggal lahir : Trenggalek, 13 Desember 2002
NIM : 202110430311085
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *MathHero* Pada Materi Volume Kelas IV Sekolah Dasar” adalah hasil karya saya, dan didalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 15 April 2025
Yang Menyatakan



Ghina Raudhatul Jannah
NIM: 202110430311085

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT yang memberikan Rahmat-Nya, nikmat-Nya dan hidayah-Nya dan Rosulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

- a. Kepada Bapak Riyadi cinta pertama penulis, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, yang tidak henti – hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, Namun mampu mendidik, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Karya ini penulis persembahkan untuk Bapak tercinta.
- b. Kepada Ibu Sumiati pintu surga penulis, yang tidak henti – hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi, dukungan pesan -pesan yang membangkitkan semangat penulis, serta doa hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Karya ini penulis persembahkan untuk Ibunda tercinta.
- c. Kepada kedua adik penulis yaitu, Gadang Luhur Panggalih dan Galang Daniswara yang selalu mendukung serta menghibur penulis. Karya ini penulis persembahkan untuk kalian.
- d. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Khen Muhammad Cahyo. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis. Telah mendukung, menghibur, menyayangi, dan mendengarkan keluh kesah penulis.
- e. Kepada teman-teman yang telah banyak mendukung penulis, memotivasi, dan memberikan arahan serta informasi pada penulis. Terimakasih sebanyak – banyaknya telah membersamai penulis dalam menyelesaikan menyelesaikan karya tulis ini serta selalu bersama penulis selama kurang lebih 4 tahun. Penulis ucapkan kepada Nafa Permata, Angelina Intan, Rara Chantika, Grek, Aulia, Dhan sudah menemani penulis hingga penulis bisa berada di tahap ini. Karya ini penulis persembahkan untuk kalian.

- f. Kepada teman-teman kelas PGSD C terimakasih atas dukungan serta bantuan yang diberikan teman-teman untuk membantu penulis. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh teman-teman. Karya ini penulis persembahkan pula untuk kalian.
- g. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu demi kelancaran dan keberhasilan skripsi ini.



ABSTRAK

Raudhatul Jannah, Ghina. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *MathHero* Pada Materi Volume Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing (I) Maharani Putri Kumalasani, M.Pd, (II) Bahrul Ulum, M.Pd

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Volume, Matematika, *Genially*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif *MathHero* pada materi volume bangun ruang kubus, balok, dan tabung untuk peserta didik kelas IV SDN 2 Mulyoagung, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas dalam materi volume bangun ruang kubus, balok, dan tabung.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap analisis, diidentifikasi kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang lebih interaktif. Pada tahap desain, dirancang prototipe media yang menggabungkan elemen interaktif seperti gambar, materi, video, dan audio. Pada tahap pengembangan, media diimplementasikan menggunakan platform *Genially* dan divalidasi oleh ahli materi dan media. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan peningkatan dari 71,4% pada validasi tahap pertama menjadi 85,7% pada tahap kedua, sedangkan validasi ahli media mencapai 88,4%, menunjukkan bahwa media sangat valid dan layak digunakan. Pada tahap implementasi, media diuji coba dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), dan peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi serta peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata evaluasi 84,8. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan persentase 94,9%, dan respon guru 97,2% juga positif, yang menunjukkan bahwa media ini sesuai dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Pada tahap evaluasi, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif, yang mengkonfirmasi efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan mendapat respon positif dari peserta didik dan guru. Secara keseluruhan, Media Pembelajaran Interaktif *MathHero* terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV dalam materi volume bangun ruang kubus, balok, dan tabung. Disarankan untuk penelitian selanjutnya, dapat mengembangkan media dengan lebih baik lagi. Harapannya media ini dikembangkan dengan menggunakan teknologi yang lebih terkini dan dapat dimanfaatkan serta disempurnakan pada penelitian selanjutnya.

ABSTRAC

Raudhatul Jannah, Ghina. 2025. Development of *MathHero* Interactive Learning Media in Volume IV Elementary School Material. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, FKIP University of Muhammadiyah Malang. Supervisor (I) Maharani Putri Kumalasan, M.Pd, (II) Bahrul Ulum, M.Pd

Keywords : Interactive Learning Media, Volume, Mathematics, *Genially*

This research aims to develop *MathHero* Interactive Learning Media on the volume of cube, cuboid, and cylinder geometry for fourth-grade students of SDN 2 Mulyoagung, with the objective of enhancing students' understanding and learning interest in the classroom learning process regarding the volume of cube, cuboid, and cylinder geometry.

This study employs the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) research and development model. In the analysis phase, the students' need for more interactive learning media was identified. During the design phase, a media prototype was created, integrating interactive elements such as images, materials, videos, and audio. In the development phase, the media was implemented using the *Genially* platform and validated by material and media experts. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation.

The material expert validation results showed an increase from 71.4% in the first stage to 85.7% in the second stage, while the media expert validation reached 88.4%, indicating that the media is highly valid and feasible. In the implementation phase, the media was tested using the Problem Based Learning (PBL) model, and students showed high enthusiasm and improved learning outcomes with an average evaluation score of 84.8. The student response questionnaire showed a percentage of 94.9%, and the teacher's response 97,2% was also positive, indicating that the media is suitable and facilitates students' understanding of the material. In the evaluation phase, formative and summative evaluations were conducted, confirming the media's effectiveness in improving student understanding and receiving positive responses from students and teachers. Overall, *MathHero* Interactive Learning Media proved to be feasible and effective in enhancing the understanding of fourth-grade students in the volume of cube, cuboid, and cylinder geometry. It is recommended that for further research, you can develop media better. It is hoped that this media will be developed using more up-to-date technology and can be utilized and refined in further research.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah subhanahu wa ta'ala penulis panjatkan karena hanya berkat rahmat, hidayah dan inayahNya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *MathHero* Pada Materi Volume Kelas IV Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabiullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Maharani Putri Kumalasan, M.Pd, selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis.
2. Bapak Bahrul Ulum, M.Pd, selaku Dosen pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam membimbing penulis.
3. Dr. Beti Istanti Suwandayani, M.Pd. dan Bapak Kuncahyono, M.Pd, yang berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi prosedur pelaksanaan pengumpulan data pada penelitian ini.
4. Bapak Puspita Rahardja, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Mulyoagung yang berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian.
- h. Bapak Endi Cahyono, S.Pd wali kelas IV dan Bapak Galuh Pradana, S.Pd Guru SD Negeri 2 Mulyoagung yang telah membantu demi kelancaran dan keberhasilan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Riyadi, Ibu Sumiati, Adik -adikku tercinta yang senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.
6. Teman-temanku yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Semua pihak terkait yang tidak memungkinkan untuk penulis sebutkan satu per satu.

Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum sempurna maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun kemudian hari.

MALANG Malang, 15 April 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
ABSTRAC	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	i
DAFTAR GAMBAR	i
DAFTAR LAMPIRAN.....	i
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian & Pengembangan.....	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan	14
G. Definisi Operasional.....	15
BAB II.....	17
A. Kajian Teori	17
B. Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir.....	32
BAB III.....	33
METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN	33
A. Model Penelitian & Pengembangan	33
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	35
C. Pengembangan Produk Awal	39
D. Uji Coba Produk.....	40

E. Jenis Data	42
F. Tempat & Waktu Penelitian.....	43
G. Teknik Pengumpulan Data.....	43
H. Instrumen Penelitian.....	46
I. Teknik Analisa Data.....	57
BAB IV	63
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Penelitian	63
B. Pembahasan	87
BAB V.....	95
PENUTUP.....	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	102
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	102
Lampiran 2. Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	103
Lampiran 3. Observasi awal.....	104
Lampiran 4. Wawancara awal.....	106
Lampiran 5. Observasi Implementasi Produk.....	109
Lampiran 6. Wawancara Implementasi.....	111
Lampiran 7. Angket Validasi Ahli Materi 1.....	113
Lampiran 8. Angket Validasi Ahli Materi 2.....	116
Lampiran 9. Angket Validasi Ahli Media.....	119
Lampiran 10. Angket Respon Guru.....	122
Lampiran 11. Angket Peserta Didik.....	124
Lampiran 12. Lembar Dokuemntasi.....	126
Lampiran 13. Lembar Evaluasi Peserta Didik.....	127
Lampiran 14. Lembar LKPD Peserta Didik.....	132
Lampiran 15. Modul Ajar.....	136
Lampiran 16. Surat Keterangan Cek Plagiasi.....	170

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Capaian Pembelajaran.....	11
Tabel 2. 1	Penelitian yang Relevan.....	30
Tabel 3. 1	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Awal	47
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Implementasi Media.....	48
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Awal	49
Tabel 3. 4	Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Implementasi	50
Tabel 3. 5	Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 3. 6	Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media	52
Tabel 3. 7	Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	52
Tabel 3. 8	Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru	53
Tabel 3. 9	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Dokumentasi	54
Tabel 3. 10	Kisi-Kisi Instrumen Soal Evaluasi.....	54
Tabel 3. 11	Kisi-Kisi Skor dengan Skala Likert	60
Tabel 3. 12	Kategori Kualifikasi Skor Angket Validasi	61
Tabel 3. 13	Kategori Kualifikasi Skor Angket Respon Peserta didik dan Guru... 61	
Tabel 3. 14	Kategori Kualifikasi Skor Angket Respon Peserta didik dan Guru... 62	
Tabel 4. 1	Elemen, Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Indikator tujuan pembelajaran	66
Tabel 4. 2	Desain Media Pembelajaran Interaktif MathHero	68
Tabel 4. 3	Gambar Media Pembelajaran Interaktif MathHero	68
Tabel 4. 4	Hasil Penilaian Validasi Materi Yang Pertama.....	72
Tabel 4. 5	Hasil Penilaian Validasi Materi Yang Kedua	73
Tabel 4. 6	Hasil Validasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	73
Tabel 4. 7	Hasil Penilaian Validasi Media.....	75
Tabel 4. 8	Hasil Validasi Media Sebelum dan Sesudah Revisi	75
Tabel 4. 9	Hasil Kuis Media <i>MathHero</i>	79
Tabel 4. 10	Hasil Soal Evaluasi	84
Tabel 4. 11	Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	86
Tabel 4. 12	Hasil Angket Respon Guru	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	34
Gambar 4. 1 Kegiatan awal pembelajaran	76
Gambar 4. 2 Mengorientasikan peserta didik pada masalah.....	77
Gambar 4. 3 Peserta didik mengamati gambar	77
Gambar 4. 4 Peserta didik mengamati gambar	78
Gambar 4. 5 Mengorganisasikan kerja peserta didik.....	78
Gambar 4. 6 Melakukan penyelidikan atau penelusuran untuk menjawab permasalahan	80
Gambar 4. 7 Menyusun hasil karya dan mempresentasikannya.....	81
Gambar 4. 8 Melakukan evaluasi dan refleksi proses dan hasil penyelesaian masalah	81
Gambar 4. 9 Kegiatan akhir pembelajaran.....	82



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	102
Lampiran 2. Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	103
Lampiran 3. Observasi awal.....	104
Lampiran 4. Wawancara awal.....	106
Lampiran 5. Observasi Implementasi Produk.....	109
Lampiran 6. Wawancara Implementasi.....	111
Lampiran 7. Angket Validasi Ahli Materi 1.....	113
Lampiran 8. Angket Validasi Ahli Materi 2.....	116
Lampiran 9. Angket Validasi Ahli Media.....	119
Lampiran 10. Angket Respon Guru.....	122
Lampiran 11. Angket Peserta Didik.....	124
Lampiran 12. Lembar Dokuemntasi.....	126
Lampiran 13. Lembar Evaluasi Peserta Didik.....	127
Lampiran 14. Lembar LKPD Peserta Didik.....	132
Lampiran 15. Modul Ajar.....	136
Lampiran 16. Surat Keterangan Cek Plagiasi.....	170



DAFTAR PUSTAKA


- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Astutik, A., Handayani, A. D., & Fiantika, F. R. (2019). Proses pemecahan masalah kontekstual siswa SMA ditinjau dari gaya belajar berdasarkan langkah polya materi sistem persamaan linier tiga variabel. *Simki.Unpkediri.Ac.Id*.
<https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/article/view/167/122>
- Ayang Aji Putra¹, Fauzul Adzim², F. H. (2024). PEMBUATAN KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI EMBELAJARAN. *JURNAL PARIS LANGKIS Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Vol.5 no.
- Ayuardini, M. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi. *Faktor Exacta*, 15(4), 259.
<https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v15i4.14924>
- Azizah, M. & Izzah, K. H. (2019). Analisis kemampuan penalaran siswa dalam pemecahan masalah matematika siswa kelas IV. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 210–218.
- Cantika Dinda Karisma, Yuniawatika, & Erif Ahdhianto. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265–276. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>
- Dewi Astuti, A., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utaminingsy, S., & Musyadad, F. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 894–901.
- Ekaningtiass, P., Fitriani, H., Nurudin, M. N., & Akhadiyah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Teknologi pada Materi Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII SMP. *Journal on Education*, 6(1), 841–847. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3000>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fadilah, N., Setyosari, P., & Susilaningsih, S. (2021). Motivasi Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran Online. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 90–97.
<https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p090>
- Fauzi, M. N. (2023). Problematika Guru Mengimplementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1661.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2688>
- Fauziah, S. R., Sutisnawati, A., Nurmeta, I. K., & Hilma, A. (2022). Pengaruh Metode Eksperimen Berbantuan Media Kit Ipa Terhadap Kemampuan Literasi Sains Dan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 457–467. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2283>
- Fernando, A. Dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Media Menulis.

- Hasbullah, H., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7544–7555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3575>
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Hasriyani, A., Baharullah, B., & S, A. (2022). Perbedaan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Model Project Based Learning (PBL) Mengacu Pada Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas V SD Wilayah II Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1173–1184. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1707>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indriani, S., Nuryadi, N (2022). Respon Peserta Didik terhadap E-LKPD Berbantuan Liveworksheets sebagai Bahan Ajar Segitiga dan Segiempat. *Journal on ...*, 3, 315–323. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/3962%0Ahttps://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/3962/2597>
- Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 366–375. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2416>
- Lisnawati, I. I., Julia, J., & Iswara, P. D. (2022). Implementasi Mahasiswa Kampus Mengajar 2 Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1555. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i5.9016>
- Mahananingtyas, E., Lesnussa, A., & Nussy, H. (2021). Peran Manajemen Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kepuasan Kerja Guru Di Sd Inpres 19 Ambon. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 9(1), 11–26. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol9issue1page11-26>
- Mardiansa, D. D. (2022). Karakteristik siswa dalam menyelesaikan masalah matematika menggunakan model pembelajaran polya. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 486–490. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.167>
- Martin, Y., Montessori, M., & Nora, D. (2022). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(3), 242–246. <https://doi.org/10.38035/rj.v4i3.494>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>



- Murni, D., Mudjiran, M., & Mirna, M. (2023). Analisis Terhadap Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1118–1128. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2066>
- Muzakki, M., Santoso, B., & Alim, H. N. (2023). Potret Implementasi Kurikulum Merdeka berbasis Islami di Sekolah Penggerak. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 167–178. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.4063>
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. *Yayasan Kita Menulis*, 1–64. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Nasser, A. A., Arifudin, O., Barlian, U. C., & Sauri, S. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biomatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109. <https://doi.org/10.35569/biomatika.v7i1.965>
- Nastiti, P. T. (2021). *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Trenggalek Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Kelas Iv ...* <https://eprints.umm.ac.id/77478/1/PENDAHULUAN.pdf>
- Nurchayono, N. A., & Putra, J. D. (2022). Hambatan Guru Matematika Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 377–384.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Putri Dian Nur Septiyawati, Islamiah Fitriah, Andini Tyara, M. A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru Smk Islam Batu. *Prima Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 270–277. <https://doi.org/10.55047/prima.v2i3.783>
- Rahmayani, W., Putra, Z. H., & Noviana, E. (2021). Desain Lintasan Belajar Kubus dan Balok dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar. *Kontinu: Jurnal Penelitian Didaktik Matematika*, 5(2), 88. <https://doi.org/10.30659/kontinu.5.2.88-110>
- Rizqiyani, R., Karnita, N., Laela, W., Wati, K., & Rasilah, R. (2024). Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Media Video Animasi. *Didactical Mathematics*, 6(2), 222–229.
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal Pada Sekolah Dasar. *Sebatik*, 25(2), 590–597. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1649>

- Sari, E. P., Fantiro, F. A., & Utami, I. W. P. (2024). Pengembangan Media Smart Box Berbasis Permainan Monopoli Dalam Kalimat Transitif Dan Kalimat Intransitif Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Siti Rinjani. (2024). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Slamet, R., & Aglis, A. H. (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen. *Deepublish*, 2020, 373.
- Susanti, Y. (2020). Penggunaan Strategi Murder Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 180–191. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Syaila Marlia Rizaldi1, S. F. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat Sekitarku. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3781/2694>
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wahab, Dr. A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* (M. Pd. Iffah S Mustasyrifah, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini Project. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 78–91.
- Yolanda, A., Santa, & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6246–6247.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- Yustiningrum, M., Dina, L. N. A. B., & Ertanti, D. W. (2024). Implementasi Media Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Di Sd Negeri 1 Tulusbesar Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6.
- Yusuf, Y. Dkk. (2020). *Call for book Tema 3 (Media Pembelajaran)*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

Lampiran 16. Surat Keterangan Cek Plagiasi



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI


Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama	: GHINA RAUDHATUL JANNAH
NIM	: 202110430311085
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATHHERO PADA MATERI VOLUME KELAS IV SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 18%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.


Kaprodi PGSD




Bustanot Arifin, M.Pd

Malang, 16 April 2025

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No.188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 090

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id