

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “SUSI: SUSUN SISI” PADA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR

Kiky Ardhianti ^{1*}, Axcelleosa Gloria Setiawan ², Ina Febrianti ³, Ika Santia⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nusantara PGRI Kediri

(kikyardhianti125@gmail.com¹, axcelleosagloriasetiawan@gmail.com²,

inafebryanti15@gmail.com³, ika@unpkediri.ac.id⁴)

Abstract

This study was motivated by the low level of understanding among elementary school students, particularly those in fifth grade, regarding the topic of plane figures in mathematics. This condition highlights the need for innovative learning media that can enhance students' active participation in the learning process. The primary objective of this research is to develop an interactive learning medium called SUSI (*Susun Sisi*), specifically designed to facilitate students' comprehension of plane figure concepts in an engaging and accessible manner. The research adopts a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes five systematic phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study involved one instructional media expert and 30 fifth-grade students as research subjects. The instruments employed consisted of expert validation sheets and student response questionnaires. Data were collected through expert validation and limited trials with students, then analyzed quantitatively. The results indicate that the SUSI learning media was rated valid by experts with a score of 84%, and was perceived as highly practical by students, achieving a practicality rate of 93.14%. Therefore, the SUSI media is deemed suitable for use in mathematics instruction and is recommended for classroom implementation by educators.

Keywords: *Interactive Media; Flat Shapes; Math Learning*

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya kelas V, terhadap materi bangun datar dalam mata pelajaran matematika. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif bernama *SUSI (Susun Sisi)*, yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep bangun datar secara menyenangkan dan mudah dipahami. Pendekatan yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan seorang ahli media pembelajaran dan 30 siswa kelas V sebagai subjek. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi dari ahli serta angket respon siswa. Data dikumpulkan melalui validasi ahli dan uji coba terbatas, kemudian dianalisis secara kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa media *SUSI* dinyatakan valid oleh ahli dengan skor 84% dan dianggap sangat praktis oleh siswa dengan tingkat kepraktisan sebesar 93,14%. Oleh karena itu, media ini layak



diterapkan dalam pembelajaran matematika dan disarankan untuk dimanfaatkan oleh guru di dalam kelas.

Kata Kunci: *Media Interaktif; Bangun Datar; Pembelajaran Matematika*

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan dasar yang memiliki peranan dalam melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis siswa. Namun demikian, masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan tidak menarik (Nurussofa & Astuti, 2023). Pembelajaran yang masih bersifat kontekstual menjadikan siswa tidak tertarik terhadap pelajaran matematika.

Menurut (Siregar, 2017) menyatakan bahwa banyak siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menantang. Pandangan ini sering kali menimbulkan pengalaman belajar yang kurang menyenangkan dan membentuk kesan negatif terhadap pelajaran matematika. Persepsi semacam ini dapat berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika, khususnya pada materi bangun datar yang membutuhkan pemahaman visual dan konseptual yang baik (Nasution, 2016). Kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep dasar bangun datar menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Seiring perkembangan zaman, pendekatan pembelajaran juga mengalami perubahan. Saat ini, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah yang berpusat pada guru

(teacher-centered), melainkan lebih menitikberatkan pada peran aktif siswa dalam proses belajar (student-centered). Menurut (Salay, 2019) pendekatan yang berpusat pada siswa diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan mendalam bagi peserta didik (Sanjaya, 2009).

Kondisi tersebut berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar siswa serta kurangnya pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dasar dalam matematika, termasuk materi bangun datar (Susilana, 2017). Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran bangun datar kerap menemui berbagai tantangan, salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa secara interaktif. Meskipun perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai media pembelajaran berbasis digital, kenyataannya tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar (Kosasih, 2021). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran fisik tetap memiliki peran penting dan relevan, terutama bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak membutuhkan pengalaman belajar yang nyata dan dapat diraba secara langsung untuk membantu mereka memahami



konsep abstrak seperti bentuk dan sifat-sifat bangun datar. Penggunaan media konkret mampu menjembatani kesenjangan antara pemahaman konseptual dan pengalaman langsung siswa (Gaurifa & Harefa, 2024).

Salah satu materi yang sering menjadi kendala dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah bangun datar. Materi ini menuntut pemahaman visual dan spasial terhadap bentuk serta sifat-sifat bangun, yang tidak mudah dipahami oleh siswa tanpa bantuan media konkret. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Bakalan, pembelajaran bangun datar masih disampaikan secara teoritis dengan metode ceramah dan latihan soal, tanpa banyak melibatkan aktivitas manipulatif (Harefa & Suastra, 2024). Sedangkan pemahaman geometri memerlukan eksplorasi langsung terhadap bentuk dan sifat-sifat bangun datar. Salah satu materi yang sering menjadi kendala dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah bangun datar. Materi ini menuntut pemahaman visual dan spasial terhadap bentuk serta sifat-sifat bangun, yang tidak mudah dipahami oleh siswa tanpa bantuan media konkret.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai sarana penunjang yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi kepada siswa. Tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, media juga berperan dalam membangkitkan minat belajar, memperkuat motivasi siswa, serta membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dengan

lebih mudah. Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga mampu memperkuat hubungan dan interaksi antara guru dan siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar. Dengan adanya media yang mendukung, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga lebih efisien karena materi dapat disampaikan dengan cara yang sistematis, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan media merupakan komponen penting dalam strategi pembelajaran yang efektif (Rasyid Karo-Karo et al., n.d.). (Syahputra et al., 2021) Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berperan dalam mendukung penyampaian materi, tetapi juga berpengaruh signifikan terhadap perkembangan dan hasil belajar siswa. Semakin kreatif dan menarik media yang digunakan, maka semakin tinggi pula motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Media yang dirancang dengan baik dapat merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa (Harefa & Hulu, 2024). Salah satu strategi efektif untuk mengatasi rendahnya minat dan pemahaman siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini,



media fisik memiliki keunggulan tersendiri, terutama bagi siswa sekolah dasar. Media jenis ini mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui stimulasi sensorimotor yang sangat penting pada tahap perkembangan operasional konkret. Pengalaman nyata yang diberikan oleh media fisik sulit tergantikan sepenuhnya oleh media digital, sehingga tetap relevan untuk mendukung proses belajar yang bermakna di tingkat sekolah dasar.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang bersifat inovatif dan mampu menarik minat siswa agar mereka dapat memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif serta kontekstual, sehingga selaras dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi dari guru kepada siswa, tetapi juga berperan penting dalam membangkitkan perhatian, menumbuhkan minat, serta memotivasi siswa selama proses belajar berlangsung (Naisya Ramadhani et al., 2023). Selain itu, media merupakan elemen pendukung yang esensial bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar (Dalimunthe & Dwi, 2023), Hal ini menjadi semakin penting dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, yang menuntut keterlibatan aktif siswa agar konsep-konsep abstrak dapat dipahami secara lebih konkret dan menyeluruh (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020).

Dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, siswa sering mengalami kesulitan dalam membayangkan dan memahami bentuk serta sifat-sifat bangun secara konkret. Oleh

karena itu, penggunaan media konkret dan interaktif seperti alat peraga atau permainan edukatif menjadi salah satu solusi yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep geometris. Pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan minat, motivasi belajar, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Anitah & Ardianto, n.d.).

Salah satu bentuk media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah media konkret berbasis aktivitas manipulatif. Media pembelajaran "SUSI: Susun Sisi" merupakan media interaktif berbasis aktivitas manipulatif yang dirancang untuk membantu siswa menyusun bangun datar dari sisi-sisi yang telah disediakan. Melalui kegiatan menyusun dan menempelkan potongan-potongan sisi bangun menggunakan alat sederhana seperti sedotan, siswa diharapkan dapat lebih memahami bentuk dan sifat bangun datar secara konkret. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep serta partisipasi siswa. Media ini dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran yang praktis, mudah digunakan, dan tidak tergantung pada perangkat digital, sehingga dapat diterapkan di berbagai kondisi sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran



interaktif “SUSI: Susun Sisi” yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar di sekolah dasar. Penelitian ini mengacu pada teori pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Maryanti, 2024), serta teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan adanya media pembelajaran “SUSI: Susun Sisi Bangun Datar”, diharapkan proses pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar dapat berlangsung lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Media ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa SD yang berada pada tahap perkembangan konkret, sehingga mereka dapat belajar tanpa rasa takut ataupun tekanan yang berlebihan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran fisik lainnya dalam matematika.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) (Setyaosari, 2013). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif yang diberi nama *SUSI: Susun Sisi Bangun Datar*, yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami materi bangun

datar, terutama bentuk segitiga dan segi empat. Proses pengembangan media ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis: *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (perancangan media), *development* (pengembangan produk), *implementation* (penerapan di lapangan), dan *evaluation* (penilaian efektivitas) (Creswell, 2015). Penelitian ini dilaksanakan melalui uji coba terbatas di SDN Bangkalan. Objek utama dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *SUSI*, sedangkan subjek penelitian terdiri dari 18 siswa kelas V SD. Untuk keperluan uji coba, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing terdiri dari dua orang, guna memaksimalkan interaksi dan pengamatan selama proses penggunaan media.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu lembar validasi dan angket respon siswa. Lembar validasi digunakan oleh ahli untuk mengevaluasi media pembelajaran *SUSI* dari berbagai aspek, termasuk kesesuaian isi dengan kurikulum, kualitas tampilan visual, dan keterpakaian media dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Sugiman, 2008). Penilaian dari ahli ini sangat penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak dan relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Sementara itu, angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan siswa setelah mereka menggunakan media dalam proses belajar. Aspek-aspek yang dinilai dalam



angket ini meliputi tingkat ketertarikan siswa terhadap media, kemudahan dalam penggunaannya, serta sejauh mana media membantu mereka dalam memahami materi. Data dari kedua instrumen ini dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai kualitas dan keefektifan media pembelajaran *SUSI: Susun Sisi Bangun Datar*. Pertama, dilakukan observasi langsung selama pelaksanaan uji coba terbatas, yang bertujuan untuk memantau interaksi siswa dengan media, mencermati respons mereka, serta mencatat kendala atau kelebihan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Kedua, proses validasi dilakukan dengan menyerahkan lembar validasi kepada ahli atau validator yang berkompeten di bidang media pembelajaran. Para ahli diminta memberikan penilaian berdasarkan aspek isi, tampilan, dan keterpakaian media. Ketiga, setelah siswa selesai menggunakan media dalam kegiatan belajar kelompok, diberikan angket respon siswa untuk mengetahui sejauh mana media tersebut menarik, mudah digunakan, dan bermanfaat dalam memahami materi. Ketiga teknik ini saling melengkapi untuk menghasilkan evaluasi yang menyeluruh terhadap media yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dari lembar validasi dan angket respon dianalisis secara

deskriptif kuantitatif, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung skor yang diperoleh berdasarkan skala penilaian instrumen.
2. Mengubah skor menjadi persentase.
3. Menginterpretasikan persentase tersebut berdasarkan kriteria kelayakan atau kategori respon sebagai berikut:

Jawaban responden pada instrumen angket dianalisis menggunakan rumus (Widoyoko, 2015).

$$P = \frac{\text{skor total responden}}{\text{skor maksimum responden}} \times 100$$

Hasil yang diperoleh dari perhitungan data kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria penilaian yang tercantum dalam angket validasi ahli media dan angket respon siswa. Penilaian ini mencakup dua aspek utama, yaitu tingkat kevalidan media dan tingkat kepraktisan penggunaannya. Rincian penilaian disajikan secara lengkap dalam tabel berikut.

Table 1. Kriteria Penilaian Kevalidan

PRESENTASE	KRITERIA
25% - 43%	Tidak Valid
44% - 62%	Kurang Valid
63% - 81%	Valid
82% - 100%	Sangat Valid



Table 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan

PRESENTASE	KRITERIA
25% - 43%	Tidak Praktis
44% - 62%	Kurang Praktis
63% - 81%	Praktis
82% - 100%	Sangat Praktis

Kategori penilaian:

85-100% = Sangat Layak

70-84% = Layak

55-69% = Cukup Layak

<55% = Tidak Layak

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan:

1. Umpan balik dari validator ahli, yang memberikan saran atau revisi terhadap media untuk meningkatkan kualitas produk.
2. Revisi media, dilakukan berdasarkan masukan dari hasil validasi.
3. Uji coba terbatas, untuk mengetahui kelayakan media dari segi fungsionalitas dan keterpakaian oleh siswa dalam pembelajaran langsung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap awal penelitian difokuskan pada identifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di kelas V SDN Bakalan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi. Melalui observasi ini, peneliti menemukan kesulitan siswa dalam memahami bangun datar. Selain itu, guru masih mengandalkan metode konvensional dengan buku dan papan tulis, sehingga dibutuhkan media interaktif yang menarik minat peserta didik (Nike Pratiwi et al., 2023).

Gambar 1. Media Pembelajaran Interaktif "SUSUN SISI"



Karakter belajar siswa SD yang lebih dominan yaitu visual dan kinestetik. Mereka lebih cepat memahami suatu konsep jika disertai dengan aktivitas langsung. Oleh karena itu, media yang memungkinkan yaitu dengan menyusun sendiri bentuk bangun datar dari potongan sisi agar lebih mudal dalam memahami bentuk bangun datar.

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran mengacu pada capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka untuk kelas V SD. Fokus utamanya yaitu memahami bentuk, sifat, serta perbedaan antarbangun datar. Kompetensi dasar terkait meliputi kemampuan menyusun dan mengamati.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan untuk mengkonkretkan hasil analisis ke dalam bentuk rancangan media yang akan



dikembangkan.

**Gambar 2. Media Pembelajaran Interaktif
"SUSI: Susun Sisi"**

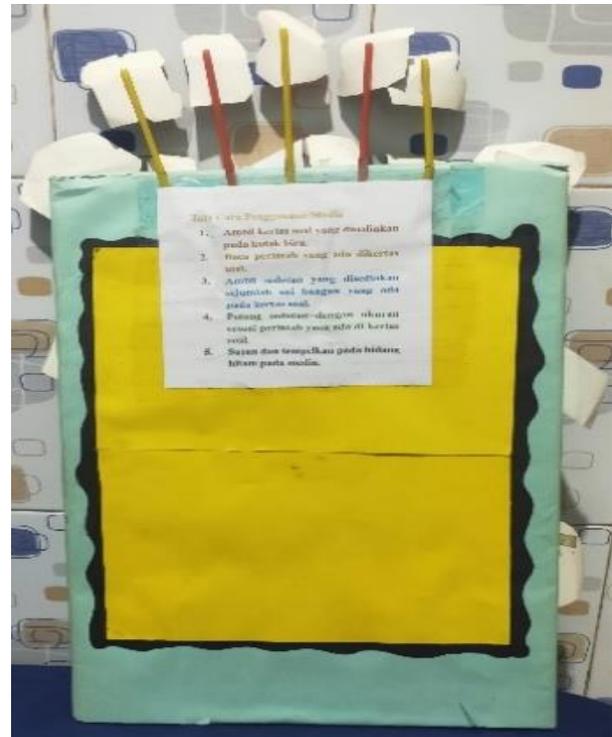


Penulis membuat media pembelajaran interaktif yang diberi nama "SUSI : Susun Sisi", berupa alat bantu pembelajaran berbentuk papan kerja dan potongan sedotan plastik yang dapat disusun menjadi bentuk bangun datar. Komponen utamanya adalah:

- Papan kerja, terbuat dari styrofoam.
- Sedotan plastik berwarna yang digunakan sebagai sisi bangun datar, untuk ukuran menyesuaikan pada perintah.
- Velcro digunakan sebagai perekat sisi ke papan.
- Kartu soal/petunjuk digunakan untuk

membimbing siswa menyusun bentuk bangun datar tertentu.

**Gambar 3. Media Pembelajaran Interaktif
"SUSI: Susun Sisi"**



Siswa akan bekerja secara berkelompok untuk menyusun bangun datar berdasarkan instruksi dari kartu soal. Permainan ini dilakukan dengan cara:

- Ambil kartu soal yang disediakan pada kotak biru.
- Baca perintah yang ada di kartu soal.
- Ambil sedotan yang disediakan sejumlah sisi bangun yang ada pada kartu soal.
- Potong sedotan dengan ukuran sesuai perintah yang ada di kartu soal.
- Susun dan tempelkan pada papan kerja.

Kegiatan ini diharapkan dapat mengembangkan pemahaman konseptual siswa melalui proses eksploratif dan reflektif. Hasil desain media SUSI: Susun Sisi dapat dilihat pada gambar berikut:

**Gambar 4. Media Pembelajaran Interaktif
 "SUSI: Susun Sisi"**



3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini merupakan tahapan pembuatan media pembelajaran SUSI: Susun Sisi, dengan materi inti mengenai pengenalan bangun datar. Kemudian dilakukan pengujian oleh ahli media untuk mendapatkan saran dan masukan yang berkaitan dengan pengembangan media.

Data Validasi Ahli Media

Tabel 3. Data Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor Maksimum	Skor yang Diberikan	Presentase (%)	Kategori
1.	Maintable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	5	4	80%	Layak
2.	Usable (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	5	5	100%	Sangat Layak
3.	Ketepatan memilih alat pengembangan	5	5	100%	Sangat Layak
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	4	80%	Layak
5.	Tingkat ketahanan daya guna media	5	4	80%	Layak
6.	Kesesuaian media dengan materi	5	4	80%	Layak
7.	Kerapian desain	5	4	80%	Layak
8.	Kreatif dan inovatif	5	4	80%	Layak
9.	Komunikatif dan interaktif	5	4	80%	Layak
10.	Memiliki daya tarik	5	4	80%	Layak
Jumlah Skor		50	42	84%	Layak

Hasil validasi media "SUSI: Susun Sisi" oleh satu validator menunjukkan bahwa media memperoleh total skor 42 dari maksimum 50, yang berarti presentase kelayakan sebesar 84%, dan termasuk dalam kategori "Layak" menurut kriteria konversi skala penilaian.

Kategori penilaian:

85-100% = Sangat Layak

70-84% = Layak

55-69% = Cukup Layak

<55% = Tidak Layak

**Gambar 5. Media Pembelajaran Interaktif
 "SUSI: Susun Sisi" dengan Siswi**



Komentar dan saran validator:

1. Kartu soal diketik dan diprint ditempel di kertas yang tebal.
2. Lengkapi dengan huruf yang mewakili nama sudut bangun datar.
3. Sediakan penggaris yang bisa diambil/dilepas.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran interaktif "SUSI; Susun Sisi" layak digunakan dalam pembelajaran bangun datar. Namun, disarankan untuk melakukan revisi sebelum diterapkan secara luas.

Gambar 6. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif "SUSI: Susun Sisi" dengan Siswa

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas V SD Negeri Bakalan yang melibatkan 18 siswa. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing terdiri dari dua orang. Mereka diminta menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, kemudian mengisi angket respon. Data angket tersebut dianalisis untuk mengukur tingkat kepraktisan media. Total skor dari angket siswa dijabarkan dalam tabel berikut:

Table 4. Skor Hasil Angket Respon Siswa

SISWA	SKOR
ABP	26
ABA	30
AJS	29
BRP	26
DAS	26
EAS	26
GTN	27
JCP	29
MPY	29

MYH	24
MRA	30
MVS	30
MBF	30
MJA	26
RWY	30
RPS	29
RDL	29
ZVP	27
TOTAL SKOR	503

Pada tabel 4. diatas, diperoleh total skor hasil angket respon siswa sebesar 503. Hasil tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus presentase rata rata skor (Widoyoko, 2015) dan menghasilkan presentase sebesar 93,14%. Berdasarkan kriteria kepraktisan (Widyoko, 2014) pada tabel 2. Dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran masuk dalam kategori sangat praktis yang berada dalam rentang skor 82%-100%.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, fokus utama adalah mengidentifikasi kekurangan dari media pembelajaran *SUSI (Susun Sisi)*. Evaluasi ini dilakukan dengan mengumpulkan masukan dan saran dari validator ahli serta tanggapan siswa setelah menggunakan media tersebut. Umpan balik yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan dan meningkatkan kualitas media agar lebih efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon siswa yang digunakan untuk menilai aspek kepraktisan, diketahui bahwa media *SUSI* memiliki tingkat kepraktisan

yang sangat tinggi, yaitu sebesar 93,14%. Sementara itu, hasil dari lembar validasi yang diisi oleh ahli menunjukkan bahwa media ini memperoleh tingkat kevalidan sebesar 84%.

D. Penutup

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran interaktif untuk materi bangun datar kelas V, yang diberi nama *SUSI (Susun Sisi)*. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep bangun datar secara lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hasil uji dan analisis data, media *SUSI* terbukti memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dari validator ahli menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas sebesar 84%, yang menandakan bahwa isi, tampilan, dan fungsionalitas media sudah sesuai dengan standar kelayakan sebagai alat bantu ajar. Dengan demikian, *SUSI* dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar matematika di sekolah dasar, khususnya pada topik segitiga dan segi empat.

Melalui uji coba yang dilakukan bersama siswa, media pembelajaran *SUSI (Susun Sisi)* juga dinilai praktis dengan persentase kepraktisan mencapai 93,14%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan mampu membantu siswa dalam memahami materi bangun datar. Oleh karena itu, penggunaan media ini dapat memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah



dasar. Sebagai tindak lanjut, penelitian ini merekomendasikan agar peneliti lain turut mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan topik yang serupa. Upaya ini diharapkan dapat memperkaya variasi media pembelajaran matematika, sehingga siswa memiliki lebih banyak alternatif dalam memahami konsep-konsep abstrak secara konkret dan menyenangkan. Inovasi berkelanjutan dalam pengembangan media menjadi salah satu langkah penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berpusat pada siswa.

E. Daftar Pustaka

- Anitah, S., & Ardianto, D. T. (n.d.). *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Luas Segiempat di Kelas VII SMP Baitul Quran Kabupaten Sragen Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*. 225–228.
- Creswell, J. W. (2015). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (5th ed.)*. Pearson Education.
- Dalimunthe, N., & Dwi, D. F. (2023). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Papan Susun Kata Pada Tema 5 Subtema 1 Membaca Menulis Permulaan di Kelas I SDN 067257*. 03, 1–13.
- Gaurifa, M., & Harefa, D. (2024). LEARNING MATHEMATICS IN TELUKDALAM MARKET: CALCULATING PRICES AND MONEY IN LOCAL TRADE. *AFORE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.57094/afore.v3i2.2305>
- Harefa, D., & Hulu, F. (2024). MATHEMATICS LEARNING STRATEGIES THAT SUPPORT PANCASILA MORAL EDUCATION: PRACTICAL APPROACHES FOR TEACHERS. *AFORE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.57094/afore.v3i2.2299>
- Harefa, D., & Suastra, W. (2024). MATHEMATICS EDUCATION BASED ON LOCAL WISDOM: LEARNING STRATEGIES THROUGH HOMBO BATU. *AFORE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.57094/afore.v3i2.2236>
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT. Bumi Aksara.
- Maryanti, I. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 630–640. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1636>
- Naisya Ramadhani, Wafna Jannata Ulya, Septina Berlian Nustradamus, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Sistematis Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses



- Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>
- Nasution, A. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.31604/eksakta.v4i1.41-48>
- Nike Pratiwi, Ery Tri Djatnika, & Munzil. (2023). Media Pembelajaran Interaktif “KERKABA” Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 518–526. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.67727>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 22–28. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Rasyid Karo-Karo, I. S., Tetap Jurusan Pendidikan Matematika FITK UIN-SU Medan, D., Tetap Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini FITK UIN-SU Medan, D., & Williem Iskandar Pasar Medan Estate, J. V. (n.d.). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN Oleh.*
- Sanjaya. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktek Pengembangan.* Kencana.
- Setyaosari, P. (2013). *Metode Penelitian & Pengembangan Edisi Keempat.* Jakarta.
- Siregar, N. R. (2017). PROSIDING TEMU ILMIAH X IKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN INDONESIA Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. In *Hotel Grasia*. www.pisaindonesia.wordpress.com
- Sugiman. (2008). Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 56–66.
- Susilana, D. (2017). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian.* Bandung: CV Wacana Prima.
- Syahputra, R., Kurnia, S., Sebayang, H., Wirevenska, I., Stkip, M., & Binjai, B. (2021). PENGARUH MEDIA POWERPOINT TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS EKSPLANASI SISWA KELAS XI SMK SWASTA PUTRA JAYA STABAT. In *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 1).

