



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT SWAY*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA PADA KELAS V
SDN 028 RIMBO PANJANG
KABUPATEN KAMPAR**

TESIS



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

ELFIRANUR

NIM 22311024141

**JURUSAN MAGISTER PGMI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/2025 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT SWAY*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA PADA KELAS V
SDN 028 RIMBO PANJANG
KABUPATEN KAMPAR**

TESIS

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Oleh:

ELFIRANUR

NIM 22311024141

**JURUSAN MAGISTER PGMI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/2025 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Tesis dengan Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT SWAY*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA PADA KELAS V SDN 028 RIMBO PANJANG
KABUPATEN KAMPAR**

Ditulis oleh:

ELFIRANUR
NIM 22311024141

Disetujui dan disahkan dalam Sidang Munaqasyah:

Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd. (Pembimbing I)

Dr. Mimi Hariyani, M.Pd. (Pembimbing II)

Mengetahui

Ketua Program Studi Magister PGMI
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Dr. Mimi Hariyani, M.Pd.
NIP 19850513 201101 2 011



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT SWAY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA KELAS V SDN 028 RIMBO PANJANG KABUPATEN KAMPAR

Ditulis oleh:

Elfiranur
NIM 22311024141

Telah diuji dan diperbaiki sesuai dengan masukan dari Tim Penguji Sidang Munaqasyah Tesis Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tanggal 20 November 2025. Tesis ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tim Penguji

Dr. Mimi Hariyani, M.Pd.

(Penguji I)

Dr. Devi Arisanti, M.Ag.

(Penguji II)

Dr. Sri Murhayati, M.Ag.

(Penguji III)

Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd.

(Penguji IV)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Amrah Diniaty, M.Pd.,Kons.

NIM 19751115 200312 2 001



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elfiranur

Nim : 22311024141

Program Studi : Magister PGMI

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 5 Desember 2025

Yang membuat pernyataan



Elfiranur
NIM 22311024141

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN



Alhamdulillahirabbil'alamin

Sujud syukur hamba hanya kepada-Mu Ya Allah yang melimpahkan karunia ini, yang telah memberikan nikmat iman dan nikmat Islam kepada hamba semoga ini akan menjadi karunia terindah yang penuh Ridho-Mu dalam hidup hamba dan keluarga yang hamba cintai. Hidup dan matikan hamba di jalan-Mu ya Rabb walau tak jarang kerikil perjalanan menyandang setiap langkah hidupku, mengantarkanku pada takdir-Mu dan membuatku sadar bahwa sesuatu itu akan indah pada waktunya.

Kupersembahkan karya kecil ini untuk mereka yang tak pernah lupa mendo'akanku, membimbing, memberikan kasih sayang, memberi inspirasi, memberi motivasi demi kesuksesanku.

Ayah dan Ibu tersayang yang selalu ada saat suka maupun duka. Serta kakak dan adik tercinta yang senantiasa menemaniku hingga saat ini. Semoga Allah mengumpulkan kita kembali di syurga-Nya Allah.

Para guru-guruku yang senantiasa mengajari untuk menjadi lebih baik, terimakasih atas semua pengorbanan dan jasa-jasamu.

Untuk sahabat, terima kasih telah menemani hari-hari yang sangat berharga ini.

Semoga persahabatan ini selalu terjalin sampai akhir nanti, *Aamiin*.

Jazakumullah khairan katsiran.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur senantiasa penulis ucapkan kepada Allah Subhanahuwata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis ucapkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad Shalallahu'alaihi Wasallam, yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar**. Tesis ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Magister Pendidikan (**M.Pd.**) pada Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapat bimbingan, nasehat, masukan, arahan, dan hal lainnya dari berbagai pihak. Terutama kepada kedua orang tua yakni: Ayahanda Sutra Ali, Ibunda Arziah, kakak ku Nurhidayati, M.Pd., dan adikku tersayang Ermanita yang selalu mendo'akan, memberikan semangat, motivasi, dan kasih sayang yang tidak terhingga. Segala usaha dan perjuangan yang tak mengenal kata lelah, untuk memberikan pendidikan terbaik untuk buah hatinya. Penulis berdo'a semoga Ayahanda dan Ibunda senantiasa mendapatkan keberkahan dan amal jariyah yang tiada hentinya dari Allah Subhanahuwata'ala. Selain itu, pada kesempatan yang berbahagia penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Hj. Leny Nofianti, M.S., SE., AK., CA. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D. Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Dr. Alex

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Wenda, S.T., M.Eng. Wakil Rektor II Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Dr. Harris Simaremare, S.T., M.T. Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau;
2. Ibu Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Ibu Dr. Sukma Erni, M.Pd. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd. Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Bapak Dr. H. Jon Pamil, S.Ag., M.A. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan;
3. Ibu Dr. Mimi Hariyani, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Pembimbing II tesis yang banyak meluangkan waktu untuk memberikan saran dan kritikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan baik;
4. Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd., Pembimbing I tesis yang banyak meluangkan waktu untuk memberikan saran dan kritikan sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik;
5. Bapak Dr. Aramudin, M.Pd., Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah;
6. Bapak Dr. Mhmd Habibi, M.Pd., Penasehat Akademis yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya untuk memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik;
7. Ibu Dr. Mimi Hariyani, M.Pd. selaku penguji I, Ibu Dr. Devi Arisanti, M.Ag. selaku penguji II, Ibu Dr. Sri Murhayati, M.Ag. selaku penguji III, dan Bapak Prof. Dr. Mas'ud Zein, M.Pd. selaku penguji IV pada sidang munaqasyah yang telah meluangkan waktu menjadi penguji dan memberikan kritik dan saran guna menyempurnakan tesis ini, agar menjadi tesis yang lebih baik lagi.
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau;



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN 028 Rimbo Panjang Bapak Abdul Hamid, S.Ag. yang telah memberikan izin dan motivasi selama penelitian guna memberikan kemudahan untuk saya menyelesaikan Pendidikan Magister;

10. Terima kasih kepada teman seperjuangan Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2023 yang selalu memberikan semangat dan dukungannya.

Penulis berharap semoga tesis ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi kita semua dan menjadi amal shaleh. Penulis telah berupaya dalam menyelesaikan tesis ini dengan baik, namun penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakan tesis ini sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. *Aamiin Ya Rabbal 'Aalamiin.*

Pekanbaru, Desember 2025

Penulis

Elfiranur

NIM 22311024141

ABSTRAK

Elfiranur, (2025): Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif terhadap hasil dan minat Matematika Siswa sebagai pengembangan sebuah multimedia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dan model yang digunakan adalah model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Adapun subjek penelitian ini adalah validator, guru dan siswa SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan inferensial. Berdasarkan uji validitas, multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* untuk memfasilitasi hasil dan minat belajar siswa dinyatakan kategori “Valid”. Uji kepraktisan oleh guru dan siswa dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* memperoleh nilai rata-rata 82 dengan kategori “Baik” dan minat belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* memperoleh nilai rata-rata 70,31% dengan kategoro “Tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* sangat valid, praktis dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Microsoft Sway*, Hasil Belajar, Minat Belajar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAC

Elfiranur, (2025): Development of Interactive Multimedia Based on Microsoft Sway to Improve Students' Mathematics Learning Outcomes and Interest in Class V of SDN 028 Rimbo Panjang, Kampar Regency

The purpose of this study is to develop interactive multimedia based on Microsoft Sway that meets the criteria of valid, practical, and effective on the results and interest of students in mathematics as a multimedia development. This study uses the Research and Development (R&D) method, and the model used is the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) model. The subjects of this study were validators, teachers, and students of SDN 028 Rimbo Panjang, Kampar Regency, Riau Province. Data collection techniques used observation, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis techniques used are descriptive and inferential statistics. Based on the validity test, interactive multimedia based on Microsoft Sway to facilitate students' learning outcomes and interests is declared in the "Valid" category. Practicality tests by teachers and students are in the "Very Practical" category. Student learning outcomes after using interactive multimedia based on Microsoft Sway obtained an average value of 82 with the "Good" category and student learning interest after using interactive multimedia based on Microsoft Sway obtained an average value of 70.31% with the "High" category. It can be concluded that interactive multimedia based on Microsoft Sway is very valid, practical and can be used to improve students' learning outcomes and interests.

Keywords: Interactive Multimedia, Microsoft Sway, Learning Outcomes, Learning Interest

ملخص

إفيرانور، (٢٠٢٥): تطوير الوسيلة المتعددة التفاعلية القائمة على مايكروسوفت سواي لترقية نتائج التعلم واهتمام تلاميذ الصف الخامس في تعلم مادة الرياضيات بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٠٢٨ ريمبو بانجانغ

هذا البحث يهدف إلى تطوير الوسيلة المتعددة التفاعلية القائمة على مايكروسوفت سواي تستوفي معايير الصلاحية والعملية والفاعلية في تحسين نتائج التعلم واهتمام التلاميذ بمادة الرياضيات، وذلك بوصفها تطويرا للوسيلة التعليمية. استخدم البحث منهج البحث والتطوير مع نموذج التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم (ADDIE). أما عينة البحث فتتكون من المقيّمين والمعلمين وتلاميذ المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٢٨ ريمبو بانجانغ في محافظة كامبار بإقليم رياو. واستخدم في جمع البيانات كل من الملاحظة والاستبيان والاختبار والتوثيق. وتم تحليل البيانات باستخدام الإحصاء الوصفي والاستدلالي. وبناء على اختبار الصلاحية، تبين أن الوسيلة المتعددة التفاعلية القائمة على مايكروسوفت سواي لتسهيل نتائج التعلم واهتمام التلاميذ مصنفة ضمن فئة صالح. أما اختبار العملية من قبل المعلمين والتلاميذ فجاء ضمن فئة عملي جدا. وقد حصل التلاميذ بعد استخدام الوسيلة المتعددة التفاعلية القائمة على مايكروسوفت سواي على متوسط درجات قدره 82 ضمن فئة جيد، كما بلغ معدل اهتمامهم بالتعلم 70.31% ضمن فئة عال. وبذلك يمكن الاستنتاج بأن الوسيلة المتعددة التفاعلية القائمة على مايكروسوفت سواي تتمتع بدرجة عالية من الصلاحية والعملية، ويمكن استخدامها في تحسين نتائج التعلم واهتمام التلاميذ.

الكلمات الأساسية: الوسيلة المتعددة التفاعلية، مايكروسوفت سواي، نتائج التعلم، اهتمام التعلم

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Istilah	5
C. Identifikasi Masalah	6
D. Batasan Masalah	6
E. Rumusan Masalah	7
F. Tujuan Pengembangan	7
G. Manfaat Pengembangan	8
H. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Multimedia Interaktif Berbasis <i>Microsoft Sway</i>	10
B. Hasil Belajar	14
C. Minat Belajar	15
D. Mata Pelajaran Matematika Di MI/SD	17
E. Karakteristik Siswa SD Kelas V	19
F. Kajian Relevan	20
G. Kerangka Berpikir	29



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Desain Penelitian	31
C. Prosedur Penelitian	32
D. Tempat dan Waktu Penelitian	36
E. Subjek Penelitian	36
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	36
G. Jenis dan Sumber Data	44
H. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Kajian Produk Akhir	85
C. Pembahasan	94
BAB V PENUTUP	106
A. Kesimpulan	107
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR BAGAN

Bagan II.1	Kerangka Berpikir.....	30
Bagan III.1	Desain Pengembangan ADDIE	31
Bagan III.2	Prosedur Model Pengembangan ADDIE.....	35



DAFTAR GRAFIK

Grafik IV.1	Validasi Keseluruhan Aspek.....	98
Grafik IV.2	Kepraktisan Multimedia oleh Guru dan Siswa	99
Grafik IV.3	Rekapitulasi Keefektifan Hasil Belajar Siswa	102
Grafik IV.4	Rekapitulasi Keefektifan Minat Belajar Siswa	104



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel I.1	Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa	3
Tabel I.2	Hasil Analisis Minat Belajar Siswa	4
Tabel III.1	Kisi-kisi instrumen Observasi	37
Tabel III.2	Kisi-kisi Minat Belajar.....	38
Tabel III.3	Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa.....	39
Tabel III.4	Kisi-kisi Instrumen Respon Guru	40
Tabel III.5	Kisi-kisi Tes Hasil Belajar	41
Tabel III.6	Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	42
Tabel III.7	Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	43
Tabel III.8	Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	44
Tabel III.9	Skala <i>Likert</i> Pada Uji Validitas.....	45
Tabel III.10	Kriteria Presentase Nilai Kevalidan Pada Uji Validitas	46
Tabel III.11	Skala <i>Guttman</i> Pada Uji Kepraktisan	46
Tabel III.12	Kriteria Presentase Nilai Kevalidan Pada Uji Kepraktisan ...	47
Tabel III.13	Interval Standar Nilai Hasil Belajar.....	49
Tabel III.14	Skala Angket Minat Belajar Siswa	49
Tabel III.15	Kategori Penilaian Minat Belajar Siswa.....	49
Tabel IV.1	Tampilan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway ..	58
Tabel IV.2	Nama-nama Vlidator.....	64
Tabel IV.3	Rekapitulasi Penilaian Aspek Materi.....	65
Tabel IV.4	Rekapitulasi Penilaian Aspek Media	67
Tabel IV.5	Rekapitulasi Penilaian Aspek Bahasa.....	69
Tabel IV.6	Rekapitulasi Penilaian Modul Ajar.....	71
Tabel IV.7	Rekapitulasi Penilaian Soal	73
Tabel IV.8	Rekapitulasi Penilaian Angket Minat	74
Tabel IV.9	Rekapitulasi Uji Coba Kepraktisan oleh Guru	76
Tabel IV.10	Rekapitulasi Uji Coba Kepraktisan oleh Siswa	77

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.11 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa SDN 028 Rimbo Panjang Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway	78
Tabel IV.12 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SDN 028 Rimbo Panjang Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway	79
Tabel IV.13 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa SDN 028 Rimbo Panjang Sesudah Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway	80
Tabel IV.14 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SDN 028 Rimbo Panjang Sesudah Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway	81
Tabel IV.15 Hasil Uji Pired Sample T Test Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa	82
Tabel IV.16 Hasil Uji Wilcoxon Minat Belajar Siswa	83
Tabel IV.17 Produk Akhir Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway	86
Tabel IV.18 Rekapitulasi Hasil Validasi Keseluruhan Aspek	98
Tabel IV.19 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa	99
Tabel IV.20 Rekapitulasi Keefektivan Hasil Belajar Siswa	101
Tabel IV.21 Rekapitulasi Keefektivan Minat Belajar Siswa	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Alur Tujuan Pembelajaran Matematika.....	116
Lampiran 2.	Modul Ajar Matematika	121
Lampiran 3.	Instrumen Penelitian	153
Lampiran 4.	Hasil Validasi Ahli Materi.....	177
Lampiran 5.	Hasil Validasi Ahli Media	185
Lampiran 6.	Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	193
Lampiran 7.	Hasil Validasi Tes Hasil Belajar.....	201
Lampiran 8.	Hasil Validasi Angket Minat Belajar	207
Lampiran 9.	Hasil Validasi Respon Guru	216
Lampiran 10.	Hasil Validasi Respon Siswa.....	222
Lampiran 11.	Hasil Validasi Modul Ajar.....	228
Lampiran 12.	<i>Posttest</i> Hasil Belajar	246
Lampiran 13.	Hasil Sesudah Penerapan Multimedia Terhadap Minat Belajar.....	255
Lampiran 14.	Hasil Respon Guru	261
Lampiran 15.	Hasil Respon Siswa	269
Lampiran 16.	Data Pra Riset Hasil dan Minat Belajar Siswa	282
Lampiran 17.	Data Riset Hasil dan Minat Belajar Siswa	284
Lampiran 18.	Surat Validator.....	288
Lampiran 19.	Surat Pra Riset	294
Lampiran 20.	Surat Balasan Pra Riset	295
Lampiran 21.	Surat Riset	296
Lampiran 22.	Surat Balasan Riset.....	297
Lampiran 23.	Bukti Bimbingan	298
Lampiran 24.	Dokumentasi.....	300

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi, media, dan informatika saat ini memberikan dampak signifikan terhadap peradaban manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Meskipun kemajuan ini membawa banyak manfaat, seperti kemudahan akses informasi dan inovasi dalam pembelajaran, peran pendidik tetap sangat penting. Pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pembimbing yang membentuk karakter dan kepribadian siswa.

Tantangan yang dihadapi oleh para pendidik adalah bagaimana merespon perkembangan teknologi yang pesat tanpa kehilangan kualitas pendidikan. Dalam konteks ini, pendidik dituntut untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara efektif, sekaligus tetap menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada siswa. Hal ini penting agar siswa tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki integritas dan tanggung jawab sosial.

Perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi, media dan informatika pada saat ini telah memberikan dampak yang sangat besar bagi peradaban manusia (Harahap & Siregar, 2021: 51). Terlepas dari kemajuan teknologi, peran pendidik akan tetap dibutuhkan. Pendidik tidak hanya mengajar, tetapi juga mendidik siswanya dalam membentuk kepribadian siswa (Hasnanto & Kholifah, 2022: 78). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para tenaga pendidik untuk merespon pesatnya perkembangan teknologi agar tidak terseret arus globalisasi yang memicu penurunan kualitas mutu pendidikan, untuk itu digunakan multimedia dalam pembelajaran (Rahayudkk., 2022: 241).

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan dalam mempermudah proses belajar siswa. Multimedia yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

terhadap mata pelajaran, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Penting bagi guru untuk memilih media yang tidak hanya menarik tetapi juga tahan lama, sehingga dapat digunakan berulang kali.

Pada pembelajaran abad 21 ini, media digital menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan guru untuk memberikan pemahaman yang bermakna sekaligus menyenangkan bagi peserta didik (Yuliawati dkk., 2022: 11). Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital (Hasnanto & Kholifah, 2022: 42). Media pembelajaran digital juga dikenal dengan multimedia, yaitu salah satu jenis media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar peserta didik terhadap suatu materi dengan memanfaatkan media digital dalam bentuk gambar, audio, video, maupun animasi (Jannah & Atmojo, 2022: 33).

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam kelas (Irsan, 2023: 61). Melalui pembelajaran berbasis multimedia, guru dapat membantu mengantarkan siswa untuk mendapatkan situasi pembelajaran yang sedemikian rupa guna memberikan pemahaman secara konkret terhadap materi yang disampaikan (Anwar & Anis, 2022: 84-85). Multimedia interaktif dapat diciptakan dengan berbagai macam aplikasi, salah satunya multimedia yang dapat digunakan yaitu *Microsoft Sway* (Oktafiani dkk., 2020: 527).

Salah satu bentuk teknologi yang bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan untuk menunjang efektifitas dan efisiensi multimedia serta ialah aplikasi *Microsoft Sway* (Suganda dkk., 2023: 12). Dengan menggunakan *Sway* sebagai multimedia, peserta didik lebih termotivasi dan semangat untuk belajar. Hal ini dikarenakan tampilannya lebih menarik sehingga peserta didik lebih fokus dalam pembelajaran dan lebih memahami isi materi pembelajaran (Mawarni dkk., 2022: 336).

Microsoft sway merupakan media multifungsi, media ini dapat mengkombinasikan teks dan media lainnya seperti gambar, video dan audio untuk menciptakan *website* yang dapat digunakan untuk penyampaian materi

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

secara online pada laman sway (Wulan dkk., 2021: 280). *Microsoft Sway* sering digunakan untuk menyajikan sebuah materi agar lebih menarik minat siswa dalam belajar (Azaly & Fitrihidajati, 2022: 219). Dizaman yang semakin modern ini *microsoft sway* dapat menggantikan penggunaan *powerpoint* (Wulan dkk., 2021: 281).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN 028 Rimbo Panjang pada Juli 2025 dengan wawancara, dan angket, ditemukannya masalah tidak ada pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Matematika, rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika, dan rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika yang disebabkan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan guru mengalami kesulitan mengaktifkan siswa dalam belajar.

Masalah tersebut, didasarkan pada data hasil dan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika sebagai berikut:

Tabel I.1 HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 028 RIMBO PANJANG

Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	91-100	0	0
Baik	81-90	3	11%
Cukup	71-80	2	7,14%
Kurang	61-70	7	25%
Sangat Kurang	< 60	16	57,14%
Total		28	100%

Sumber Data: Dokumen Sekolah

Pada Tabel I.1 menjelaskan hasil belajar matematika, didapatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, dimana hanya ada 3 orang siswa yang memiliki kategori hasil belajar baik, 2 orang siswa dikategorikan hasil belajar cukup, 7 orang siswa dikategorikan hasil belajar kurang dan 16 orang siswa dikategorikan hasil belajar sangat kurang. Jadi siswa kelas V SDN 028 Rimbo Panjang masih mengalami hasil belajar yang masih rendah.

**Tabel I.2 HASIL ANALISIS MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS V SDN 028 RIMBO PANJANG**

Kategori	Skor Penilaian (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tinggi	81 - 100	0	0
Tinggi	61 - 80	0	0
Cukup	41 - 60	12	42.58%
Rendah	21 - 40	16	57.14%
Sangat Rendah	< 20	0	0
Total		28	100%

Sumber Data: Diolah pada Juli 2025

Pada Tabel I.2 menjelaskan setelah penyebaran angket minat belajar Matematika didapatkan minat belajar matematika siswa kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, dimana hanya ada 12 siswa yang memiliki kategori minat belajar cukup, dan 16 siswa dikategorikan minat belajar rendah. Jadi siswa kelas V SDN 028 Rimbo Panjang masih mengalami minat belajar yang masih rendah. Berdasarkan hasil pra penelitian dan dokumentasi yang dilakukan di SDN 028 Rimbo Panjang tersebut, peneliti menemukan masalah yang berkaitan dengan hasil dan minat belajar Matematika. Sebesar 46.42% siswa memiliki hasil belajar yang masih rendah dan 57.14% siswa memiliki minat belajar masih rendah. Untuk itu perlu dikembangkan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.

Multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka. Multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* juga memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan prestasi belajar mereka. Penggunaan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran merupakan solusi inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif.

Multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada materi Bangun Datar sangat baik dan layak digunakan di Sekolah Dasar. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Sway* ini berimplikasi pada meningkatnya hasil dan minat belajar, memudahkan siswa dalam memahami materi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian yang dilakukan oleh P. Utami & Nurlizawati (2024: 383) sama-sama menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil belajar, yang membedakannya dari peneliti adalah untuk meningkatkan minat pada pembelajaran matematika. Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Cahyati & Chrisdiarto (2021: 83) sama-sama menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* untuk meningkatkan minat belajar, yang membedakannya dengan peneliti adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan *Microsoft Sway* untuk meningkatkan minat belajar sekaligus hasil belajar matematika secara bersamaan. Sedangkan penelitian sebelumnya mengembangkan media *Microsoft Sway* untuk meningkatkan hasil yang dilakukan oleh P. Utami & Nurlizawati (2024: 383), dan mengembangkan media *Microsoft Sway* untuk meningkatkan minat oleh Cahyati & Chrisdiarto (2021: 83).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk membuat multimedia Interaktif berbasis *Microsoft Sway* untuk belajar Matematika, juga dapat mengharapkan pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Sway* dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang judul **Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar.**

B. Definisi Istilah

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah gabungan berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang disatukan dalam bentuk digital dengan bantuan teknologi komputer, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Microsoft Sway

Microsoft Sway adalah aplikasi dari *Microsoft Office* yang dirancang untuk memudahkan pembuatan dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi interaktif dengan cara yang modern dan menarik. Aplikasi ini memungkinkan pengguna menambahkan berbagai jenis konten multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan dokumen dari berbagai sumber.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar mencakup tiga ranah utama yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya sekadar angka, tetapi juga mencerminkan perkembangan holistik siswa dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

4. Minat Belajar

Minat adalah sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dapat memperhatikan secara konsisten dengan rasa senang.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan permasalahan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Tidak adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika di SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika
3. Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang disebabkan kurangnya variasi media pembelajaran interaktif yang digunakan.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, terlihat bahwa permasalahan yang muncul sangat beragam, peneliti membatasi penelitian ini hanya pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* yang dapat

digunakan untuk meningkatkan hasil dan minat belajar Matematika pada siswa kelas V SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar.

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah secara umum pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar?
2. Bagaimana tingkat validitas multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar dari sudut pandang para ahli?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar dari sudut pandang pengguna?
4. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Sway* SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar ditinjau dari hasil dan minat belajar Matematika?

F. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah secara umum maka tujuan dari penelitian ini dirinci secara spesifik bertujuan untuk menganalisis:

1. Untuk menganalisis pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft* SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar.
2. Untuk menganalisis tingkat validitas multimedia interaktif berbasis *Microsoft* SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar dari sudut pandang ahli.
3. Untuk menganalisis kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar dari sudut pandang pengguna.
4. Untuk menganalisis efektivitas multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar ditinjau dari hasil dan minat belajar matematika.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Menambah pengalaman langsung siswa
 - b. Membangkitkan motivasi belajar siswa
 - c. Mempermudah siswa dalam memahami materi.
 - d. Meningkatkan daya ingat siswa pada materi.
2. Bagi Guru
 - a. Menambah wawasan guru tentang pengembangan multimedia interaktif.
 - b. Memberikan guru inspirasi dalam pengembangan multimedia interaktif yang lebih beragam.
 - c. Memberikan guru kemudahan dalam menyampaikan materi.
3. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan sekolah inspirasi dalam meningkatkan inovasi multimedia interaktif.
4. Khasanah Ilmu Pengetahuan
 - a. Hasil penelitian ini dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti dan pembaca, khususnya pada pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway*.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada materi Bangun

Datar yang dibuat memuat kriteria sebagai berikut:

1. Jenis produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada materi keliling dan luas bangun datar untuk kelas V Sekolah Dasar;
2. Pengembangan multimedia dibuat berupa *Hyper Text Markup Language* (HTML);
3. Multimedia memuat kompetensi, materi, kuis dan profil;

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

4. Multimedia ini dapat dijalankan dengan berbantuan komputer atau laptop;
5. Multimedia memuat isi dan konten yang sesuai dengan kurikulum Merdeka;
6. Materi yang terkandung dalam multimedia ini disesuaikan dengan modul ajar mata pelajaran matematika kelas V SDN 028 Rimbo Panjang;
7. Multimedia pembelajaran dapat diakses dengan mudah;
8. Multimedia yang dihasilkan disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa;
9. Multimedia memuat gambar yang mempermudah siswa dalam memahami materi keliling dan luas bangun datar;
10. Suara dan video pada multimedia yang dihasilkan jelas;
11. Terdapat teks, serta *hyperlink* untuk memudahkan penggunaan multimedia;
12. Multimedia yang dihasilkan dapat memunculkan suara yang membuat suasana pembelajaran menyenangkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Multimedia Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*

1. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia adalah kombinasi dari lebih dari satu jenis media seperti teks (alfabet atau numerik), simbol, gambar, audio, video, dan animasi biasanya dengan bantuan teknologi untuk tujuan meningkatkan pemahaman atau hafalan (Abdulrahman dkk., 2020: 321). Multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan (Darojat & Munadzar, 2024: 57).

Interaktif yaitu saling melakukan aksi, berhubungan, merupakan hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Khoirunnisak, 2024: 26). Interaktif juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan penggunaan teknologi untuk memfasilitasi komunikasi dan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran (Hasibuan dkk., 2025: 7)

Berdasarkan beberapa pengertian, dapat disimpulkan multimedia interaktif adalah gabungan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang disatukan secara digital dengan bantuan teknologi komputer untuk meningkatkan pemahaman dan penyampaian informasi secara efektif. Sedangkan interaktif mengacu pada komunikasi dua arah yang melibatkan aksi timbal balik, dimana teknologi digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dan keterlibatan peserta aktif, terutama dalam proses

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran. Jadi multimedia interaktif adalah gabungan berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang disatukan dalam bentuk digital dengan bantuan teknologi komputer, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif.

2. Microsoft Sway

a. Pengertian Microsoft Sway

Microsoft Sway adalah aplikasi baru dari *Microsoft Office* yang memudahkan anda membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif. Anda dapat menambahkan teks, gambar, audio dan video pada laporan atau presentasi yang sedang dibuat menggunakan *Microsoft Sway* (Utami dkk., 2022: 9). *Microsoft Office Sway* dirilis oleh *Microsoft* pada bulan Agustus 2015. *Sway* disimpan di server *Microsoft* dan terhubung ke akun *Microsoft* pengguna. *Sway* dapat dilihat dan diedit dari browser web mana pun dengan aplikasi web yang tersedia di Office Online. (Agarwal, 2019: 173).

Microsoft Sway adalah aplikasi penceritaan digital yang memungkinkan pengguna membuat presentasi dan laporan interaktif. Guru dan siswa dapat menggunakan *Sway* untuk berbagi konten multimedia yang kaya (Floyd dkk., 2024: 158). *Microsoft Sway* memungkinkan pengguna yang memiliki akun *Microsoft* untuk menggabungkan teks dan media untuk membuat situs web yang rapi, pengguna dapat menarik konten secara lokal dari perangkat yang digunakan, atau dari sumber internet seperti Biny, Facebook, One-Drive dan You Tube (Disha, 2020: 302). *Microsoft Sway* ini juga bisa membuat presentasi, laporan, ringkasan, cerita pribadi dan lain sebagainya (Changder, 2024: 13).

Disimpulkan dari beberapa pengertian tentang *Microsoft Sway*, bahwa *Microsoft Sway* adalah aplikasi dari *Microsoft Office* yang dirancang untuk memudahkan pembuatan dan berbagi laporan,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kisah pribadi, dan presentasi interaktif dengan cara yang modern dan menarik. Aplikasi ini memungkinkan pengguna menambahkan berbagai jenis konten multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan dokumen dari berbagai sumber, termasuk perangkat lokal dan layanan online seperti *OneDrive* dan *YouTube*.

b. Kelebihan *Microsoft Sway*

Sway mempermudah pembuatan dan pendistribusian laporan interaktif, cerita pendek, presentasi, dan jenis konten lainnya. Kami dapat menyumbangkan teks dan grafik asli, mencari dan mengimpor informasi terkait dari sumber luar, dan membiarkan *Sway* menangani pekerjaan tersebut (Priyono & Junanto, 2022: 250). *Microsoft sway* juga memiliki kelebihan lain yaitu dapat mengakses informasi yang ingin dibutuhkan secara cepat dengan mudah, karena *microsoft sway* dapat menambahkan berkas file, lampiran serta informasi google lainnya seperti google docs, sheet, form, kalender, video dari youtube dan lainnya (Untari dkk., 2023: 239).

Microsoft Sway dapat diakses dari berbagai perangkat seperti handphone, tablet, notebook yang terhubung ke internet (Rulviana dkk., 2022: 78). Aplikasi *Sway* membantu pengguna untuk membuat slide presentasi menggunakan koneksi internet dengan mengisi pengajaran materi yang dibuat dari aplikasi *Sway* yang dapat dikelompokkan sebagai pembelajaran e-learning (Aulia & Nuryanto, 2003: 8). Dalam *sway* dapat menyimpan banyak sekali informasi yang tentunya di dalam memanfaatkannya atau mengakses informasi tersebut kita harus dapat memilah, memilih dan mengidentifikasinya dengan baik (Rulviana dkk., 2022: 78).

Disimpulkan bahwa kelebihan dari *Microsoft Sway* untuk memudahkan pembuatan dan pendistribusian berbagai jenis konten interaktif seperti laporan, cerita pendek, dan presentasi dengan cara yang cepat dan praktis. Pengguna dapat menyumbangkan teks dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

grafik asli, serta mencari dan mengimpor informasi relevan dari sumber eksternal, sementara *Sway* mengelola tata letak dan desain secara otomatis sehingga hasilnya terlihat profesional dan menarik. Keunggulan lain dari *Sway* adalah kemampuannya untuk mengakses dan menambahkan berbagai jenis file dan lampiran, termasuk integrasi dengan layanan Google seperti video dari YouTube, sehingga memudahkan pengguna mendapatkan dan menyajikan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan mudah.

c. Karakteristik *Microsoft Sway*

Microsoft Sway menarik karena tampilannya lebih modern yang bisa disesuaikan dengan keinginan kita, serta fitur-fitur lainnya seperti embed, video, gambar, audio, tulisan, dan bisa memasukkan *Forms* ke dalam *Microsoft Sway* dengan menggunakan embed form (Novia dkk., 2021: 113). Dengan kemudahan yang didapatkan, seorang guru bisa memaparkan materi dan memberikan kuis atau pun tugas dalam 1 file saja yang akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Rulviana dkk., 2022: 76).

Kemudian kita bisa memulai pembelajaran dengan menyampaikan materi yang akan dipelajari yang dapat dibuat dengan menuliskan materi secara langsung atau pun dengan cara lain seperti mengunggah file yang telah dibuat sebelumnya (Novia dkk., 2021: 114). *Microsoft Sway* bisa digunakan langsung menggunakan web atau diunduh langsung melalui *smartphone* berbasis android dan iOS (Himang dkk., 2024: 108). *Sway* ini sebuah aplikasi dari Microsoft yang dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang bisa ditampilkan berupa teks, gambar dan video (Susetyo dkk., 2023: 45).

Disimpulkan tentang karakteristik *Microsoft Sway*, bahwa *Microsoft Sway* sangat menarik karena tampilannya yang modern dan dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna, serta memiliki

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

fitur lengkap seperti menyematkan (embed) video, gambar, audio, tulisan, dan *Microsoft Forms* dalam satu presentasi. Pembelajaran dapat dimulai dengan menyajikan materi yang dibuat langsung di *Sway* atau dengan mengunggah file yang telah disiapkan sebelumnya, memungkinkan penyampaian materi yang lebih fleksibel dan interaktif.

B. Hasil Belajar

1. Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan yang dicapai siswa dalam usaha belajarnya (Suciati dkk., 2022: 7). Setelah proses pembelajaran, tentunya diharapkan adanya hasil dari proses belajar tersebut (Triani, 2021: 14). Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi Pelajaran (Masturin & Khoiruzzaman, 2025: 18).

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran (Masturin & Khoiruzzaman, 2025: 18). Dalam menentukan hasil belajar, guru harus mengklarifikasi prestasi atau kinerja yang harus ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil dari apa yang mereka miliki setelah belajar (Yusrizal & Rahmati, 202). Ruang lingkup penilaian hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan (A. Rianto, 2021: 50).

Kesimpulan dari pengertian hasil belajar, bahwa hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah proses tersebut, diharapkan siswa memperoleh nilai yang mencerminkan penguasaan materi pelajaran. Nilai ini diperoleh melalui tes yang dilakukan di akhir pembelajaran. Guru perlu mengklarifikasi prestasi atau kinerja yang diharapkan dari siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagai hasil belajar. Penilaian hasil belajar mencakup tiga ranah utama yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya sekadar angka, tetapi juga mencerminkan perkembangan siswa dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Putro & Nidhom (2021: 88), indikator hasil belajar diantaranya mengetahui dan mengingat, pemahaman, penerapan, kemampuan menguraikan, menyatukan, dan menilai. Sedangkan menurut G. Abdullah dkk (2024: 38), hasil belajar memiliki beberapa indikator yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Menurut Widharyanto & Prijowuntato (2021: 51), indikator hasil belajar diantaranya mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi.

Menurut Teluma & Rivaie (2019: 100), indikator hasil belajar diantaranya pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sedangkan menurut Julyanti dkk (2024: 47), indikator hasil belajar yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Beberapa indikator menurut beberapa para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator hasil belajar memiliki beberapa macam yaitu mengetahui, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi.

C. Minat Belajar

1. Hasil Belajar Aspek Minat

a. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan (Firdawati,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2021: 10). Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dapat memperhatikan secara konsisten dengan rasa senang (Rahmawati, 2021: 63). Manfaat dari minat kepada siswa dalam belajar adalah membantu terciptanya konsentrasi, mencegah gangguan dari luar, memperkuat melekatnya materi pelajaran, dan memperkecil kebosanan belajar (Trygu, 2021: 43).

Minat belajar seorang siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kelancaran suatu proses pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas (Rahmawati, 2021: 64). Sehingga, minat itu perlu ada sebelum kegiatan atau proses pembelajaran (Trygu, 2021: 52). Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius, dan tidak mudah putus asa dalam belajar (A. Purba & Lubis, 2022: 47).

Keimpulan dari pernyataan di atas adalah minat merupakan faktor kunci yang memotivasi seseorang untuk terlibat dalam aktivitas yang mereka sukai. Dalam konteks pendidikan, minat belajar siswa sangat penting karena meningkatkan konsentrasi, mempermudah pemahaman materi dan mengurangi kebosanan. Minat belajar yang tinggi mendorong siswa untuk berusaha lebih keras, bersikap serius, dan tidak mudah menyerah dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Oleh karena itu, penting untuk menumbuhkan minat sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Purba & Lubis (2022: 48), indikator minat belajar diantaranya yaitu perasaan senang saat belajar, keinginan yang tinggi terhadap kegiatan belajar, tertarik terhadap belajar, kesadaran terhadap belajar, dan mengetahui tujuan belajar. Menurut Trygu, (2021: 50), indikator minat belajar diantaranya perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Menurut Nursyaidah & Sari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(2021: 37), indikator minat belajar diantaranya kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

Menurut Darusman dkk (2023: 64), indikator minat belajar diantaranya rasa tertarik terhadap pelajaran, pemusatan perhatian, keingintahuan yang besar, dan senang dalam belajar. Indikator minat belajar memiliki beberapa macam yaitu perasaan senang, ketertarikan, dan perhatian terhadap pembelajaran Almagofi dkk (2023: 84).

Beberapa indikator menurut beberapa para ahli tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator minat belajar memiliki beberapa macam yaitu belajar dengan senang, merasa tertarik mengikuti pembelajaran, perhatian dalam belajar, dan keterlibatan dalam belajar.

D. Mata Pelajaran Matematika di MI/SD

1. Definisi Mata Pelajaran Matematika di SD

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar (Akbari dkk., 2022: 18). Adapun tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik (Rakhman Awaludin, 2021: 32). Matematika adalah mata Pelajaran untuk mengembangkan cara berfikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga Matematika perlu dibekalkan pada setiap peserta didik sejak MI/SD, bahkan sejak TK (Misbahul Khoir, 2024: 52).

Namun matematika yang pada hakekatnya merupakan suatu ilmu yang cara bernalarnya deduktif, formal dan abstrak harus diberikan kepada anak-anak MI/SD yang cara berfikirnya masih pada tahap operasi konkret (Ruqoyyah, 2021: 1). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari dari SD hingga perguruan tinggi (Akbari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dkk., 2022: 18). Matematika adalah salah satu alat berpikir, selain bahasa, logika, dan statistika. Selain itu matematika sebagai bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil (Ruqoyyah, 2021: 1).

Kesimpulan dari beberapa penjelasan tentang definisi pembelajaran Matematika, bahwa Matematika merupakan ilmu yang bersifat deduktif, formal, dan abstrak, matematika menuntut pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak, khususnya di tingkat MI/SD yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

2. Ruang lingkup Matematika

Ruang lingkup matematika pertingkat pada jenjang MI/SD yang mana dalam pembentukan materi matematika harus memperhatikan aspek kompetensi yang akan dicapai oleh siswa (Tio Gusti Satria, 2024: 109). Serta dalam mengembangkan materi ajar matematika MI/SD guru haruslah memperhatikan lima langkah utama yaitu analisis, perancangan, pengembangan, evaluasi, dan revisi. Begitupun dalam merumuskan materi matematika MI/SD guru haruslah berpedoman pada silabus yang telah ditetapkan oleh pemerintah (Assingkily, 2019: 208).

Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga, yaitu penanaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep. dan pembinaan keterampilan (Ekowati, 2018: 32). Penanaman dan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar sangatlah penting dan ditanamkan sejak dini (Alamsyah & Sudrajat, 2021: 35). Penanaman dan pemahaman konsep ini dapat dibantu dengan media atau alat peraga yang dibuat guru (Ruqoyyah, 2021: 3).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kesimpulan dari beberapa tentang penjelasan ruang lingkup Matematika, bahwa ruang lingkup Matematika pada jenjang MI/SD harus dirancang dengan memperhatikan kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa. Dalam mengembangkan materi ajar matematika, guru perlu mengikuti lima langkah utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, evaluasi, dan revisi, serta selalu berpedoman pada silabus yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

E. Karakteristik Siswa SD Kelas V

Siswa sekolah dasar (SD) pada umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (Ruqoyyah, 2021: 2). Pada fase ini, siswa sekolah dasar sudah dapat memiliki kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih berbantuan benda-benda atau objek yang bersifat konkret (Yayuk, 2019: 108).

Di usia perkembangan berpikirnya, siswa sekolah dasar masih terikat dengan benda-benda konkret yang dapat ditangkap dengan panca Indera (Alamsyah & Sudrajat, 2021: 33). Jika siswa sekolah dasar dihadapkan dengan pembelajaran matematika yang abstrak, maka siswa tersebut memerlukan alat bantu berupa media atau alat peraga yang berfungsi untuk membantu siswa memahami apa yang sedang disampaikan guru sehingga siswa akan lebih cepat paham dan mengerti (Fahmi, 2021: 81).

Setiap konsep yang abstrak dalam matematika yang diberikan kepada siswa harus diberi penguatan agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya (Ruqoyyah, 2021: 2). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang tidak hanya sekedar menghafal tetapi memahami apa yang sedang dipelajari sehingga apa yang sedang dipelajari siswa akan terparti dan diingat (Yayuk, 2019: 108).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kesimpulan dari beberapa teori bahwa karakteristik siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka sudah mampu berpikir logis namun masih membutuhkan bantuan benda-benda konkret yang dapat diamati secara langsung. Dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, siswa SD memerlukan media atau alat peraga sebagai sarana untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Penggunaan alat bantu ini penting agar siswa tidak hanya menghafal, tetapi benar-benar memahami dan mampu mengingat konsep-konsep tersebut dalam jangka panjang. Dengan demikian, pembelajaran matematika di SD harus ditekankan pada pemahaman melalui pengalaman konkret agar pengetahuan yang diperoleh siswa dapat melekat dan memengaruhi pola pikir serta tindakannya.

F. Kajian Relevan

Setelah peneliti membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, ada beberapa penelitian yang relevan dengan peneliti ini yakni penelitian yang dilakukan oleh:

1. Muhammad Zamzam Rizka Susila Ardi, Sri Surachmi, dan Gunawan Setiadi, dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital Berbasis Microsoft Sway untuk Siswa Kelas V di Kecamatan Pucakwangi”. Hasil rekapitulasi validasi ahli bahan ajar menunjukkan persentase sebesar 95,29% dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 90,66% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil respons guru menunjukkan rerata skor 90,41% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil angket respons siswa rata-rata sekolah terhadap bahan ajar tematik digital IPA berbasis Microsoft Sway menunjukkan skor 93,22% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji t output paired sample test dengan SPSS versi 25 juga menunjukkan nilai Sig (2-tailed) sebesar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

0,000. Nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka, sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji t, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar tematik digital IPA berbasis Sway di SDN Pucakwangi 01, SDN Pucakwangi 02, dan SDN Pucakwangi 03 (Rizka S.A dkk., 2023: 10). Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *Microsoft Sway*. Sedangkan perbedaan terletak pada mata pelajaran, yaitu mata Pelajaran IPA.

2. Mhd. Ilham dan Arwin, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil respon guru dan peserta didik di sekolah uji coba yaitu SDN 01 Bandar Buat menunjukkan persentase 91,67% dengan kategori “sangat praktis” untuk respon guru dan 93,67% dengan kategori “sangat praktis” untuk respon peserta didik. Selanjutnya untuk respon guru dan peserta didik pada sekolah penyebaran yaitu SDN 20 Indarung menunjukkan persentase 95,83% dengan kategori “sangat praktis” untuk respon guru dan 95,54% dengan kategori “sangat praktis” untuk respon peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis aplikasi Sway dinyatakan telah memenuhi kriteria kepraktisan. Media ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Ilham & Arwin, 2024: 361). Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *Microsoft Sway*. Sedangkan perbedaan terletak pada mata pelajaran, yaitu mata Pelajaran IPAS Kelas IV.
3. Abinda Nova Aulia dan Sukarir Nuryanto, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Microsoft Sway Untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Nonfiksi Siswa Kelas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media microsoft sway yang dikembangkan peneliti mencakup halaman depan berupa identitas universitas, halaman selanjutnya adalah identitas dosen pembimbing dan identitas peneliti, profil pelajar Pancasila, kompetensi awal, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, lembar kerja peserta didik, dan soal evaluasi; (2) media interaktif berbasis microsoft sway layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, berdasarkan nilai validator ahli materi sebesar 90% dan nilai dari validator ahli media sebesar 88,6% dengan kategori keduanya sangat layak; (3) penggunaan media interaktif berbasis microsoft sway efektif digunakan sebagai media pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan hasil paired sample t-test sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_a diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan antara data nilai pretest-posttest. Serta berdasarkan uji N-gain pada uji coba produk memperoleh skor sebesar 0,79 dengan kriteria tinggi, sedangkan pada uji coba pemakaian memperoleh skor sebesar 0,80 dengan kriteria tinggi (Aulia & Nuryanto, 2003: 241). Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *Microsoft Sway*. Sedangkan perbedaan untuk kemampuan membaca pemahaman materi teks nonfiksi.

4. Yuyun Sri Lestari dan Fitria Dwi Prasetyaningtyas, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Muatan Pelajaran IPS Kelas V”. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis microsoft sway yang menampilkan komponen interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, game, dan quiz mendukung isi materi karakteristik geografis Indonesia; (2) penilaian kelayakan dilakukan oleh dosen ahli materi yang memperoleh persentase skor 91,6% dan ahli media diperoleh hasil persentase 100% dengan kriteria sangat layak; (3) media pembelajaran berbasis microsoft sway efektif digunakan pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia kelas V SDN Banjarsari 1 Kabupaten Demak, dibuktikan dengan hasil uji N-Gain sebesar $0,65 \geq 0,30$ maka disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata pada nilai pretest dan posttest hasil belajar peserta didik dengan kriteria sedang serta hasil uji paired samples t test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak (Lestari & Prasetyaningtyas, 2023: 90). Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *Microsoft Sway*. Sedangkan perbedaan terletak pada muatan Pelajaran IPS kelas V.

5. Fika Beti Rahmah dan Ganes Gunansyah, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Sway untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Proses pengembangan produk media pembelajaran berbasis Sway menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu, (1) Tahapan analisis, yaitu menganalisis materi, karakteristik peserta didik, dan kompetensi yang akan dicapai. (2) Tahapan perancangan yaitu mengkonsep rancangan desain media Sway yang akan dibuat. (3) Tahapan pengembangan yaitu mengimplementasikan rancangan desain menjadi produk yang kemudian divalidasi dan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. (4) Tahapan Implementasi yaitu menerapkan media Sway di lapangan dengan melakukan uji coba. (5) Tahapan evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan. Kelayakan media berbasis Sway ditinjau berdasarkan aspek kevalidan dari validasi ahli materi dan validasi ahli media. Untuk validasi materi mendapatkan persentase 86%, dan untuk validasi ahli media mendapatkan nilai persentase 88,2%. Dari kedua hasil validasi tersebut, media pembelajaran sejarah berbasis Sway yang dikembangkan dapat dikatakan sangat valid dan sangat layak digunakan. Kepraktisan produk media Sway ditinjau berdasarkan hasil angket respon pengguna

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peserta didik dan pendidik. Pada hasil angket respon peserta didik pada uji coba perorangan mendapatkan persentase skor rata-rata 83,75%, dan pada uji coba kelompok memperoleh skor persentase rata-rata 83,8%. Sedangkan untuk hasil respon dari pendidik memperoleh skor persentase rata-rata 83,3%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis Sway yang dikembangkan dapat dikatakan sangat praktis dan sangat layak untuk digunakan (Rahmah & Gunansyah, 2022: 12). Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *Microsoft Sway*. Sedangkan perbedaan terletak pada muatan Pelajaran IPS kelas V.

6. Rhanie Aulianie dan Maryam Isnaini Damayanti, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Office Sway* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah dilakukan dengan melibatkan *Microsoft Office Sway* sebagai media pembelajaran dapat disimpulkan beberapa hal: 1. *Microsoft Office Sway* merupakan media yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan perolehan persentase validasi rata-rata sebesar 93,5% dengan kategori sangat valid. 2. Media pembelajaran *Microsoft Office Sway* tergolong layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan rata-rata persentase 93,31% yang tergolong dalam kategori sangat praktis. 3. Media pembelajaran *Microsoft Office Sway* juga efektif dan layak digunakan ditinjau dari persentase ketuntasan hasil belajar kognitif sebesar 23,5% menjadi 97,1% pada posttest dan termasuk ke dalam kategori sangat efektif. Selain itu N-gain score sebanyak 0,71 termasuk ke dalam kategori tinggi. Saran kepada peneliti selanjutnya mampu menyempurnakan *Microsoft Office Sway* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis puisi. Selain itu saran untuk guru agar mengoptimalkan penggunaan *Microsoft Office Sway* saat kegiatan belajar mengajar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Aulianie & Damayanti, 2023: 10). Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *Microsoft Sway*. Sedangkan perbedaan pada pembelajaran keterampilan menulis puisi siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

7. Dini Indriya Hidayah, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Sway Berbasis Animasi Video Pada Materi Gaya Di Kelas V SD”. Hasil yang diperoleh dari pretest kemudian dipisahkan ke dalam kelompok masing-masing 8 siswa, untuk membahas kelompok eksplorasi dan kontrol. Setelah penggunaan rekaman hidup untuk belajar kelompok uji mengalami ekspansi kontras dengan kelompok patokan. Hasil ini diperoleh dari polling post-test. Penggunaan rekaman energik di *Microsoft Influence* untuk siswa sangat berguna dalam memperluas pemahaman siswa tentang pembelajaran. Seperti pada ulasan kali ini, siswa kelas IV SDN Tegalrejo secara efektif memahami materi GAYA dengan memanfaatkan media *Influence* (Hidayah, 2021: 11). Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *Microsoft Sway*. Sedangkan perbedaan pada Materi Gaya Di Kelas V SD.
8. Siti Waeroh, Parmin, dan Sardjijo, dengan judul penelitian “Pembelajaran Tematik Menggunakan *Microsoft Office 365* Berbantuan Modul Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD”. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar mata pelajaran IPS memiliki skor rata-rata 83,8. Hal ini sesuai dengan uji hipotesis menggunakan *spss*. Uji klasikal menunjukkan Z hitung $> Z$ table. Yaitu $8,8 > 1,64$ artinya hasil belajar siswa setelah menggunakan media *sway Microsoft office 365* mencapai ketuntasan yang diharapkan yaitu siswa yang mencapai nilai 70 lebih dari 75%. Dengan demikian, media pembelajaran *sway micosoft office 365* berbantuan modul yang dikembangkan oleh peneliti terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS (Waeroh

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dkk., 2023: 11). Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu hasil belajar. Sedangkan perbedaan pada media Microsoft Office 365.

9. Fanny Landari Putri dan Arrini Shabrina Anshor, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus”. Berdasarkan hasil angket respon kepraktisan media oleh guru memperoleh hasil presentase sebesar 93,75 % berada pada kriteria sangat praktis. Hasil angket respon keefektifan media oleh siswa memperoleh presentase sebesar 92,88% dengan kriteria sangat efektif. Adapun hasil angket respon minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media Wordwall memperoleh hasil presentase 91,98% dengan kriteria sangat tinggi. Jadi, hasil penilaian angket dari respon guru dan siswa telah menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan Wordwall, membuat siswa senang dan tertarik untuk belajar. Berdasarkan kriteria kevalidan dan kelayakan, serta respon guru dan siswa yang telah terpenuhi, maka media pembelajaran berbantuan Wordwall dengan sistem bermain pengejaran dalam labirin untuk menuju ke zona jawaban yang benar ini dapat dikatakan hasilnya sangat layak dan berkualitas baik sehingga minat belajar matematika siswa kelas IV dapat meningkat dengan baik dalam proses pembelajaran (Putri & Anshor, 2024: 10). Persamaan pada penelitian ini terletak pada minat belajar siswa. Sedangkan perbedaan pada media *Wordwall*.
10. Umi Irtifaiyah Mahmud, dengan judul penelitian “Pengembangan Microsoft Sway Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

eksplanasi efektif dan memenuhi kriteria untuk digunakan. Media pembelajaran berupa Microsoft Sway dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi dari ahli media dengan nilai sebesar 94,23%, validasi ahli materi sebesar 91,07%, uji coba pada kelompok kecil sebesar 87,08% dan uji coba kepada kelompok besar sebesar 87,66%. Penggunaan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran disebut efektif sebab mampu menaikkan hasil ketuntasan belajar siswa kelas VI di MI Karangduren Tenganan dari 26,66 % menjadi 100%, dan menaikkan nilai rata-rata kelas yang awalnya 62,31 menjadi 81,46 (Mahmud, 2023: 83). Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *Microsoft Sway*. Sedangkan perbedaan pada Materi teks eksplanasi.

11. Fadhilah Khairani, Maman Surahman, Frida Destini, dan Ika Wulandari Utaminingtias, dengan judul penelitian “Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu E-LKPD Interaktif Microsoft Sway Terhadap Peningkatan Hots Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hasil dalam penelitian ini, bahwa terdapat pengaruh yang Signifikan pada penerapan model discovery learning berbantu e-LKPD interaktif Microsoft sway terhadap peningkatan HOTS $r\ 0,003 < 0,05$. Adanya pengaruh yang signifikan ditunjukkan dengan pengetahuan peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih besar dari kelas kontrol. Sedangkan besarnya pengaruh model discovery learning berbantu e-LKPD interaktif Microsoft sway terhadap HOTS peserta didik adalah sebesar 31,6% (Khairani dkk., 2024: 545). Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *Microsoft Sway*. Sedangkan perbedaan pada meningkatkan hots siswa.
12. Markamah dan Eka Putri Nugraheni, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Mapel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi Di Sekolah Dasar”. Melalui observasi dan angket serta dianalisis menggunakan deskriptif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

presentase. Microsoft Sway ialah aplikasi yang berfungsi untuk menciptakan serta berbagi presentasi dengan mudah, yang mana sistem kerjanya simpel dengan memperbanyak konten multimedia dari segala website hanya dengan drag and drop. Melalui Sway, maka guru bisa menghasilkan konten yang interaktif, menyematkan video, gambar yang relevan, interaktif. Dalam proses pembelajaran, guru dapat mengaplikasikannya sebagai tolak ukur terhadap penjelasan materi guna meningkatkan pemahaman peserta didik (Bahar dalam konten interaktif, 2019). Kajian ini menyimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis sway layak digunakan karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa belajar ke arah kemajuan (Markamah & Nugraheni, 2022: 64). Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *Microsoft Sway*. Sedangkan perbedaan pada materi menggambar ilustrasi Di Sekolah Dasar.

13. Umi Nur Fadilah dan Vicky Dwi Wicaksono, dengan judul penelitian “Pembelajaran Animasi Menggunakan Sway Untuk Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Suku Bangsa Kelas IV Sekolah Dasar”. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Suku bangsa di kelas IV Sekolah Dasar Memakai Goyangan guna Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman dinilai "Sangat Valid" pada uji media dengan persentase 91,66% dan uji materi dengan persentase 90,47%, memenuhi kriteria "Sangat Valid". Temuan tersebut didasarkan pada hasil uji validasi. Media pembelajaran animasi berbasis sway dinilai "Sangat Layak" guna dipakai dalam pembelajaran (Fadilah & Wicaksono, 2024: 12). Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *Microsoft Sway*. Sedangkan perbedaan pada materi menggambar ilustrasi Di Sekolah Dasar. Persamaan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *Microsoft Sway*. Sedangkan perbedaan pada materi Keberagaman suku bangsa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Kerangka Berpikir

Produk yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah multimedia Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada mata pelajaran Matematika kelas V MI/SD, Pengembangan produk dimulai dari menganalisis masalah pada siswa di kelas yaitu masalah hasil dan minat belajar serta multimedia dan perlunya pengembangan produk baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Tahap berikutnya adalah tahap desain yang dikembangkan melalui teori hasil dan minat, serta materi keliling dan luas bangun datar, dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut.

Tahap berikutnya yaitu *Development*, dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Setelah dilakukan tahap pengembangan, multimedia melewati kevalidan dan validasi kepraktisan produk. Jika kriteria kevalidan dan kepraktisan produk belum tercapai, maka produk direvisi. Jika kriteria kevalidan desain dan praktikalitas produk telah tercapai, maka tahap selanjutnya produk dapat diujicobakan untuk digunakan kepada peserta didik MI/SD.

Setelah dilakukannya implementasi produk kepada siswa maka tahap selanjutnya yaitu efektifitas untuk melihat bahwa produk yang dikembangkan efektif digunakan di sekolah tersebut. Tahap selanjutnya yaitu respon siswa dan guru untuk melihat bagaimana respon siswa dan guru terhadap produk yang dikembangkan setelah dilakukannya implementasi. Setelah semua tahap tercapai maka evaluasi dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

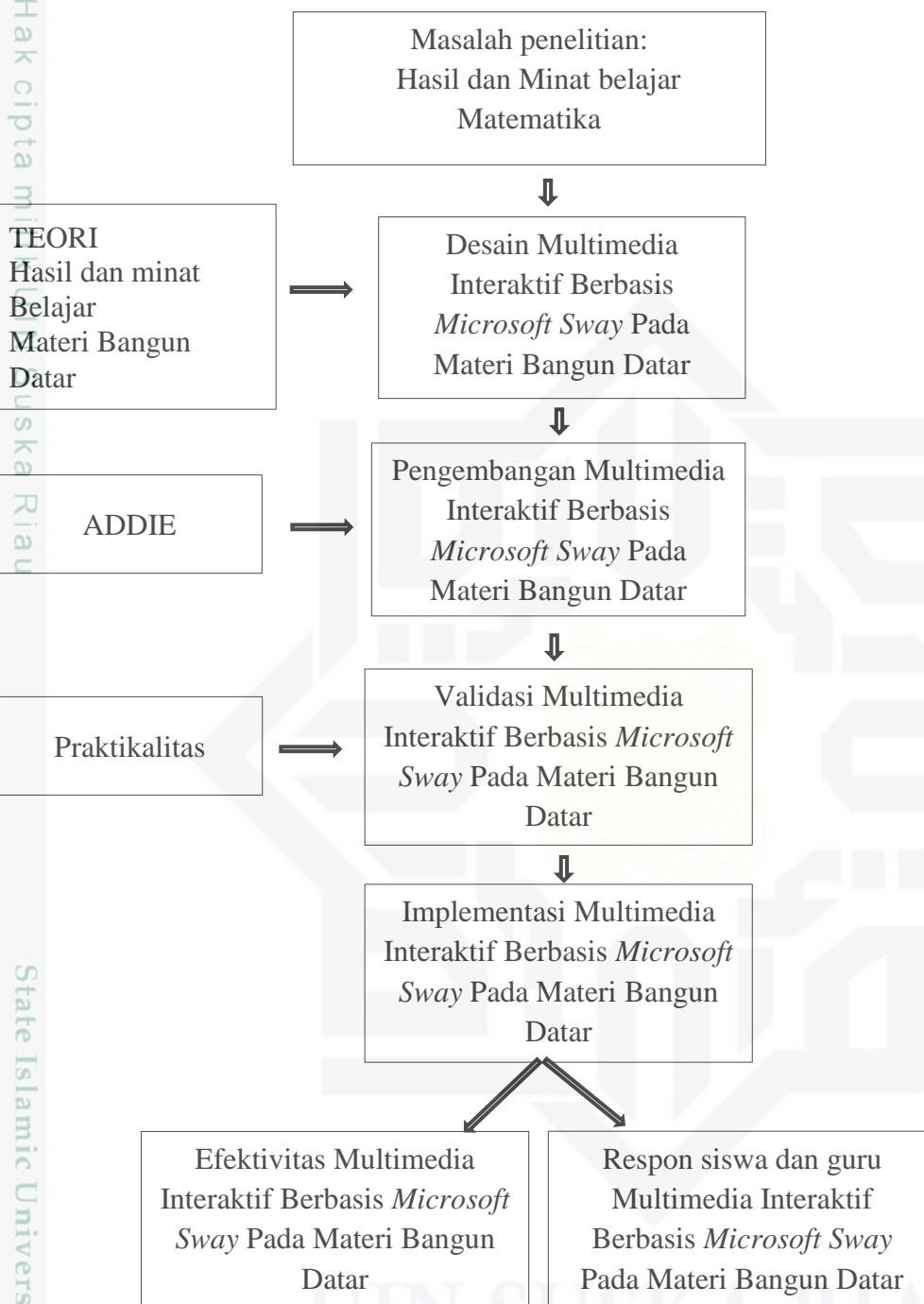
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Bagan II.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway Model ADDIE

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa pengembangan atau *R and D*. Penelitian pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk dan diuji keefektifan dari produk yang dikembangkan dan fungsi dari penelitian pengembangan yaitu untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2019: 385). Penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk menyelidiki pola dan urutan perkembangan sebagai fungsi waktu yang berguna untuk menyusun kinerja selanjutnya (Syahza, 2021: 268).

B. Desain Penelitian

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan sebagai berikut: analisa (*Analysis*) yaitu mengidentifikasi masalah dari adanya ketimpangan performa/kinerja, desain (*Design*) yaitu memverifikasi kinerja yang diharapkan dan pemilihan metode penilaian yang sesuai, pengembangan (*Development*) yaitu mengembangkan dan memfasilitasi sumber-sumber belajar, implementasi (*Implementation*) yaitu mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa, dan evaluasi (*Evaluation*) yaitu menilai kualitas proses dan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan (Rayanto & Sugianti, 2020: 175).



Bagan III.1 Desain Penelitian ADDIE

Sumber: (Sedikan dkk., 2023: 130)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Prosedur Penelitian

Pada prosedur penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Analisa (*Analysis*)

Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam pembelajaran. Proses dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis kurikulum, guru, siswa, kebutuhan siswa dalam pembelajaran, materi, serta kebutuhan multimedia.

Analisis awal, pada tahapan ini peneliti mempelajari lebih lanjut tentang kurikulum, meninjau Capaian Pelajaran dan ATP pada mata pelajaran Matematika SDN 028 Rimbo Panjang sehingga diketahui mana saja yang dibutuhkan dalam pembuatan multimedia *Microsoft Sway* yang akan dikembangkan. Analisis guru, meninjau proses pembelajaran, pengalaman mengajar guru, dan kinerja guru bertujuan untuk memahami dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Analisis siswa, mempelajari lebih lanjut tentang karakteristik siswa.

Analisis kebutuhan siswa, meliputi proses mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran siswa untuk membantu dalam memilih materi dan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Analisis materi, menentukan bagian mana dari materi keliling dan luas bangun datar yang masih belum dipahami siswa yang dipelajari menggunakan multimedia *Microsoft Sway* sebagai bagian dari proses pembelajaran agar siswa lebih memahami materi keliling dan luas bangun datar. Analisis kebutuhan multimedia, meliputi pemeriksaan kebutuhan pembuatan multimedia *Microsoft Sway*. serta mempelajari multimedia yang biasa digunakan guru saat mengajar Matematika materi keliling dan luas bangun datar.

2. Tahap Desain (*Design*)

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

Tahap ini memiliki tujuan untuk membuat desain multimedia interaktif untuk pembelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang dilalui berupa: a) Dirancang multimedia, dimana peneliti merancang multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* yang ideal untuk menyajikan topik Matematika sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih; b) kesesuaian multimedia dan materi yang dipilih; c) Kejelasan suara, suara yang digunakan pada multimedia jelas dan tidak terputus-putus; d) *Layout* rapi, tata letak multimedia yang digunakan rapi dan tidak berantakan; e) Tulisan yang digunakan pada multimedia serasi dan dapat di lihat oleh siswa; f) Warna yang digunakan cerah dan enak di lihat; dan g) gambar di multimedia bersih.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Development dalam model penelitian yaitu dengan pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. Membuat draf akhir produk yang berkualitas merupakan tujuan dari tahap pengembangan. Pada tahap ini terdapat:

- a. Terasilitasi tuntutan multimedia yang dirancang pada proses desain produk yang termuat dalam multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* materi keliling dan luas bangun datar.
- b. Produk multimedia Interaktif *Microsoft Sway* akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

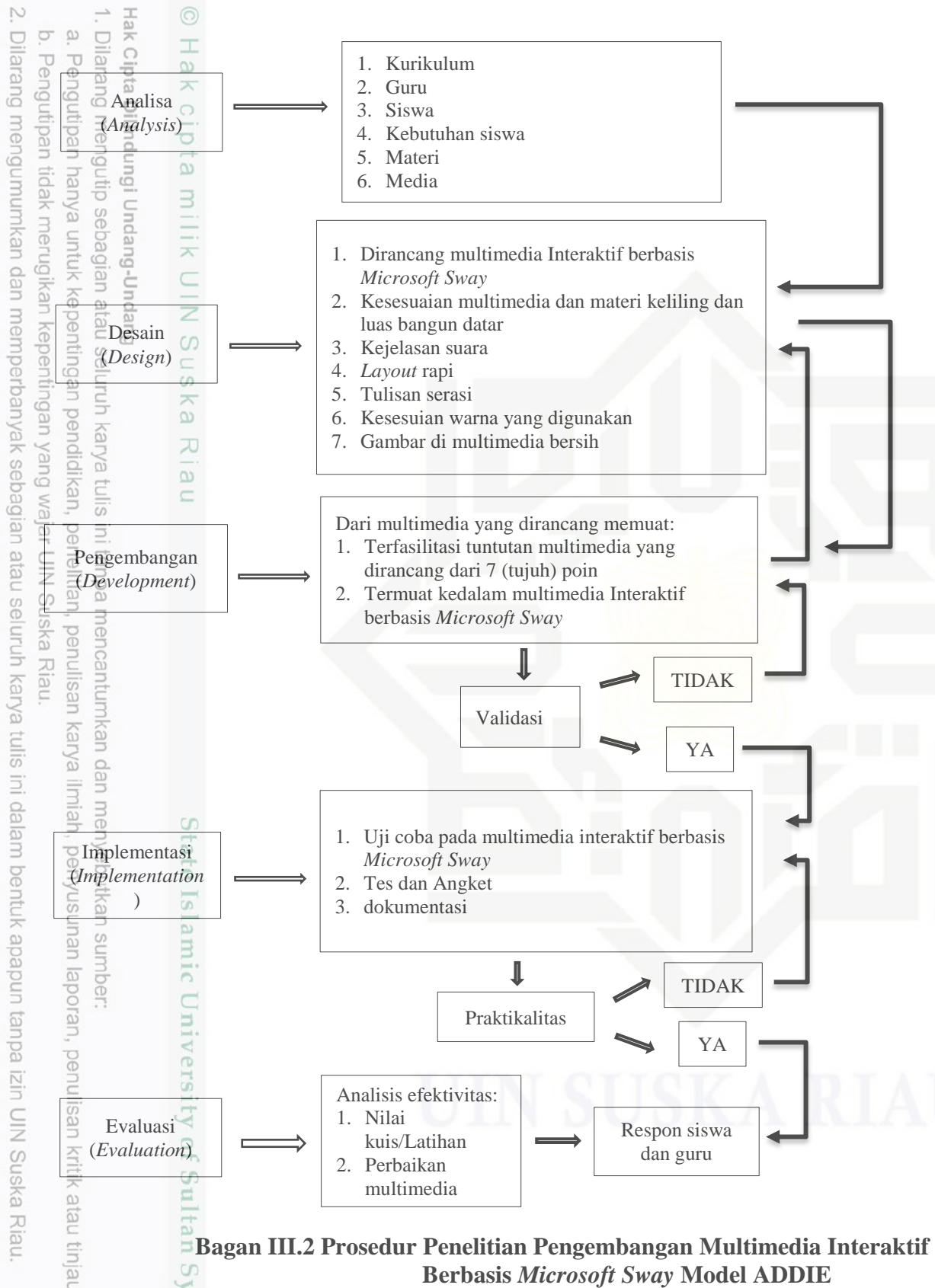
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini bertujuan untuk uji coba multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* kelas V SDN 028 Rimbo Panjang. Tes, angket dan dokumentasi sebagai pendukung dari uji coba multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada materi keliling dan luas bangun datar. Implementasi ini juga untuk melihat bagaimana praktikalitas produk setelah dilakukannya uji coba dan bagaimana respon siswa dan guru setelah uji coba produk tersebut. Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Menganalisis nilai tes yang telah di implementasikan pada multimedia (Judijanto dkk., 2024: 8).

Prosedur penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahap dapat dilihat pada bagam di bawah sebagai berikut:



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada September tepatnya pada tahun ajaran 2025/2026. Tempat pelaksanaan penelitian ini beralamat di Jl. Raya Pekanbaru-Bangkinang, Desa Rimbo Panjang, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar, Riau.

E. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 028 Rimbo Panjang. Subjek penelitian ini adalah validator, guru dan siswa. Validator terdiri dari enam orang ahli (dosen dan guru) yang menilai produk berupa multimedia ditinjau dari aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa. Praktisi terdiri dari Guru Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang. Peserta didik terdiri dari 28 orang siswa Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Berikut dijelaskan teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini berupa tes dan angket, pertanyaan untuk mengumpulkan data untuk melihat respon siswa, respon guru, hasil dan minat belajar siswa, dan validasi ahli.

- a. Observasi, kegiatan yang dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran pada saat percobaan multimedia yang dikembangkan
- b. Angket, kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan respon siswa dan guru terhadap penggunaan multimedia
- c. Tes, kegiatan yang dilakukan untuk melihat hasil belajar Matematika siswa dari *pretest* dan *posttest*
- d. Dokumentasi, berupa pengumpulan data mengenai perangkat pembelajaran
- e. Uji validitas yang diuji oleh ahli materi, media dan bahasa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menyebarkan angket kepada siswa, guru, dan juga angket disebarkan kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk memvalidasi multimedia yang telah dikembangkan.

a. Observasi

Kisi-kisi yang digunakan dalam melihat penggunaan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* yang dilihat dari kisi-kisi instrument observasi, dijelaskan pada tabel III.1 sebagai berikut:

Table III.1 Kisi-kisi Instrumen Observasi

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Media dan alat pembelajaran sekolah	1	1
2	Media belajar Matematika	2	1
3	Multimedia Interaktif Berbasis <i>Microsoft Sway</i>	3	1
Total			3

Sumber: Dokumen Peneliti

b. Angket

1). Kisi-kisi Minat Belajar Siswa

Kisi-kisi yang digunakan dalam melihat minat siswa sebelum dan setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* yang dilihat dari indikator minat belajar siswa, dijelaskan pada tabel III.2 sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Table III.2 Kisi-kisi Minat Belajar

No	Indikator	Sub Indikator	Butir Pernyataan		Total Butir
			Positif	Negatif	
1	Belajar dengan senang	Pendapat siswa tentang pembelajaran Matematika	5	2	4
		Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran Matematika	3	9	
2	Merasa tertarik mengikuti pembelajaran	Rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran Matematika	7	6	4
		Penerimaan siswa saat diberikan tugas/PR oleh guru	1	10	
3	Perhatian dalam belajar	Perhatian saat mengikuti pembelajaran Matematika	15	12	4
		Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Matematika	8	4	
4	Keterlibatan dalam belajar	Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	13	16	4
		Keaktifan siswa dalam belajar Matematika	11	14	

Sumber: Dokumen Peneliti

2). Kisi-kisi Respon Siswa

Kisi-kisi yang digunakan dalam melihat respon siswa setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* yang dijelaskan pada tabel III.3 sebagai berikut:

UIN SUSKA RIAU

Table III.3 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1	Kesesuaian materi	a. Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	1) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> yang saya gunakan cocok dengan materi bangun datar
2	Penyajian isi	b. Media memperjelas materi	2) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu dalam memperjelas materi bangun datar
3	Keterbacaan isi	c. Kemudahan gambar untuk dipahami	3) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki gambar yang mudah saya pahami
		d. Kemudahan tulisan untuk dibaca	4) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki tulisan yang mudah saya baca
4	Kemenarikan media	e. Desain media	5) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki tampilan yang sederhana dan menarik
		f. Ukuran media	6) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki ukuran yang tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar
5	Kemudahan penggunaan media	g. Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	7) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki petunjuk penggunaan yang mudah di ikuti
		h. Cara menggunakan media mudah dipahami	8) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> mudah digunakan
6	Kemanfaatan media	i. Media membantu memahami materi pembelajaran	9) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu mempelajari materi materi bangun datar

Sumber: Dokumen Peneliti

3). Kisi-kisi Respon Guru

Kisi-kisi yang digunakan dalam melihat respon guru setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* yang dijelaskan pada tabel III.4 sebagai berikut:

Tabel III.4 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1	Aspek isi	a. Kesesuaian materi	1) Kesesuaian materi dengan kurikulum
			2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)
			3) Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP)
			4) Kesesuaian materi dengan karakteristik materi pembelajaran Matematika
			5) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik MI/SD
		b. Kebenaran materi	6) Memiliki muatan materi yang benar, autentik, dan aktual
2	Aspek media	c. Kemudahan penggunaan media	7) Praktis, luwes, dan bertahan
			8) Mudah digunakan
			9) Dapat digunakan kembali
			10) dapat dikelola dengan mudah
			11) Media dapat digunakan secara berkelompok
			12) Media dapat digunakan secara individu
		d. Kesesuaian media	13) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran
			14) kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik MI/SD
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	d. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	15) Kesesuaian bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik
		e. Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik	16) Kesesuaian Bahasa dengan perkembangan emosional peserta didik

Sumber: Dokumen Peneliti

c. Tes

Kisi-kisi yang digunakan dalam melihat hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* yang dilihat dari indikator hasil belajar siswa, dijelaskan pada tabel III.5 sebagai berikut:

Tabel III.5 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar

No	Indikator	Sub Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mengetahui	Mengidentifikasi jenis-jenis bangun datar	C1	1	1
2	Pemahaman	Memahami sifat-sifat bangun datar	C2	2	1
3	Penerapan	Menghitung luas bangun datar	C3	3	1
4	Analisis	Menganalisis perbedaan sifat antara dua bangun datar	C4	4	1
5	Evaluasi	Menyampaikan atau menilai penggunaan bangun datar dalam kehidupan sehari-hari	C5	5	1

Sumber: Dokumen Peneliti

d. Dokumentasi

Dokumentasi dapat berupa arsip dan foto yang mendukung penelitian.

e. Uji validitas yang diuji oleh ahli media, materi dan bahasa.

1.) Kisi-kisi Ahli Media

Instrument lembar validasi media ini untuk melihat tingkat validitas media sehingga multimedia bisa digunakan. Tabel III.6 merupakan yang menjelaskan kisi-kisi dari ahli media. sebagai berikut:

Tabel III.6 Kisi-Kisi Instrument Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1	Aspek visual	a. Desain	1) Kebaruan
			2) Menarik
			3) Sederhana
			4) Kreatif dan inovatif
		b. Gambar	5) Kesesuaian gambar dengan materi
			6) Kejelasan gambar
			7) Kemenarikan gambar
		c. Tipologi	8) Keterbacaan tulisan, ukuran huruf, dan warna huruf
		d. Tata letak	9) Penempatan unsur tata letak konsisten
		e. Warna	10) Ketepatan kombinasi dan komposisi warna
2	Aspek media	f. Kemudahan penggunaan media	11) Praktis, luwes, dan bertahan
			12) Mudah digunakan
			13) Dapat digunakan kembali
			14) dapat dikelola dengan mudah
			15) Media dapat digunakan secara berkelompok
			16) Media dapat digunakan secara individu
		g. Kesesuaian media	17) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran
			18) kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik MI/SD

Sumber: Dokumen Peneliti

2.) Kisi-kisi Ahli Materi

Instrumen lembar validasi media ini untuk melihat tingkat validitas materi sehingga materi dalam multimedia bisa digunakan. Kisi-kisi validasi ahli materi dijelaskan pada Tabel III.7 sebagai berikut:

UIN SUSKA RIAU

Tabel III.7 Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1	Aspek isi	a. Kesesuaian materi	1) Kesesuaian materi dengan kurikulum
			2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)
			3) Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP)
			4) Kesesuaian materi dengan karakteristik materi pembelajaran Matematika
			5) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik MI/SD
		b. Kebenaran materi	6) Memiliki muatan materi yang benar, autentik, dan aktual
2	Aspek penyajian	c. Penyampaian isi	7) Tepat untuk mendukung isi pelajaran
			8) Memiliki kemanfaatan (<i>utility</i>)
			9) Mudah dipelajari (<i>learnability</i>)
			10) Menarik minat (<i>interest</i>)
			11) Memiliki kejelasan petunjuk belajar
		f. Penggunaan bahasa	12) Bahasa yang digunakan mudah dipahami

Sumber: Dokumen Peneliti

3.) Kisi-kisi Ahli Bahasa

Instrumen lembar validasi bahasa ini untuk melihat tingkat validitas Bahasa, sehingga multimedia bisa digunakan. Kisi-kisi validasi ahli bahasa dijelaskan pada Tabel III.8 sebagai berikut:

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.8 Kisi-Kisi Instrument Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Penilaian	Butir Penilaian
1	Lugas	a. Ketepatan struktur kalimat	1) Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan
		b. Keefektifan kalimat	2) Keefektifan kalimat yang digunakan
		c. Kebakuan istilah	3) Kebakuan istilah yang digunakan sesuai fungsi
2	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	d. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4) Kesesuaian bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik
		e. Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik	5) Kesesuaian Bahasa dengan perkembangan emosional peserta didik
3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	f. Ketepatan tata Bahasa	6) Ketepatan tata Bahasa yang digunakan
		g. Ketepatan ejaan	7) Ketepatan ejaan yang digunakan
4	Penggunaan istilah, simbol atau <i>ikon</i>	h. Penggunaan istilah yang tepat	8) Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah
		i. Penggunaan simbol yang tepat	9) Penggunaan simbol atau <i>ikon</i> yang tepat dan tidak berubah-ubah

Sumber: Dokumen Peneliti

G. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam proses penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Data kualitatif diperoleh dari angket uji coba produk yang sebelumnya telah divalidasi oleh validator media, ahli materi dan validator ahli Bahasa, angket minat, tes hasil belajar, respon guru dan siswa. Sumber data dari penelitian ini menggunakan data primer yang didapat dari referensi yang relevan yaitu berupa data validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sumber sekunder data didapatkan melalui angket, tes dan observasi.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan pada lembaran validasi dan lembaran angket data yang diperoleh dari berbagai instrumen kemudian dianalisis secara deskriptif, data yang diperoleh dari instrumen penelitian dianalisis sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif pada penelitian dan pengembangan ini merupakan teknik analisis dan penyajian data menggunakan uraian kalimat. Data yang dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif berasal dari data:

- a. Instrumen Observasi
- b. Instrumen wawancara

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian dan pengembangan ini merupakan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan penyajian data menggunakan tabel biasa dan diagram batang. Data yang dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif berasal dari data:

- a. Uji validitas
- b. Uji kepraktisan
- c. Uji efektivitas
- d. Angket minat
- e. Tes hasil belajar

Analisi deskriptif kuantitatif setiap instrument tersebut, sebagai berikut:

a. Analisis Validitas

Skala pengukuran yang digunakan untuk instrument uji validitas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa adalah skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan dalam penelitian karena mampu menghasilkan jawaban yang jelas dan konsisten. Skala *Likert* sebagai berikut:

Tabel III.9
Skala *Likert* Pada Uji Validitas

Skala <i>Likert</i>	Skor
Sangat Tidak Baik	1
Tidak Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Sumber: (Sugiyono, 2021; 331)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Persentase nilai validitas setiap item dan seluruh *item* instrumen yang menggunakan skala *likert* dianalisis menggunakan rumus. Rumus persentase nilai validitas sebagai berikut:

$$Va = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan:

Va = Nilai validitas dari ah li

TSe = Total skor empirik (skor yang diperoleh dari ah li)

TSh = Total skor hasil (skor maksimal)

Kriteria presentase nilai kevalidan yang digunakan untuk analisis validitas, yaitu:

Tabel III.10
Kriteria Presentase Nilai Kevalidan pada Uji Validitas

Interval Nilai (%)	Kriteria Nilai
01,00 - 50,00	Sangat Tidak Baik
50,00 - 70,00	Tidak Baik
70,00 - 85,00	Baik
85,00 - 100,00	Sangat Baik

Sumber: (Akbar, 2022; 83)

b. Analisis Kepraktisan

Skala pengukuran yang digunakan untuk instrument uji kepraktisan dari respon siswa dan guru adalah skala *Guttman*. Skala *Guttman* digunakan dalam penelitian karena mampu menghasilkan jawaban yang jelas dan konsisten. Skala *Guttman* sebagai berikut:

Tabel III.11
Skala Guttman Pada Uji Kepraktisan

Skala Guttman	Skor
Tidak Setuju	0
Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2021: 332)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Persentase nilai kepraktisan setiap item dan seluruh item instrumen yang menggunakan skala *Guttman* dianalisis menggunakan rumus. Rumus persentase nilai kepraktisan sebagai berikut:

$$Vp = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan:

Vp = Nilai validitas dari praktisi

TSe = Total skor empirik (skor yang diperoleh dari praktisi)

TSh = Total skor hasil (skor maksimal)

Kriteria presentase nilai kepraktisan yang digunakan untuk analisis kepraktisan, yaitu:

Tabel III.12
Kriteria Presentase Nilai pada Uji Kepraktisan

Interval Nilai (%)	Kriteria Nilai
01,00 - 50,00	Sangat Tidak praktis
51,00 - 70,00	Tidak praktis
71,00 - 85,00	Praktis
86,00 - 100,00	Sangat praktis

Sumber: (Akbar, 2022: 83)

c. Analisis Uji Efektivitas

1). Uji Beda (Uji T)

Pengembangan dari multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Jika sebelum penggunaan multimedia dan sesudah penggunaan multimedia memiliki perbedaan yang signifikan dan peningkatan maka multimedia yang digunakan efektif. Cara mengumpulkan data hasil, peneliti memberikan siswa tes kepada siswa sebelum menggunakan multimedia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

interaktif berbasis *Microsoft Sway* (*pretest*) dan kemudian diberikan kepada siswa setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* (*posttest*).

Menganalisis beda dari hasil belajar siswa menggunakan Uji T (Uji beda) yang memiliki tujuan untuk melihat apakah ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* di kelas. Oleh karena itu, desain *One Group Pretest Posttest* yang digunakan adalah yang berikut:

$$O_1 \quad x \quad O_2$$

Gambar 3. 1 *One Group Pretest Posttest Design*

X : Pembelajaran dengan menggunakan multimedia

O_1 : Nilai *pretest*

O_2 : Nilai *posttest*

Uji beda diolah menggunakan SPSS. Karena jumlah sampel adalah 28, uji beda dilakukan dengan menggunakan sampel berpasang-pasangan. Bagian dari uji statistik parametrik yang membandingkan dua pendekatan berbeda pada subjek yang sama disebut uji-t dua sampel berpasangan. Uji-t dua sampel berpasangan atau disebut dengan uji *Pired Sample T Test* dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan nyata dari rata-rata dua sampel berpasangan. Dua sampel berpasangan adalah dua sampel yang memiliki subjek yang sama tetapi menerima dua pengukuran atau perlakuan yang berbeda (Gani & Amalia, 2021: 38).

2). Uji Wilcoxon Mathed Pairs

Menganalisis dari minat belajar siswa menggunakan Uji wilcoxon mathed pairs yang memiliki tujuan untuk melihat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

apakah ada perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* di kelas. Uji ini bisa dengan menggunakan SPSS untuk melihat hasil uji Wilcoxon.

3). Penilaian Angket Minat Belajar Siswa

Skala pengukuran yang digunakan untuk instrument efektifitas hasil dan minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel III.13
Interval Standar Nilai Hasil Belajar

Interval Nilai	Kriteria Nilai
91-100	Sangat Baik
81-90	Baik
71-80	Cukup
61-70	Kurang
< 60	Sangat Kurang

Sumber: (D. Wulandari, 2021: 48)

Tabel III.14
Skala Angket Minat Belajar Siswa

Simbol	Keterangan	Skor
SL	Selalu	4
S	Sering	3
J	Jarang	2
TP	Tidak pernah	1

Sumber: (Sugiyono, 2019: 173)

Tabel III.15
Kategori Penilaian Minat Belajar Siswa

No	Skor Penilaian (%)	Kategori
1	81 - 100	Sangat Tinggi
2	61 - 80	Tinggi
3	41 - 60	Cukup
4	21 - 40	Rendah
5	< 20	Sangat Rendah

Sumber: (Sudjana, 2017: 43)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan hasil produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway*, penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway*. Hal ini berarti bahwa rumusan masalah penelitian ini telah terjawab, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* menghasilkan multimedia yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil dan minat belajar Matematika siswa.
2. Multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* berdasarkan sudut pandang para ahli dengan rata-rata nilai 3,5 dikategorikan “Sangat Baik” dan bisa digunakan dalam pembelajaran.
3. Multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* berdasarkan respon guru dan siswa dengan rata-rata nilai 0,96 dikategorikan “Sangat Praktis” untuk digunakan sebagai multimedia interaktif pembelajaran Matematika.
4. Multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* sangat efektif untuk meningkatkan hasil dan minat belajar. Hal ini terlihat dari tes hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 82 dikategorik “Baik” dan angket minat siswa memperoleh nilai rata-rata 70,31% dikategori “Tinggi”.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Disarankan agar peneliti yang melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* tidak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hanya pada materi keliling dan luas bangun datar, tetapi pada materi Matematika MI/SD lainnya.

2. Disarankan agar peneliti yang melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Sway* terdapat beberapa kelemahan yang perlu menjadi perhatian untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya. Kelemahan terhadap multimedia yang dikembangkan tersebut perlu ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan navigasi konten yang terkadang sulit karena harus mengikuti tata letak yang disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, G., Apriyanto, Patahuddin, A., Janah, R., Dia, E.E., Retnoningsih, Wiradika, N.I. & Setyaningrum, V. 2024. *Evaluasi Pembelajaran*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Abdulrahman, M.D., Faruk, N., Oloyede, A.A., Surajudeen-Bakinde, N.T., Olawoyin, L.A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y.O., Fahm, A.O. & Azeez, A.L. 2020. Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11).
- Agarwal, S. 2019. *Computer Knowledge*. India: Repro India Limited.
- Akbar, S. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Akbar, S. 2022. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Akbari, U. ajariyah, Khansa, F.T., Meliani, D. & Seran, Y.B. 2022. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Alamsyah, S. & Sudrajat 2021. *Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Anggota IKAPI.
- Almagofi, F., Sya'diyah, H., Gultom, R. & Sukmawati, D.M. 2023. *Media Interaktif dalam Pembelajaran IPS SD*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Anwar, S. & Anis, M.B. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1).
- Armita, F. & Ain, S.Q. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Materi Aku Suka Bergotong Royong di Kelas I Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4).
- Assingkily, M.S. 2019. *Studi Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: K-Media.
- Astiamona, U.I., Marli, S. & Kartono 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Tema 8 Untuk Kelas V SD/MI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(8).
- Aulia, A.N. & Nuryanto, S. 2003. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Microsoft Sway Untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Joyful Learning Journal*, 12(4).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Aulia, S.F., Solikha, M., Paujiah, E., Hadiansah & Cahyano, T. 2025. Penyusunan dan Validasi Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Literasi Sains Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(2).
- Aulianie, R. & Damayanti, M.I. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Office Sway dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(9).
- Azaly, Q.R. & Fitrihidajati, H. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1).
- Benny A. Pribadi 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Cahyati, S. & Chrisdiarto, D. 2021. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Media Sway. *Civic Edu: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1).
- Changder, N. 2024. *Microsoft Sway The Amazing Quiz Book*. Tiongkok: Changder Outline.
- Darojat, A. & Munadzar, A.F. 2024. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Dengan Metode Think Pair Share Pada Kelas X Smk Nh Multimedia Poncokusumo. *Jikom: Jurnal Informatika dan Komputer*, 14(1).
- Darusman, Y., Karwati, L. & Hamdan, A. 2023. *Perempuan dan Pendidikan Tinggi*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Disha 2020. *EPFO (Enforcement Officers/Accounts Officers)*.
- Ekowati, D.W.B.I.S. 2018. *Literasi Numerasi Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UMMPress.
- Fadilah, U.N. & Wicaksono, V.D. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Sway Untuk Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Suku Bangsa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(2).
- Fahmi, S. 2021. *Multimedia Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: UAD PRESS.
- Firdawati, L. 2021. *Efektivitas Metode Suggestopedia Menggunakan Musik Klasik Terhadap Media*. Purwokerto: Tatakata Grafika.
- Floyd, K.K., Jeffs, T. & Puckett, K.S. 2024. *Assistive Technology and Universal Design for Learning*.
- Gani, I. & Amalia, S. 2021. *Alat Analisis Data*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Harahap, L.K. & Siregar, A.D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1).
- Harsiwi, U.B. & Arini, L.D.D. 2021. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4).
- Hasibuan, S.H., Ritonga, S., Ritonga, S.A., Yulizar, I., Braking, I., Belajar, M. & Ibtidaiyah, M. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa di Kelas 5 MIS HARISMA Pulo Padang. *Qalam Lil Muhtadin*, 3(1).
- Hasnanto, A.T. & Kholifah, N. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Adobe Flash Cs3 Kelas V SD / MI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1).
- Hidayah, D.I. 2021. Pengembangan Media Sway Berbasis Animasi Video Pada Materi Gaya Di Kelas V SD. *PGSD*, 9(10).
- Hidayat, T. 2025. Validasi Efektivitas Pamphlet dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Kearsaan Wisatawan Lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 5(1).
- Himang, M.G.D., Aprilianti, E., Saputri, M.A., Mahardika, S.A. & Rusmiyanti, E. 2024. *50+ Aktifitas Seru Membangun Karakter*. Bali: Nilacakra.
- Ilham, M. & Arwin 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Irsan, M. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Professional CS 6 Pada Materi Segitiga Dan Segiempat. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 2(1).
- Jannah, D.R.N. & Atmojo, I.R.W. 2022. Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R.N., Suhirman, L., Laurensius, Boari, Y., Lembang, S.T., Wattimena, F.Y., Astriawati, N., Laksono, R.D. & Yunus, M. 2024. *Metodologi Research and Development*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Julyanti, E., Nazliah, R., Siregar, Z.A., Rahma, I.F. & Rahmi 2024. *Evaluasi Hasil Penilaian Belajar Di Sekolah*. Medan: Umsu Press.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Khairani, F., Surahman, M., Destini, F. & Utaminingtias, I.W. 2024. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu E-LKPD Interaktif Microsoft Sway Terhadap Peningkatan Hots Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(1).
- Khoirunnisak, A.M. 2024. Perancangan Media Interaktif Informasi Mekanisme Pengiriman Sampel Di PT. Semarang Garment. *Jurnal Perkivi*, 1(2).
- Lestari, Y.S. & Prasetyaningtyas, F.D. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Muatan Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 14(2).
- Mahmud, U.I. 2023. Pengembangan Microsoft Sway Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 4(1).
- Marifah, S. & Amaliyah, N. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Markamah & Nugraheni, E.P. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Mapel Seni Rupa Materi Menggambar Ilustrasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya*, 7(1).
- Masturin & Khoiruzzaman, W. 2025. *Model dan Hasil Pembelajaran Blended Learning*. Semarang: Lawwana.
- Mawaddah, W. 2021. Uji Kelayakan Media Video Berbasis Power Point disertai Permainan Jeopardy terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*, 2(2).
- Mawarni, R.S., Jeptiyanto, D., Margono, W.I., Oktaviani, L., Nur, R.S. & Dayu, D.P.K. 2022. Media Pembelajaran Sway Untuk Meningkatkan Minat Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sensaseda*, 2(1).
- Misbahul Khoir 2024. *Pengembangan Bahan Ajar Integrasi Matematika dan Al-Qur'an*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Novia, L., Firmansyah, Wahyuni, S., Sakkir, R.I., Nurdzizati, A., Sari, W.N., Syafitri, E., Ruslan, Z.M., Tahir, F., Inayah, A.N., Syarifuddin, A.A., Nurnadiefa, Daswan, D.D.P., Bunga, W.A., Riani, N.R., Tahir, A.M., Zalsabila, A., Setyani, A.T., Susilawati, Amalia, N.I., Yurika, F., Hikmah, N. & Najamuddin, A.A. 2021. *Microsoft 365 Sebagai Media Pembelajaran*. Kota Batu: Beta Aksara.
- Nursyaidah & Sari, L.N.I. 2021. *Mengenal MInat dan Bakat Siswa Melalui Tes Stifin*. Medan: Merdeka Kreasi Group.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Nurul Fuziah 2021. Penggunaan Media Pembelajaran videoscribe dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Peserta Didik Kelas V. *Edukatif: Journal of Education Research*, 3(4).
- Oktafiani, D., Nulhakim, L. & Alamsyah, T.P. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3).
- Pramestika, L.. 2021. Efektivitas Penggunaan Media Microsoft Sway Terhadap Minat Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1).
- Priyono, A. & Junanto, S. 2022. Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam. *MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 12(2).
- Purba, A. & Lubis, A. 2022. *Pembelajaran Bahasa*. Sumedang: Jakad Media Publishing.
- Putri, F.L. & Anshor, A.S. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3).
- Putro, S.C. & Nidhom, A.M. 2021. *Perencanaan Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Qondias, D.N.L.L.D. & Oka, G.P.A. 2025. *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Rahayu, D.D., Sakdiyah, S.H. & Chrisyarani, D.D. 2022. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1).
- Rahmah, F.B. & Gunansyah, G. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Sway untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(4).
- Rahmawati, T.F. 2021. *Pembelajaran untuk Menjaga Kerertarikan Siswa Di Masa Pandemi*. Yogyakarta: UAD PRESS.
- Rakhman Awaludin, A.A. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di MI/SD*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Rayanto, Y.H. & Sugianti 2020. *Penelitian Pengembangan ADDIE & R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rianto, A. 2021. *Model Pembelajaran Round Club dan Hasil Belajar*. Bogor: Guepedia.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Rizka S.A, M.Z., Surachmi, S. & Setiadi, G. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital Berbasis Microsoft Sway untuk Siswa Kelas V di Kecamatan Pucakwangi. *Jurnal Teknodik*, 27(2).
- Rulviana, V., Dayu, D.P.K. & Kurniawati, R.P. 2022. *Sway Berbasis Literasi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Proyek Mahasiswa*. Magetan: AE Media Grafika.
- Ruqoyyah, S. 2021. *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Sari, R.K. & Harjono, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1).
- Sedikan, S.Y., Indarti, T. & Faizin 2023. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Develovment) dalam Penelitian dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Suciati, I., Hapsan, A. & Rahmawati 2022. *Efikasi Diri dan Hasil Belajar Matematika: Suatu Kajian Meta-Analisis*. Sulawesi Selatan: Ruang Tentor.
- Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suganda, T.M., Purwanto, A. & Risdianto, E. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Materi Termodinamika Sma Kelas XI Berbasis Microsoft Sway. *Amplitudo : Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisika*, 3(1).
- Sugiyono 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R dan D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susetyo, A.M., Rachman, A.U., Prafitasari, A.N., Alexander, A.W.A.F., Ulfa, M., Oktavia, Y., Syafriadi, Wardhani, W.D.L. & Dami, Z.A. 2023. *Inovasi Pembelajaran Abad 21*. Jember: UM Jember Press.
- Syahza, A. 2016. *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: UR Press.
- _____. 2021. *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: UR Press Pekanbaru.
- Teluma, M. & Rivaie, W. 2019. *Penilaian*. Pontianak: PGRI Priv Kalbar.
- Tio Gusti Satria 2024. *Kinerja Guru dalam Memilih Bahan Ajar pada Pembelajaran di SD*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media.
- Triani, N. 2021. *LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bogor: Guepedia.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Trygu. 2021. *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Bogor: Guepedia.
- _____. 2021. *Teori Motivasi Abraham H. Mashlow dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa*. Bogor: Guepedia.
- Untari, A.D., Asmawi, M. & Enjelita, P. 2023. Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2).
- Utami, I.Q., Ningrum, R.A., Fahmiah, I. & Fakruzzaman, M.N. 2022. *Microsoft Office 365*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Utami, P. & Nurlizawati, N. 2024. Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(4).
- Waeroh, S., Parmin & Sardjijo 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Menggunakan Microsoft Office 365 Berbantuan Modul Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 23(2).
- Wahyuningsih, P.I., Nuryatin, A. & Pristiwati, R. 2022. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Content And Language Integrated Learning (CLIL) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 6(2).
- Widharyanto, B. & Prijowuntato, S.W. 2021. *Menilai Peserta Didik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Wulan, W., Pratiwi, W.D. & Nurhasanah, E. 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Sway dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(6).
- Wulandari, D. 2021. *Asyik Belajar IPS: Tinjauan dengan Metode Project Based Learning*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Yayuk, E. 2019. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Malang: UMMPress.
- Yuliawati, L., Aribowo, D. & Hamid, M.A. 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 5(1).
- Yusrizal & Rahmati 2020. *Tes Hasil Belajar*. Banda Aceh: Bndar Publishing.
- Zulfadewina, Sucipto, A., Iba, K. & Zulherman 2022. Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*, 4(4).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Zulfikri, M. & Reinita 2025. Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Sway Di dalam Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).





Lampiran 1. Alur dan Tujuan Pembelajaran Matematika

Alur Dan Tujuan Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Perangkat Ajar (Matematika Fase C Kelas V SD)

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah dengan 1.000.000. Mereka dapat melakukan operasi aritmetika pada bilangan cacah sampai 100.000. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal dan mengubah pecahan menjadi desimal. Mereka dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan operasi aritmetika pada bilangan cacah sampai 1000. Mereka dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB dan masalah yang berkaitan dengan uang. Mereka dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola bilangan membesar yang melibatkan perkalian dan pembagian. Mereka dapat bernalar secara proporsional dan menggunakan operasi perkalian dan pembagian dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dengan rasio dan atau yang terkait dengan proporsi.

Peserta didik dapat menentukan keliling dan luas beberapa bentuk bangun datar dan gabungannya. Mereka dapat mengonstruksi dan mengurai beberapa bangun ruang dan gabungannya, dan mengenali visualisasi spasial. Mereka dapat membandingkan karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak.

Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk beberapa visualisasi dan dalam tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi. Mereka dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, dan pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Fase C Berdasarkan Elemen		
Elemen	Capaian Pembelajaran	
Bilangan	Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (<i>number sense</i>) pada bilangan cacah sampai 1.000.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB.	
Aljabar	Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada bilangan cacah sampai 1000 (contoh : $10 \times \dots = 900$, dan $900 : \dots = 10$). Peserta didik dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola bilangan membesar dan mengecil yang melibatkan perkalian dan pembagian. Mereka dapat bernalar secara proporsional untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dengan rasio satuan. Mereka dapat menggunakan operasi perkalian dan pembagian dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang terkait dengan proporsi.	
Pengukuran	Pada akhir fase C, peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut.	
Geometri	Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengonstruksi dan mengurai bangun ruang (kubus, balok, dan gabungannya) dan mengenali visualisasi spasial (bagian depan, atas, dan samping). Mereka dapat membandingkan karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak.	
Analisa Data dan Peluang	Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk gambar, pictogram, diagram batang, dan tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi. Mereka dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Topik/Materi		Profile Pelajar Pancasila
		Sub Topik/Sub Materi		
<ul style="list-style-type: none">• Untuk memperdalam pemahaman pecahan, memahami arti penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut, serta mampu mengaplikasikannya.• Dapat memikirkan tentang cara menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut dan menghitungnya.	6 Jam	Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan	<ul style="list-style-type: none">• Penjumlahan Pecahan• Pengurangan Pecahan	<ul style="list-style-type: none">• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia• Berkebhinekaan Global• Mandiri• Bernalar• Kritis• Kreatif
<ul style="list-style-type: none">• Memperdalam pemahaman mengenai pecahan.• Dapat memahami arti dari perkalian dan pembagian dari pecahan yang pengali dan pembagiannya adalah bilangan bulat, berpikir bagaimana cara menghitungnya, dan berbagai perhitungan lainnya.	9 Jam	Perkalian dan Pembagian Pecahan	<ul style="list-style-type: none">• Perkalian Pecahan• Pembagian Pecahan	<ul style="list-style-type: none">• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia• Berkebhinekaan Global• Mandiri• Bernalar• Kritis• Kreatif
<ul style="list-style-type: none">• Untuk memperdalam pemahaman bahwa luas sebuah bangun datar dapat dihitung dan mampu mengetahui cara menghitung luasnya.• Menemukan dengan membagi luas segi banyak menjadi segitiga dan lainnya.	13 Jam	Luas Bangun Datar	<ul style="list-style-type: none">• Luas Jajargenjang• Luas Segitiga• Luas Trapesium• Luas Belah ketupat	<ul style="list-style-type: none">• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia• Berkebhinekaan Global• Mandiri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

<ul style="list-style-type: none"> • Memikirkan cara menemukan luas segitiga, jajargenjang, belah ketupat, dan trapesium. 			<ul style="list-style-type: none"> • Berpikir Bagaimana Cara Menghitung Luas 	<ul style="list-style-type: none"> • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan tabel untuk dapat menyelidiki hubungan antara dua kuantitas yang berubah bersama. • Untuk kasus sederhana, mengetahui ada hubungan proporsional. • Memperdalam pemahaman tentang kalimat matematika yang menyatakan hubungan antar kuantitas, dan fokus pada kebersesuaian antara dua kuantitas dan bagaimana perubahannya untuk hubungan yang dinyatakan dengan kalimat matematika sederhana. 	6 Jam	Perbandingan	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan Dua Kuantitas • Proporsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Memperdalam pemahaman bangun datar melalui aktivitas seperti observasi dan komposisi bentuk. • Mengerti tentang segi banyak dan segi banyak beraturan • Memahami tentang rasio keliling. • Menggunakan 3,14 sebagai rasio keliling. 	9 Jam	Segi Banyak Beraturan dan Lingkaran	<ul style="list-style-type: none"> • Segi Banyak Beraturan • Diameter dan Keliling 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Membantu peserta didik memahami gambar bangun ruang melalui kegiatan seperti observasi dan komposisi gambar. • Mengetahui tentang prisma dan tabung. • Dapat menggambar sketsa dan jaring-jaring. 	8 Jam	Bangun Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Prisma dan Tabung • Sketsa dan Jaring-jaring 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

				<ul style="list-style-type: none"> • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Memungkinkan untuk memahami tentang persentase. • Memahami arti, cara menemukan dan cara membandingkan rasio, dan arti dan cara menyatakan persentase. • Memahami bagaimana menemukan kuantitas yang akan dibandingkan dan kuantitas yang akan dijadikan dasar. • Memahami cara menyelesaikan soal jika rasionya menjadi • Mengumpulkan bahan sesuai dengan tujuan dan mengaturnya sehingga dapat dinyatakan menggunakan diagram lingkaran dan grafik pita, sehingga karakteristiknya dapat diselidiki. 	13 Jam	Rasio dan Diagram	<ul style="list-style-type: none"> • Rasio • Persentase • Masalah Terkait Rasio • 4 Diagram yang Menyatakan Rasio 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif

Lampiran 2. Modul Ajar Matematika

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



MODUL AJAR MATEMATIKA SD (BANGUN DATAR)

INFORMASI UMUM

IDENTITAS SEKOLAH

Sekolah	SDN 028 Rimbo Panjang	Kurikulum	Merdeka
Jenjang / Kelas	SD / 5	Semester	1/ Ganjil
Mata Pelajaran	Matematika	Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 menit)
Penyusun	Elfiranur	Pertemuan	Pertama
Materi pembelajaran	Keliling Bangun Datar Segiempat		

FASE DAN ELEMEN

Fase C / Geometri

CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi keliling bangun datar segiempat

INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat memahami keliling bangun datar segiempat
2. Peserta didik dapat menentukan keliling bangun datar segiempat dengan tepat

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Peserta didik berdo'a sebelum belajar bersama-sama sebagai bentuk ketakwaan kepada Allah.
2. Mandiri, saat peserta didik menyelesaikan LKPD.

MODEL, MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : *Problem Based Learning* (PBL)
Media : *Microsoft Sway*
Metode : Ceramah, diskusi dan penugasan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

SUMBER BAHAN PEMBELAJARAN	
1.	Buku Paket Guru dan Siswa
2.	Internet
3.	Lembar kerja peserta didik
SARANA DAN PRASARANA	
1.	Alat Pembelajaran : Komputer / laptop, jaringan internet, proyektor, speaker
2.	Ruang kelas yang memadai
TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
JUMLAH PESERTA DIDIK	
Jumlah peserta didik 1 kelas ada 28 peserta didik	
KOMPETENSI AWAL/ PRASYARAT	
1. Peserta didik sudah memahami keliling bangun datar segiempat.	
Kegiatan Pembelajaran	
PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
1. Guru menyiapkan media pembelajaran <i>Microsoft Sway</i>	
2. Guru menyiapkan konten materi dan penjelasan dengan media <i>Microsoft Sway</i>	
3. Guru menyiapkan LKPD untuk penugasan peserta didik.	
KEGIATAN PEMBELAJARAN DI KELAS	
KEGIATAN PEMBUKA (5 MENIT)	
➤ Guru menyapa peserta didik.	
➤ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran.	
➤ Guru mengecek kehadiran peserta didik.	
➤ Guru memotivasi peserta didik dengan mengajak tepuk semangat.	
➤ Guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pembelajaran.	
➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

- Peserta didik dibagikan menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah tersebut.
- Siswa bekerja dalam kelompok, mencari informasi dan berdiskusi tentang bagaimana cara mencari keliling bangun datar segiempat.
- Guru membimbing dengan bertanya kepada seluruh siswa, apa itu keliling? Bagaimana cara mencari keliling persegi dan persegi panjang? Apakah ada hubungan antara sisi dan keliling?
- Guru memberikan penjelasan cara mencari keliling bangun datar segiempat dengan menggunakan media *Microsoft Sway*.
- Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok tentang keliling bangun datar segiempat.
- Setiap kelompok mencoba mencari solusi atas masalah yang diberikan dengan rumus keliling segiempat, kemudian menghitung kelilingnya.

B. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

- Setelah kegiatan selesai, peserta didik mengumpulkan hasil jawaban.
- Masing-masing kelompok mendiskusikan hasil diskusi dan perhitungannya di depan kelas dengan menjelaskan langkah-langkah yang mereka lakukan.
- Guru membimbing peserta didik lain untuk menanggapi.
Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan pada peserta didik yang menjawab dengan benar.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Peserta didik bersama guru mengevaluasi dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.
- Peserta didik bersama guru merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Guru menyampaikan rencana materi untuk pertemuan berikutnya.

C. Guru bersama-sama dengan peserta didik menutup kelas dengan berdo'a bersama

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

- Peserta didik dibagikan menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah tersebut.
- Siswa bekerja dalam kelompok, mencari informasi dan berdiskusi tentang bagaimana cara mencari keliling bangun datar segiempat.
- Guru membimbing dengan bertanya kepada seluruh siswa, apa itu keliling? Bagaimana cara mencari keliling persegi dan persegi panjang? Apakah ada hubungan antara sisi dan keliling?
- Guru memberikan penjelasan cara mencari keliling bangun datar segiempat dengan menggunakan media *Microsoft Sway*.
- Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok tentang keliling bangun datar segiempat.
- Setiap kelompok mencoba mencari solusi atas masalah yang diberikan dengan rumus keliling segiempat, kemudian menghitung kelilingnya.

E. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

- Setelah kegiatan selesai, peserta didik mengumpulkan hasil jawaban.
- Masing-masing kelompok mendiskusikan hasil diskusi dan perhitungannya di depan kelas dengan menjelaskan langkah-langkah yang mereka lakukan.
- Guru membimbing peserta didik lain untuk menanggapi.
- Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan pada peserta didik yang menjawab dengan benar.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Peserta didik bersama guru mengevaluasi dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.
- Peserta didik bersama guru merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Guru menyampaikan rencana materi untuk pertemuan berikutnya.
- Guru bersama-sama dengan peserta didik menutup kelas dengan berdo'a bersama

ASESMEN FORMATIF

1. Sikap : Penilaian diri (*self assessment*)
2. Keterampilan : Asesmen kinerja
3. Pengetahuan : Asesmen tertulis

ASESMEN/PENILAIAN

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1					
2					
3					

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

[illegible]

Tim Gakko Toshō. 2021. *Belajar bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 1*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

_____. 2021. *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 2*. Pusat
Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan,
Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Fi

Rimbo Panjang, September 2025

Quint

Elfiranur

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Materi : Keliling Bangun Datar Segiempat

Model Pembelajaran : *Problem Based Learning* (PBL)

Nama : _____

Kelompok : _____

Kelas : _____

Hari/Tanggal : _____

A. Masalah

Berikut adalah kasus yang harus kalian selesaikan:

Keliling dua bingkai persegi masing-masing adalah 56 cm dan 90 cm. Jika ada bingkai persegi lain yang kelilingnya dua kali jumlah keliling dua bingkai sebelumnya, berapakah keliling bingkai persegi tersebut?

B. Langkah-Langkah Penyelesaian

Ikuti langkah berikut untuk menyelesaikan masalah di atas:

- Lokasi informasi penting yang diketahui dari kasus tersebut.
- Tentukan rumus yang relevan untuk menghitung keliling bangun segiempat.
- Hitung keliling bangun datar tersebut berdasarkan informasi yang diketahui.
- Simpulkan hasil perhitungan dan jawab pertanyaan pada kasus.

C. Aktivitas Peserta Didik

1. Identifikasi Informasi

Tuliskan informasi yang diketahui dari masalah di atas:

Panjang = _____ meter

Lebar = _____ meter

2. Rumus Keliling Segiempat

Tuliskan rumus keliling segiempat yang akan kamu gunakan:

3. Perhitungan

Hitung keliling segiempat berdasarkan rumus yang sudah kamu tulis dan data yang tersedia:

Keliling = _____

4. Kesimpulan

.....

.....

.....

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MODUL AJAR MATEMATIKA SD
(BANGUN DATAR)

INFORMASI UMUM			
IDENTITAS SEKOLAH			
Sekolah	SDN 028 Rimbo Panjang	Kurikulum	Merdeka
Jenjang / Kelas	SD / 5	Semester	1/ Ganjil
Mata Pelajaran	Matematika	Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 menit)
Penyusun	Elfiranur	Pertemuan	Kedua
Materi pembelajaran	Luas Bangun Datar Segiempat		
FASE DAN ELEMEN			
Fase C / Geometri			
CAPAIAN PEMBELAJARAN			
1. Peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut			
TUJUAN PEMBELAJARAN			
1. Mengidentifikasi luas bangun datar segiempat			
INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN			
3. Peserta didik dapat memahami luas bangun datar segiempat			
4. Peserta didik dapat menentukan luas bangun datar segiempat dengan tepat			
PROFIL PELAJAR PANCASILA			
3. Peserta didik berdo'a sebelum belajar bersama-sama sebagai bentuk ketakwaan kepada Allah.			
4. Mandiri, saat peserta didik menyelesaikan LKPD.			
MODEL, MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN			
Model	: <i>Problem Based Learning</i> (PBL)		
Media	: <i>Microsoft Sway</i>		
Metode	: Ceramah, diskusi dan penugasan		
SUMBER BAHAN PEMBELAJARAN			
4. Buku Paket Guru dan Siswa			
5. Internet			
6. Lembar kerja peserta didik			
SARANA DAN PRASARANA			
3. Alat Pembelajaran : Komputer / laptop, jaringan internet, proyektor, speaker			
4. Ruang kelas yang memadai			

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	TARGET PESERTA DIDIK	
	Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
	JUMLAH PESERTA DIDIK	
	Jumlah peserta didik 1 kelas ada 28 peserta didik	
	KOMPETENSI AWAL/ PRASYARAT	
	2. Peserta didik sudah memahami luas bangun datar segiempat.	
	Kegiatan Pembelajaran	
	PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
	4. Guru menyiapkan media pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> 5. Guru menyiapkan konten materi dan penjelasan dengan media <i>Microsoft Sway</i> 6. Guru menyiapkan LKPD untuk penugasan peserta didik.	
	KEGIATAN PEMBELAJARAN DI KELAS	
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	<div> <div></div> <div>KEGIATAN PEMBUKA (5 MENIT)</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyapa peserta didik. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. Guru mengecek kehadiran peserta didik. Guru memotivasi peserta didik dengan mengajak melakukan <i>ice breaking</i>. Guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	
	<div> <div></div> <div>KEGIATAN INTI (55 MENIT)</div> </div> <p>Guru mengajak peserta didik mematuhi peraturan pembelajaran yaitu harus menyimak dan mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh, menunjukkan sikap senang dan semangat belajar, berani mengemukakan pendapat.</p>	
	<div>E. Orientasi peserta didik pada masalah</div>	
	a. Guru membuka dengan memberikan konteks masalah nyata, misalnya: <i>“Kamu akan mendesain taman depan rumah berbentuk persegi panjang. Bagaimana caranya menghitung luas taman agar tahu berapa banyak rumput yang harus ditanam?”</i>	
	b. Guru mengajukan pertanyaan pemancing seperti: <i>Apa yang kalian ketahui tentang bangun segiempat dan luasnya? Bagaimana cara menghitung luas segiempat?</i>	
	c. Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik cara menghitung luas segiempat dengan media <i>Microsoft Sway</i>	
	<div>B. Mengorganisasikan peserta didik</div>	
	d. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok	
	e. Guru memberikan LKPD kepada peserta didik tentang luas bangun datar segiempat.	
	f. Siswa melakukan diskusi dan menyelesaikan masalah dengan teman sekelompok.	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	<div data-bbox="406 311 1401 428"><p>g. Guru mengawasi dan memberikan bimbingan bila diperlukan, mendorong siswa untuk menjelaskan proses pemecahan masalah.</p><p>h. Setiap kelompok menuliskan hasil diskusinya dan solusi yang didapat.</p></div>						
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	<div data-bbox="368 1223 1334 1470"><p>C. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p><ul style="list-style-type: none">➤ Setelah kegiatan selesai, peserta didik secara aktif berkelompok mempresentasikan hasil diskusi luas bangun datar yang di dapatkan.➤ Guru membimbing peserta didik lain untuk menanggapi.➤ Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan pada kelompok yang dapat menyampaikan hasil dengan baik.</div> <div data-bbox="714 1485 1027 1515"><p>ASESMEN FORMATIF</p></div> <div data-bbox="417 1537 1063 1647"><table><tr><td>1. Sikap</td><td>: Penilaian diri (self assessment)</td></tr><tr><td>2. Keterampilan</td><td>: Asesmen kinerja</td></tr><tr><td>3. Pengetahuan</td><td>: Asesmen tertulis</td></tr></table></div>	1. Sikap	: Penilaian diri (self assessment)	2. Keterampilan	: Asesmen kinerja	3. Pengetahuan	: Asesmen tertulis
1. Sikap	: Penilaian diri (self assessment)						
2. Keterampilan	: Asesmen kinerja						
3. Pengetahuan	: Asesmen tertulis						

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ASSESMEN/PENILAIAN

Lembar Sikap Spiritual dan Sosial

Petunjuk : Guru dapat memberikan keterangan pada jurnal harian dibawah ini, apabila terdapat siswa yang bersikap menonjol dan memerlukan bimbingan yang lebih dari guru dan orang tua.

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					
4					

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

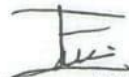
No	Nama Siswa	Aspek								Penilaian		Nilai	
		Menjawab pertanyaan				Keterampilan Penyampaian hasil diskusi				Skor maksimum	Skor perolehan		
		4	3	2	1	4	3	2	1				
1													
2													
3													

DAFTAR PUSTAKA

Tim Gakko Toshio. 2021. *Belajar bersama Temannmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 1*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

_____. 2021. *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 2*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran



Muhammad Firdaus Al Fikri, S.Pd

Rimbo Panjang, September 2025


Peneliti



Elfiranur

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Materi	: Luas Bangun Datar Segiempat
Model Pembelajaran	: <i>Problem Based Learning (PBL)</i>
Nama	:
Kelompok	:
Kelas	:
Hari/Tanggal	:

A. Masalah

Berikut adalah kasus yang harus kalian selesaikan:

Pak Dodi memiliki tanah berbentuk persegi dengan panjang sisi 28 meter. Setengah dari tanah tersebut diberikan kepada Wawan, sepertiga tanah diserahkan kepada Joko, dan sisanya untuk Roni. Berapakah luas tanah bagian Roni?

B. Mengumpulkan Informasi dan Menyusun Strategi

Jawablah pertanyaan berikut:

1. Rumus apa yang digunakan untuk menghitung luas persegi?

.....

.....

.....

2. Bagaimana cara menghitung luas persegi?

.....

.....

.....

C. Menyelesaikan Masalah

Hitung setiap luas sesuai dengan data yang diberikan:

.....

.....

.....

D. Menyajikan Hasil

Tuliskan jawaban lengkap kamu di bawah ini!

.....

.....

.....

MODUL AJAR MATEMATIKA SD
(BANGUN DATAR)

INFORMASI UMUM			
IDENTITAS SEKOLAH			
Sekolah	SDN 028 Rimbo Panjang	Kurikulum	Merdeka
Jenjang / Kelas	SD / 5	Semester	1/ Ganjil
Mata Pelajaran	Matematika	Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 menit)
Penyusun	Elfiranur	Pertemuan	Ketiga
Materi pembelajaran	Keliling Bangun Datar Segitiga		
FASE DAN ELEMEN			
Fase C / Geometri			
CAPAIAN PEMBELAJARAN			
1. Peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut			
TUJUAN PEMBELAJARAN			
1. Mengidentifikasi keliling bangun datar segitiga			
INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN			
5. Peserta didik dapat memahami keliling bangun datar segitiga			
6. Peserta didik dapat menentukan keliling bangun datar segitiga dengan tepat			
PROFIL PELAJAR PANCASILA			
5. Peserta didik berdo'a sebelum belajar bersama-sama sebagai bentuk ketakwaan kepada Allah.			
6. Mandiri, saat peserta didik menyelesaikan LKPD.			
MODEL, MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN			
Model	: <i>Problem Based Learning</i> (PBL)		
Media	: <i>Microsoft Sway</i>		
Metode	: Ceramah, diskusi dan penugasan		
SUMBER BAHAN PEMBELAJARAN			
7. Buku Paket Guru dan Siswa			
8. Internet			
9. Lembar kerja peserta didik			
SARANA DAN PRASARANA			
5. Alat Pembelajaran : Komputer / laptop, jaringan internet, proyektor, speaker			
6. Ruang kelas yang memadai			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>	TARGET PESERTA DIDIK	
	Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
	JUMLAH PESERTA DIDIK	
	Jumlah peserta didik 1 kelas ada 28 peserta didik	
	KOMPETENSI AWAL/ PRASYARAT	
	3. Peserta didik sudah memahami keliling bangun datar segitiga.	
	Kegiatan Pembelajaran	
	PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
	7. Guru menyiapkan media pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> 8. Guru menyiapkan konten materi dan penjelasan dengan media <i>Microsoft Sway</i> 9. Guru menyiapkan LKPD untuk penugasan peserta didik.	
	KEGIATAN PEMBELAJARAN DI KELAS	
	<div> <div></div> <div>KEGIATAN PEMBUKA (5 MENIT)</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyapa peserta didik. ➤ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. ➤ Guru mengecek kehadiran peserta didik. ➤ Guru memotivasi peserta didik dengan mengajak tepuk semangat. ➤ Guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pembelajaran. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

Guru mengajak peserta didik mematuhi peraturan pembelajaran yaitu harus menyimak dan mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh, menunjukkan sikap senang dan semangat belajar, berani mengemukakan pendapat. (*communication*)

F. Orientasi peserta didik pada masalah

- a. Guru memulai dengan memberikan gambaran singkat tentang pentingnya mengetahui keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Guru memberikan sebuah permasalahan nyata yang harus diselesaikan siswa, misalnya:
“Kamu akan membuat bingkai foto berbentuk segitiga. Bagaimana cara menghitung luas bingkai tersebut agar tahu berapa banyak bahan yang dibutuhkan?”

G. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

- Siswa dibagikan menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah tersebut.
- Siswa bekerja dalam kelompok, mencari informasi dan berdiskusi tentang bagaimana cara mencari luas bangun segitiga.
- Guru membimbing dengan bertanya kepada seluruh siswa, apa itu luas? Bagaimana cara mencari luas segitiga?
- Guru memberikan penjelasan cara mencari luas bangun datar segitiga dengan menggunakan media *Microsoft Sway*.
- Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok tentang luas bangun datar segitiga.
- Setiap kelompok mencoba mencari solusi atas masalah yang diberikan dengan rumus luas segitiga, kemudian menghitung luasnya.

D. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

- Setelah kegiatan selesai, peserta didik mengumpulkan hasil jawaban.
- Masing-masing kelompok mendiskusikan hasil diskusi dan perhitungannya di depan kelas dengan menjelaskan langkah-langkah yang mereka lakukan.
- Guru membimbing peserta didik lain untuk menanggapi.
- Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan pada peserta didik yang menjawab dengan benar.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Peserta didik bersama guru mengevaluasi dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. (*Mengevaluasi*)
- Peserta didik bersama guru merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Guru menyampaikan rencana materi untuk pertemuan berikutnya.
- Guru bersama-sama dengan peserta didik menutup kelas dengan berdoa bersama

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

1. Sikap : penilaian diri (self assessment)
2. Keterampilan : asesmen kinerja
3. Pengetahuan : asesmen tertulis

Lembar Sikap Spiritual dan Sosial

Petunjuk : Guru dapat memberikan keterangan pada jurnal harian dibawah ini, apabila terdapat siswa yang bersikap menonjol dan memerlukan bimbingan yang lebih dari guru dan orang tua.

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN										
No	Nama Siswa	Aspek						Penilaian		Nilai
		Menjawab pertanyaan			Keterampilan Penyampaian hasil diskusi			Skor maksimum	Skor perolehan	
1										
2										
3										

Tim Gakko Toshō. 2021. *Belajar bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 1*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

_____. 2021. *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 2*. Pusat
Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan,
Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Muhammad Firdaus Al Fikri, S.Pd

Rimbo Panjang, September 2025

Pencliti

Elifcanur

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Himpunan Cipta Milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Materi : Keliling Bangun Datar Segitiga
Model Pembelajaran : *Problem Based Learning (PBL)*

Nama :
Kelompok :
Kelas :
Hari/Tanggal :

A. Masalah
Berikut adalah kasus yang harus kalian selesaikan:
Pak Budi ingin membuat taman bunga persegi dengan di dalamnya di tanami dua macam bunga berbentuk segitiga. Panjang persegi 12 meter dan lebar 6 meter. Berapakah keliling masing-masing taman bunga berbentuk segitiga tersebut?

B. Mengumpulkan Informasi dan Menyusun Strategi
Jawablah pertanyaan berikut:

1. Apa yang di maksud dengan keliling segitiga?
.....
.....
.....
2. Bagaimana cara menghitung keliling segitiga?
.....
.....
.....

C. Menyelesaikan Masalah
Hitung setiap luas sesuai dengan data yang diberikan:
.....
.....

D. Menyajikan Hasil
Tuliskan jawaban lengkap kamu di bawah ini:
.....
.....

MODUL AJAR MATEMATIKA SD (BANGUN DATAR)

INFORMASI UMUM			
IDENTITAS SEKOLAH			
Sekolah	SDN 028 Rimbo Panjang	Kurikulum	Merdeka
Jenjang / Kelas	SD / 5	Semester	1/ Ganjil
Mata Pelajaran	Matematika	Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 menit)
Penyusun	Elfiranur	Pertemuan	Keempat
Materi pembelajaran	Luas Bangun Datar Segitiga		
FASE DAN ELEMEN			
Fase C / Geometri			
CAPAIAN PEMBELAJARAN			
1. Peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut			
TUJUAN PEMBELAJARAN			
1. Mengidentifikasi luas bangun datar segitiga			
INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN			
7. Peserta didik dapat memahami luas bangun datar segitiga			
8. Peserta didik dapat menentukan luas bangun datar segitiga dengan tepat			
PROFIL PELAJAR PANCASILA			
7. Peserta didik berdo'a sebelum belajar bersama-sama sebagai bentuk ketakwaan kepada Allah.			
8. Mandiri, saat peserta didik menyelesaikan LKPD.			
MODEL, MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN			
Model	: <i>Problem Based Learning</i> (PBL)		
Media	: <i>Microsoft Sway</i>		
Metode	: Ceramah, diskusi dan penugasan		
SUMBER BAHAN PEMBELAJARAN			
10. Buku Paket Guru dan Siswa			
11. Internet			
12. Lembar kerja peserta didik			
SARANA DAN PRASARANA			
7. Alat Pembelajaran : Komputer / laptop, jaringan internet, proyektor, speaker			
8. Ruang kelas yang memadai			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	TARGET PESERTA DIDIK	
	Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
	JUMLAH PESERTA DIDIK	
	Jumlah peserta didik kelas 1 ada 28 peserta didik	
	KOMPETENSI AWAL/ PRASYARAT	
	Peserta didik sudah memahami luas segitiga	
	Kegiatan Pembelajaran	
	PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
	10.Guru menyiapkan media pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> 11.Guru menyiapkan konten materi dan penjelasan dengan media <i>Microsoft Sway</i> 12.Guru menyiapkan LKPD untuk penugasan peserta didik.	
	KEGIATAN PEMBELAJARAN DI KELAS	
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	<div> <div></div> <div>KEGIATAN PEMBUKA (5 MENIT)</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyapa peserta didik. ➤ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. ➤ Guru mengecek kehadiran peserta didik. ➤ Guru memotivasi peserta didik dengan mengajak melakukan <i>ice breaking</i>. ➤ Guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pembelajaran. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

Guru mengajak peserta didik mematuhi peraturan pembelajaran yaitu harus menyimak dan mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh, menunjukkan sikap senang dan semangat belajar, berani mengemukakan pendapat.

H. Orientasi peserta didik pada masalah

- a. Guru membuka dengan memberikan konteks masalah nyata, misalnya: *“Kamu akan membuat bingkai foto berbentuk segitiga. Bagaimana cara menghitung luas bingkai tersebut agar tahu berapa banyak bahan yang dibutuhkan?”*
- b. Guru mengajukan pertanyaan pemancing seperti: *Apa yang kalian ketahui tentang bangun segitiga dan luasnya? Bagaimana cara menghitung luas segitiga?*
- c. Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik cara menghitung luas segitiga dengan media *Microsoft Sway*

I. Mengorganisasikan peserta didik

- a. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok
- b. Guru memberikan LKPD kepada peserta didik tentang luas bangun datar segitiga.
- c. Siswa melakukan diskusi dan menyelesaikan masalah dengan teman sekelompok.
- d. Guru mengawasi dan memberikan bimbingan bila diperlukan, mendorong siswa untuk menjelaskan proses pemecahan masalah.
- e. Setiap kelompok menuliskan hasil diskusinya dan solusi yang didapat.

J. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

- a. Setelah kegiatan selesai, peserta didik secara aktif berkelompok mempresentasikan hasil diskusi luas bangun datar segitiga yang didapatkan.
- b. Guru membimbing peserta didik lain untuk menanggapi.
- c. Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan pada kelompok yang dapat menyampaikan hasil dengan baik.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. (*Mengevaluasi*)
- Peserta didik bersama guru merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Guru menyampaikan rencana materi untuk pertemuan berikutnya.
- Guru bersama-sama dengan peserta didik menutup kelas dengan berdo’a bersama

ASESMEN FORMATIF

- | | |
|-----------------|------------------------------------|
| 4. Sikap | : Penilaian diri (self assessment) |
| 5. Keterampilan | : Asesmen kinerja |
| 6. Pengetahuan | : Asesmen tertulis |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ASSESMEN/PENILAIAN

Lembar Sikap Spiritual dan Sosial

Petunjuk : Guru dapat memberikan keterangan pada jurnal harian dibawah ini, apabila terdapat siswa yang bersikap menonjol dan memerlukan bimbingan yang lebih dari guru dan orang tua.

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

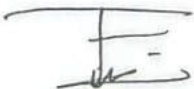
No	Nama Siswa	Aspek				Penilaian		Nilai
		Menjawab pertanyaan		Keterampilan Penyampaian hasil diskusi		Skor maksimum	Skor perolehan	
1								
2								
3								

DAFTAR PUSTAKA

Tim Gakko Toshio. 2021. *Belajar bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 1*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

_____. 2021. *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 2*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran



Muhammad Firdaus Al Fikri, S.Pd

Rimbo Panjang, September 2025

Peneliti



Elfirnanur

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Materi : Keliling Bangun Datar Segitiga
Model Pembelajaran : *Problem Based Learning* (PBL)
Nama :
Kelompok :
Kelas :
Hari/Tanggal :

A. Masalah

Berikut adalah kasus yang harus kalian selesaikan:

Pak Budi ingin membuat taman bunga persegi dengan di dalamnya di tanami dua macam bunga berbentuk segitiga. Panjang persegi 12 meter dan lebar 6 meter. Berapakah keliling masing-masing taman bunga berbentuk segitiga tersebut?

B. Mengumpulkan Informasi dan Menyusun Strategi

Jawablah pertanyaan berikut:

1. Apa yang di maksud dengan keliling segitiga?

.....
.....
.....

2. Bagaimana cara menghitung keliling segitiga?

.....
.....
.....

C. Menyelesaikan Masalah

Hitung setiap luas sesuai dengan data yang diberikan:

.....
.....

D. Menyajikan Hasil

Tuliskan jawaban lengkap kamu di bawah ini:

.....
.....

MODUL AJAR MATEMATIKA SD
(BANGUN DATAR)

INFORMASI UMUM			
IDENTITAS SEKOLAH			
Sekolah	SDN 028 Rimbo Panjang	Kurikulum	Merdeka
Jenjang / Kelas	SD / 5	Semester	1/ Ganjil
Mata Pelajaran	Matematika	Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 menit)
Penyusun	Elfiranur	Pertemuan	Kelima
Materi pembelajaran	Keliling Bangun Datar Segibanyak		
FASE DAN ELEMEN			
Fase C / Geometri			
CAPAIAN PEMBELAJARAN			
1. Peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut			
TUJUAN PEMBELAJARAN			
1. Mengidentifikasi keliling bangun datar segibanyak			
INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN			
9. Peserta didik dapat memahami keliling bangun datar segibanyak			
10. Peserta didik dapat menentukan keliling bangun datar segibanyak dengan tepat			
PROFIL PELAJAR PANCASILA			
9. Peserta didik berdo'a sebelum belajar bersama-sama sebagai bentuk ketakwaan kepada Allah.			
10. Mandiri, saat peserta didik menyelesaikan LKPD.			
MODEL, MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN			
Model	: <i>Problem Based Learning</i> (PBL)		
Media	: <i>Microsoft Sway</i>		
Metode	: Ceramah, diskusi dan penugasan		
SUMBER BAHAN PEMBELAJARAN			
13. Buku Paket Guru dan Siswa			
14. Internet			
15. Lembar kerja peserta didik			
SARANA DAN PRASARANA			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Alat Pembelajaran : Komputer / laptop, jaringan internet, proyektor, speaker
10. Ruang kelas yang memadai
TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
JUMLAH PESERTA DIDIK
Jumlah peserta didik 1 kelas ada 28 peserta didik
KOMPETENSI AWAL/ PRASYARAT
Peserta didik sudah memahami keliling segibanyak.
Kegiatan Pembelajaran
PERSIAPAN PEMBELAJARAN
13.Guru menyiapkan media pembelajaran <i>Microsoft Sway</i> 14.Guru menyiapkan konten materi dan penjelasan dengan media <i>Microsoft Sway</i> 15.Guru menyiapkan LKPD untuk penugasan peserta didik.
KEGIATAN PEMBELAJARAN DI KELAS
KEGIATAN PEMBUKA (5 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyapa peserta didik. ➤ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. ➤ Guru mengecek kehadiran peserta didik. ➤ Guru memotivasi peserta didik untuk semangat belajar. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

Guru mengajak peserta didik mematuhi peraturan pembelajaran yaitu harus menyimak dan mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh, menunjukkan sikap senang dan semangat belajar, berani mengemukakan pendapat.

K. Orientasi peserta didik pada masalah

- Guru memulai dengan memberikan gambaran singkat tentang pentingnya mengetahui keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru memberikan sebuah permasalahan nyata yang harus diselesaikan siswa, misalnya:
"Sebuah taman berbentuk segilima dengan panjang sisi yang berbeda ingin dipagari. Bagaimana cara menghitung keliling pagar yang dibutuhkan?"

L. Membimbing peserta didik secara mandiri maupun kelompok

- Peserta didik dibagikan menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah tersebut.
- Siswa bekerja dalam kelompok, mencari informasi dan berdiskusi tentang bagaimana cara mencari keliling bangun datar segibanyak.
- Guru membimbing dengan bertanya kepada seluruh siswa, apa itu keliling? Bagaimana cara mencari keliling segibanyak?
- Guru memberikan penjelasan cara mencari keliling bangun datar segibanyak dengan menggunakan media *Microsoft Sway*.
- Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok tentang keliling bangun datar segibanyak.
- Setiap kelompok mencoba mencari solusi atas masalah yang diberikan dengan rumus keliling segibanyak, kemudian menghitung kelilingnya.

C. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

- Setelah kegiatan selesai, peserta didik mengumpulkan hasil jawaban.
- Masing-masing kelompok mendiskusikan hasil diskusi dan perhitungannya di depan kelas dengan menjelaskan langkah-langkah yang mereka lakukan.
- Guru membimbing peserta didik lain untuk menanggapi.
- Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan pada peserta didik yang menjawab dengan benar.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. (*Mengevaluasi*)
- Peserta didik bersama guru merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Guru menyampaikan rencana materi untuk pertemuan berikutnya.
- Guru bersama-sama dengan peserta didik menutup kelas dengan berdo'a bersama

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ASESMEN FORMATIF

1. Sikap : Penilaian diri (self assessment)

2. Keterampilan : Asesmen kinerja

3. Pengetahuan : Asesmen tertulis

ASESMEN PENILAIAN

Lembar Sikap Spiritual dan Sosial

Petunjuk : Guru dapat memberikan keterangan pada jurnal harian dibawah ini, apabila terdapat siswa yang bersikap menonjol dan memerlukan bimbingan yang lebih dari guru dan orang tua.

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					
4					

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

No	Nama Siswa	Aspek								Penilaian		Nilai	
		Menjawab pertanyaan				Keterampilan Penyampaian hasil diskusi				Skor maksimum	Skor perolehan		
		4	3	2	1	4	3	2	1				
1													
2													
3													

DAFTAR PUSTAKA

Tim Gakko Toshio. 2021. *Belajar bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 1*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

_____. 2021. *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 2*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Mengetahui Guru Mata Pelajaran

Rimbo Panjang, September 2025

Peneliti

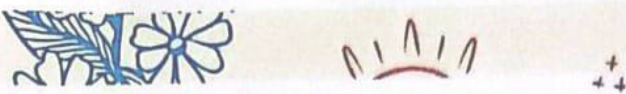
Muhammad Firdaus Al Fikri, S.Pd

Elfiranda

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Materi	: Keliling Bangun Datar Segibanyak
Model Pembelajaran	: <i>Problem Based Learning</i> (PBL)
Nama	:
Kelompok	:
Kelas	:
Hari/Tanggal	:

A. Masalah

Berikut adalah kasus yang harus kalian selesaikan:

Sebuah kolam ikan berbentuk segienam terbagi menjadi 6 buah segitiga sama sisi dengan masing-masing kolam terdapat ikan yang berbeda-beda. Masing-masing sisi dari kolam ikan tersebut 3 meter. Berapakah keliling dari segienam tersebut?

B. Mengumpulkan Informasi dan Menyusun Strategi

Jawablah pertanyaan berikut:

1. Apa yang dimaksud dengan keliling segibanyak?
3. Bagaimana cara menghitung keliling segibanyak?

C. Menyelesaikan Masalah

Hitung luas segitiga sesuai data yang diberikan:

D. Menyajikan Hasil

Tuliskan jawaban lengkap kamu di bawah ini:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MODUL AJAR MATEMATIKA SD
(BANGUN DATAR)

INFORMASI UMUM			
IDENTITAS SEKOLAH			
Sekolah	SDN 028 Rimbo Panjang	Kurikulum	Merdeka
Jenjang / Kelas	SD / 5	Semester	1/ Ganjil
Mata Pelajaran	Matematika	Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 menit)
Penyusun	Elfiranur	Pertemuan	keenam
Materi pembelajaran	Luas Bangun Datar Segibanyak		
FASE DAN ELEMEN			
Fase C / Geometri			
CAPAIAN PEMBELAJARAN			
1. Peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut			
TUJUAN PEMBELAJARAN			
1. Mengidentifikasi luas bangun datar segibanyak			
INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN			
11. Peserta didik dapat memahami luas bangun datar segibanyak			
12. Peserta didik dapat menentukan luas bangun datar segibanyak dengan tepat			
PROFIL PELAJAR PANCASILA			
11. Peserta didik berdo'a sebelum belajar bersama-sama sebagai bentuk ketakwaan kepada Allah.			
12. Mandiri, saat peserta didik menyelesaikan LKPD.			
MODEL, MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN			
Model	: <i>Problem Based Learning</i> (PBL)		
Media	: <i>Microsoft Sway</i>		
Metode	: Ceramah, diskusi dan penugasan		
SUMBER BAHAN PEMBELAJARAN			
16. Buku Paket Guru dan Siswa			
17. Internet			
18. Lembar kerja peserta didik			
SARANA DAN PRASARANA			

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	11. Alat Pembelajaran : Komputer / laptop, jaringan internet, proyektor, speaker
	12. Ruang kelas yang memadai
	TARGET PESERTA DIDIK
	Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
	JUMLAH PESERTA DIDIK
	Jumlah peserta didik 1 kelas ada 28 peserta didik
	KOMPETENSI AWAL/ PRASYARAT
	4. Peserta didik sudah memahami luas bangun datar segibanyak
	Kegiatan Pembelajaran
	PERSIAPAN PEMBELAJARAN
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	16.Guru menyiapkan media pembelajaran <i>Microsoft Sway</i>
	17.Guru menyiapkan konten materi dan penjelasan dengan media <i>Microsoft Sway</i>
	18.Guru menyiapkan LKPD untuk penugasan peserta didik.
	KEGIATAN PEMBELAJARAN DI KELAS
	KEGIATAN PEMBUKA (5 MENIT) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyapa peserta didik. ➤ Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. ➤ Guru mengecek kehadiran peserta didik. ➤ Guru memotivasi peserta didik dengan mengajak <i>ice breaking</i> ➤ Guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pembelajaran. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
	KEGIATAN INTI (55 MENIT) <p>Guru mengajak peserta didik mematuhi peraturan pembelajaran yaitu harus menyimak dan mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh, menunjukan sikap senang dan semangat belajar, berani mengemukakan pendapat.</p>
	M. Orientasi peserta didik pada masalah <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memulai dengan memberikan gambaran singkat tentang pentingnya mengetahui keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari. b. Guru memberikan sebuah permasalahan nyata yang harus diselesaikan siswa, misalnya: <i>"Bagaimana cara menghitung luas halaman sekolah yang bentuknya segilima?"</i>
	N. Membimbing peserta didik secara individu maupun kelompok <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik dibagikan menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah tersebut. ➤ Siswa bekerja dalam kelompok, mencari informasi dan berdiskusi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tentang bagaimana cara mencari luas bangun datar segibanyak.

- Guru membimbing dengan bertanya kepada seluruh siswa, apa itu luas? Bagaimana cara mencari luas bangun datar segibanyak?
- Guru memberikan penjelasan cara mencari luas bangun datar segibanyak dengan menggunakan media *Microsoft Sway*.
- Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok tentang luas bangun datar segibanyak.
- Setiap kelompok mencoba mencari solusi atas masalah yang diberikan dengan rumus luas segibanyak, kemudian menghitung luasnya.

C. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

- Setelah kegiatan selesai, peserta didik mengumpulkan hasil jawaban.
- Masing-masing kelompok mendiskusikan hasil diskusi dan perhitungannya di depan kelas dengan menjelaskan langkah-langkah yang mereka lakukan.
- Guru membimbing peserta didik lain untuk menanggapi.
- Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan pada peserta didik yang menjawab dengan benar.

🚩 KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- Peserta didik bersama guru mengevaluasi dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.
- Peserta didik bersama guru merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Guru menyampaikan rencana materi untuk pertemuan berikutnya.
- Guru bersama-sama dengan peserta didik menutup kelas dengan berdo'a bersama

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ASESMEN FORMATIF

1. Sikap : Penilaian diri (self assessment)

2. Keterampilan : Asesmen kinerja

3. Pengetahuan : Asesmen tertulis

ASESMEN/PENILAIAN

Lembar Sikap Spiritual dan Sosial

Petunjuk : Guru dapat memberikan keterangan pada jurnal harian dibawah ini, apabila terdapat siswa yang bersikap menonjol dan memerlukan bimbingan yang lebih dari guru dan orang tua.

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					
4					

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

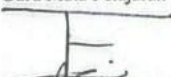
No	Nama Siswa	Aspek								Penilaian		Nilai	
		Menjawab pertanyaan				Keterampilan Penyampaian hasil diskusi				Skor maksimum	Skor perolehan		
		4	3	2	1	4	3	2	1				
1													
2													
3													

DAFTAR PUSTAKA

Tim Gakko Toshio. 2021. Belajar bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 1. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.


_____. 2021. Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 2. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran


Muhammad Firdaus Al Fikri, S.Pd

Rimbo Panjang, September 2025

Peneliti


Elfirhanur

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamiyah Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Materi : Luas Bangun Datar Segibanyak
 Model Pembelajaran : *Problem Based Learning* (PBL)
 Nama :
 Kelompok :
 Kelas :
 Hari/Tanggal :

A. Masalah

Berikut adalah kasus yang harus kalian selesaikan:
 Sebuah taman berbentuk segilima beraturan dengan panjang sisi 6 meter. Taman tersebut dibagi menjadi 5 segitiga sama sisi yang kongruen. Hitunglah luas salah satu segitiga dalam taman tersebut, jika tinggi segitiga itu 5,2 meter!

B. Mengumpulkan Informasi dan Menyusun Strategi

Jawablah pertanyaan berikut:

1. Bagaimana cara menghitung luas segitiga?

.....

2. Bagaimana cara menemukan luas segilima dari luas segitiga yang diketahui?

.....

C. Menyelesaikan Masalah

Hitung luas segitiga sesuai data yang diberikan:

1. Luas salah satu segitiga = $(1/2) \times \text{alas} \times \text{tinggi}$ =
2. Luas segilima = jumlah luas semua segitiga =

D. Menyajikan Hasil

Tuliskan jawaban lengkap kamu di bawah ini:

Luas salah satu segitiga adalah _____ meter persegi.

Luas seluruh taman segilima adalah _____ meter persegi.

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT SWAY*

Lembar Respon Siswa Terhadap
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Hari/Tanggal

:

Nama

:

Kelas

:

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfiranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas IV Di SDN 028 Rimbo Panjang. saya memohon kesediaan Ananda Kelas V untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan respon terhadap media pembelajaran yang telah Ananda gunakan. Penilaian instrument dari Ananda bertujuan untuk mengetahui respon Ananda sebagai peserta diidk terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Ananda dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,

Elfiranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Ananda sebagai peserta didik MI/SD Kelas V yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Peserta didik menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan
2. Peserta didik mengisi identitas diri
3. Peserta didik memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian peserta didik, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. **Setuju** = Jika setuju dengan pernyataan
 - b. **Tidak Setuju** = Jika tidak setuju dengan pernyataan
4. Peserta didik menjawab setiap butir dengan jujur
5. Peserta didik diharuskan menjawab semua butir pernyataan

C. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
			Setuju	Tidak Setuju
Kesesuaian Materi				
a.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	1) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> yang digunakan cocok dengan materi bangun datar		
Penyajian Isi				
b.	Media memperjelas materi	2) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu dalam memperjelas materi bangun datar		
Keterbacaan Isi				
c.	Kemudahan gambar untuk dipahami	3) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki gambar yang mudah saya pahami		
d.	Kemudahan tulisan untuk dibaca	4) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki tulisan yang mudah saya baca		
Kemenarikan Media				
e.	Desain media	5) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki tampilan yang sedehana dan menarik		
f.	Ukuran media	6) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki ukuran yang tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar		
Kemudahan Menggunakan Media				
g.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	7) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> meiliki petunjuk penggunaan yang mudah di ikuti		
h.	Cara menggunakan media mudah dipahami	8) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> mudah digunakan		
Kemanfaatan Media				
i.	Media membantu memahami materi pembelajaran	9) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya mempelajari materi materi bangun datar		
		10) Media pembelajaran Interaktif berbasis		



		Microsoft Sway membantu saya dalam memahami materi bangun datar		
		11) Media pembelajaran Interaktif berbasis Microsoft Sway membantu saya semangat mengikuti pembelajaran materi bangun datar		

A. Catatan

Rimbo Panjang,2025

Peserta didik,

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lembar Respon Guru Terhadap
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfiranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu guru Mata Pelajaran untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan respon terhadap media pembelajaran yang telah Bapak/Ibu guru lihat. Penilaian instrument bertujuan untuk mengetahui respon Bapak/Ibu sebagai guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Pemohon,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai guru SDN 028 Rimbo Panjang yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu guru menggunakan dan atau memperhatikan media pembelajaran yang dikembangkan
2. Bapak/Ibu guru mengisi identitas diri
3. Bapak/Ibu guru memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *cekhlis* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu guru, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. **Setuju** = Jika setuju dengan pernyataan
 - b. **Tidak Setuju** = Jika tidak setuju dengan pernyataan
4. Bapak/Ibu guru diharuskan menjawab semua butir pernyataan

C. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
			Setuju	Tidak Setuju
Aspek Isi				
a.	Kesesuaian materi	1) Kesesuaian materi dengan kurikulum		
		2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)		
		3) Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP)		
		4) Kesesuaian materi dengan karakteristik materi pembelajaran Matematika		
		5) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik MI/SD		
b.	Kebenaran materi	6) Memiliki muatan materi yang benar, autentik, dan aktual		
Aspek Media				
c.	Kemudahan penggunaan media	7) Praktis, luwes, dan bertahan		
		8) Mudah digunakan		
		9)Dapat digunakan kembali		
		10) dapat dikelola dengan dengan mudah		
		11) Media dapat digunakan secara berkelompok		
		12) Media dapat digunakan secara individu		
d.	Kesesuaian media	13) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran		
		14) kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik MI/SD		
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik				
e.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	15) Kesesuaian bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik		
f.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik	16) Kesesuaian Bahasa dengan perkembangan emosional peserta didik		

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



.....

.....

.....

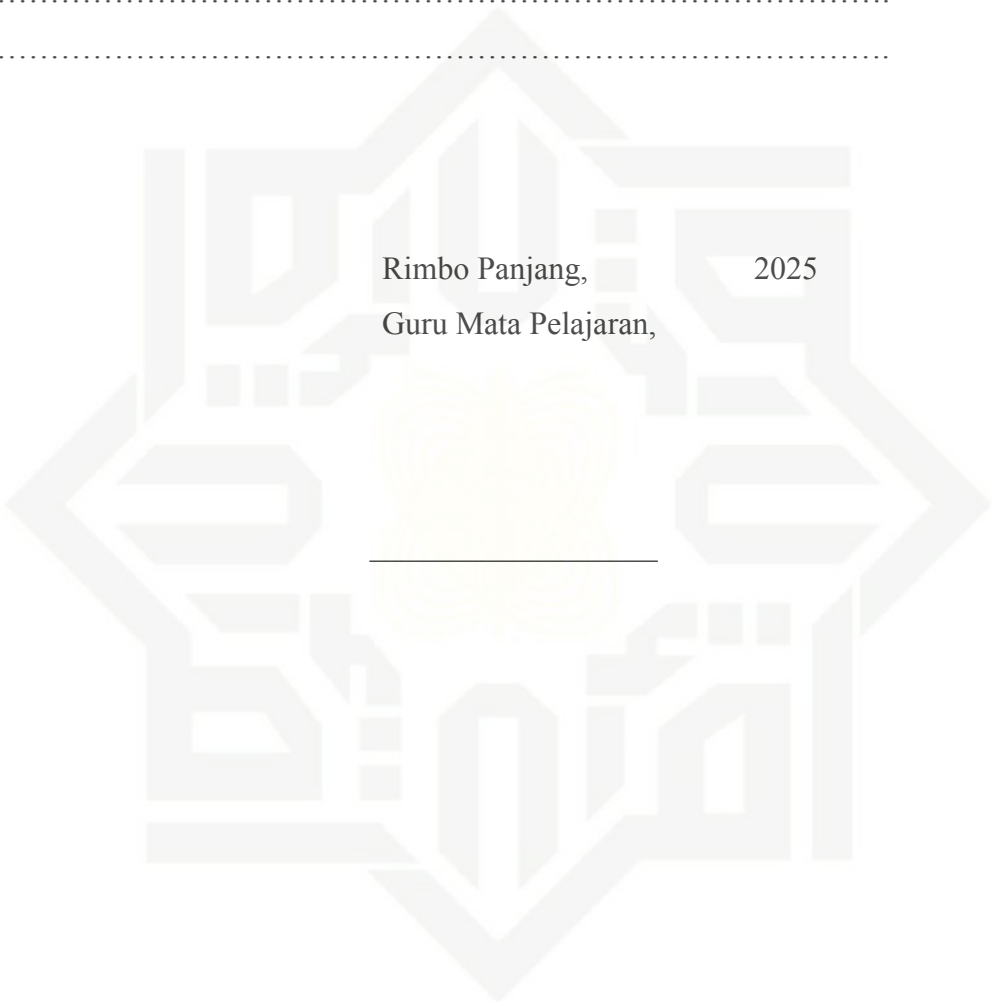
.....

.....

.....

Rimbo Panjang, 2025

Guru Mata Pelajaran,



UIN SUSKA RIAU

D. Catatan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama

:

Kelas

:

Jenis Kelamin

:

Hari/Tanggal

:

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfiranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang, saya memohon kesediaan Ananda Kelas V untuk mengisi instrument ini. Penilaian instrument dari Ananda bertujuan untuk mengetahui minat belajar pada mata pelajaran matematika.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Ananda dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,

Elfiranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh minat belajar matematika siswa. Terima kasih atas kesediaan Ananda kelas V SDN 028 Rimbo Panjang yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini semata-mata bertujuan untuk penelitian ilmiah.
2. Kepada saudara/i untuk menjawab seluruh pernyataan yang ada dengan jujur dan sebenarnya.
3. Berikan tanda *cekhlis*(✓) pada salah satu alternatif jawaban yang menurut saudara/i benar.
4. Atas kesediaan anda bekerjasama dan mengisi serta mengembalikan angket ini saya ucapkan terimakasih.

C. Keterangan Pilihan Jawaban:

1. Selalu (SL)
2. Sering (S)
3. Jarang (J)
4. Tidak Pernah (TP)

D. Soal Angket

No	Pernyataan	SL	S	J	TP
1	Saya bertanya kepada guru ketika menjelaskan materi pada saat pembelajaran matematika				
2	Saya tidak menyimak pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran matematika				
3	Saya tetap berusaha meskipun mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal latihan dari guru				
4	Saya melamun saat guru menjelaskan pada saat pembelajaran matematika				
5	Saya semangat menjawab pertanyaan dari guru pada saat pembelajaran matematika				
6	Saya memilih bermain di luar kelas dari pada mengerjakan soal latihan matematika				
7	Saya mencari informasi dan materi tambahan terkait materi yang dipelajari				
8	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi pembelajaran				
9	Saya tidak bersemangat selama mengikuti pembelajaran matematika				
10	Saya malas mendengarkan penjelasan materi dari guru pada saat pembelajaran matematika				



11	Saya menghormati pendapat teman kelompok lainnya meskipun berbeda				
12	Saya tidur di kelas saat guru menjelaskan materi pembelajaran				
13	Saya menyelesaikan soal latihan matematika yang diberikan oleh guru				
14	Saya mengabaikan pendapat dari anggota kelompok lainnya				
15	Saya menulis ringkasan penting dari penjelasan guru pada saat mengikuti pembelajaran matematika				
16	Saya bercerita dengan teman pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran matematika				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SOAL PRETEST

A. Petunjuk Pengisian Soal

1. Tuliskan identitas saudara pada lembar jawaban yang tersedia
2. Perhatikan dan bacalah soal dengan teliti sebelum menjawabnya
3. Kepada saudara/i untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.

B. Soal Tes

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



Pada suatu hari, Zahra dan keluarganya pergi berlibur ke taman kota. Di taman tersebut, mereka menemukan banyak bentuk bangun datar yang menarik. Zahra melihat sebuah kolam, di sebelah kolam, ada taman bunga. Tidak jauh dari situ, terdapat tempat duduk, papan petunjuk dan beberapa ubin jalan setapak. Dari banyaknya bentuk bangun datar yang ditemukan Zahra di taman, Sebutkan jenis bangun datar yang kamu temukan berdasarkan cerita di atas!

2. Perhatikan gambar di bawah ini!



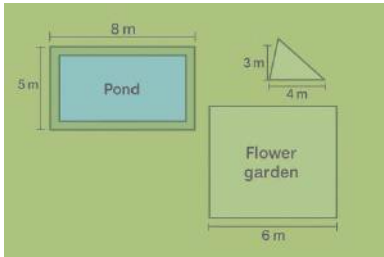
Pada hari Minggu, Harun dan keluarganya pergi berkunjung ke rumah nenek di desa. Di halaman rumah nenek, Harun melihat beberapa bentuk bangun datar yang menarik perhatian. Ia melihat sebuah kolam ikan berbentuk persegi panjang. Di dekat kolam, terdapat ubin lantai berbentuk persegi, Tidak jauh dari situ, Harun menemukan papan nama rumah nenek yang berbentuk segitiga sama sisi.

jelaskan sifat-sifat bangun datar yang ditemukan Harun di halaman rumah nenek! Dan uraikan sifat-sifatnya berdasarkan cerita di atas!

3. Perhatikan gambar di bawah ini!

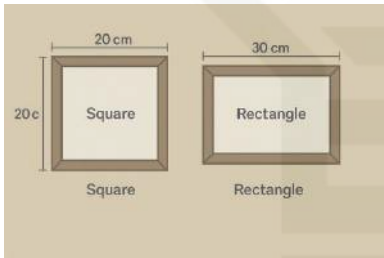
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pada suatu hari, Rafiq membantu ibunya membuat taman bunga di halaman rumah. Taman bunga tersebut terdiri dari beberapa bagian dengan bentuk bangun datar yang berbeda. Bagian pertama adalah sebuah kolam berbentuk persegi panjang dengan panjang 8 meter dan lebar 5 meter. Di sebelah kolam, Rafiq membuat area taman berbentuk persegi dengan sisi 6 meter. Rafiq ingin mengetahui berapa luas masing-masing bagian taman yang akan dibuat. Hitunglah luas kolam dan luas area taman berbentuk persegi tersebut berdasarkan cerita di atas!

4. Perhatikan gambar di bawah ini!



Pada suatu sore, Dika dan teman-temannya sedang belajar matematika di rumah. Guru mereka memberikan tugas untuk mengamati dan membandingkan dua bangun datar yang sering mereka temui, yaitu persegi dan persegi panjang. Dika membawa dua bingkai foto dari rumahnya. Bingkai pertama berbentuk persegi dengan sisi 20 cm, sedangkan bingkai kedua berbentuk persegi panjang dengan panjang 30 cm dan lebar 20 cm. Dika ingin mengetahui apa saja perbedaan sifat dari kedua bangun tersebut agar bisa menjelaskan kepada teman-temannya. Menurut pendapatmu, apa saja perbedaan sifat-sifat antara bangun datar persegi dan persegi panjang yang dapat kamu analisis berdasarkan cerita di atas?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Sari memperhatikan bahwa lantai rumahnya terbuat dari keramik berbentuk persegi panjang. Di ruang tamu, meja yang mereka gunakan berbentuk lingkaran, sedangkan di dinding terdapat jam dinding berbentuk lingkaran juga. Menurut penilaianmu, mengapa keramik dibuat berbentuk persegi Panjang? Meja dan jam dinding di buat berbentuk lingkaran?

KUNCI JAWABAN

Kunci Jawaban Soal Essay *Pretest*

No	Soal	Jawaban	Skor
1.	Pada suatu hari, Zahra dan keluarganya pergi berlibur ke taman kota. Di taman tersebut, mereka menemukan banyak bentuk bangun datar yang menarik. Zahra melihat sebuah kolam, di sebelah kolam, ada taman bunga. Tidak jauh dari situ, terdapat tempat duduk, papan petunjuk dan beberapa ubin jalan setapak. Dari banyaknya bentuk bangun datar yang ditemukan Zahra di taman, Sebutkan jenis bangun datar yang kamu temukan berdasarkan cerita di atas!	Berdasarkan cerita di atas, jenis bangun datar yang ditemukan Zahra di taman adalah: <ul style="list-style-type: none"> • Lingkaran (kolam berbentuk lingkaran) • Persegi panjang (taman bunga yang berbentuk persegi panjang) • Persegi (tempat duduk yang alasnya berbentuk persegi) • Segitiga (papan petunjuk berbentuk segitiga) • Trapesium (ubin jalan setapak berbentuk trapesium) 	20
2.	Pada hari Minggu, Harun dan keluarganya pergi berkunjung ke rumah nenek di desa. Di halaman rumah nenek, Harun melihat beberapa bentuk bangun datar yang menarik perhatian. Ia melihat sebuah kolam ikan berbentuk persegi panjang. Di dekat kolam, terdapat ubin lantai berbentuk persegi, Tidak jauh dari situ, Harun menemukan papan nama rumah nenek yang berbentuk segitiga sama sisi. Jelaskan sifat-sifat bangun datar yang ditemukan Harun di halaman rumah nenek! Dan uraikan sifat-sifatnya berdasarkan cerita di atas!	<p>1. Persegi Panjang</p> <p>Sifat-sifat:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Memiliki 4 sisi. b. Sisi yang menghadap sama panjang dan sejajar. c. Seperempat sudutnya siku-siku (90°). d. Diagonalnya sama panjang dan saling membagi dua. e. Memiliki dua pasang sisi yang sama panjang. <p>2. Persegi</p> <p>Sifat-sifat:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Memiliki 4 sisi yang sama panjang. b. Seperempat sudutnya siku-siku (90°). c. Sisi yang berhadapan sejajar. d. Diagonalnya sama panjang, saling berpotongan tegak lurus, dan membagi dua. e. Merupakan bangun datar khusus dari persegi panjang dan jajargenjang. <p>3. Segitiga Sama Sisi</p> <p>Sifat-sifat:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Memiliki 3 sisi yang sama panjang. 	20

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>		<p>b. Sudut ketiganya sama besar, masing-masing 60°.</p> <p>c. Memiliki simetri lipat sebanyak 3 kali (garis-garis tinggi, garis berat, garis bagi sudut, dan garis sumbu sisi berimpit).</p> <p>d. Jumlah sudutnya 180°.</p>	
<p>3.</p>	<p>Pada suatu hari, Rafiq membantu ibunya membuat taman bunga di halaman rumah. Taman bunga tersebut terdiri dari beberapa bagian dengan bentuk bangun datar yang berbeda. Bagian pertama adalah sebuah kolam berbentuk persegi panjang dengan panjang 8 meter dan lebar 5 meter. Di sebelah kolam, Rafiq membuat area taman berbentuk persegi dengan sisi 6 meter. Rafiq ingin mengetahui berapa luas masing-masing bagian taman yang akan dibuat. Hitunglah luas kolam dan luas area taman berbentuk persegi tersebut berdasarkan cerita di atas!</p>	<p>Luas kolam berbentuk persegi panjang</p> <ul style="list-style-type: none"> Panjang (p) = 8 meter Lebar (l) = 5 meter Rumus luas persegi panjang: $L = p \times l$ $L = 8 \times 5 = 40 \text{ m}^2$ <p>Luas area taman berbentuk persegi</p> <ul style="list-style-type: none"> Sisi (s) = 6 meter Rumus luas persegi: $L = s \times s$ $L = 6 \times 6 = 36 \text{ m}^2$	<p>20</p>
<p>4.</p>	<p>Pada suatu sore, Dika dan teman-temannya sedang belajar matematika di rumah. Guru mereka memberikan tugas untuk mengamati dan membandingkan dua bangun datar yang sering mereka temui, yaitu persegi dan persegi panjang. Dika membawa dua bingkai foto dari rumahnya. Bingkai pertama berbentuk persegi dengan sisi 20 cm, sedangkan bingkai kedua berbentuk persegi panjang dengan panjang 30 cm dan lebar 20 cm. Dika ingin mengetahui apa saja perbedaan sifat dari kedua bangun tersebut agar bisa menjelaskan kepada teman-temannya. Bandingkanlah perbedaan sifat-sifat antara bangun datar persegi dan persegi panjang berdasarkan cerita di atas!</p>	<p>Persegi</p> <p>Sifat-sifat persegi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Keempat sisi sama Panjang Memiliki 4 sisi Seperempat sudut siku-siku (90°) Dua diagonal sama panjang, saling tegak lurus dan membagi dua sama besar Memiliki 4 sumbu simetri lipat Simetri putar tingkat 4 $L = \text{sisi}^2$ $K = 4 \times \text{sisi}$ <p>Persegi Panjang</p> <p>Sifat-sifat persegi Panjang:</p> <ol style="list-style-type: none"> Dua pasang sisi menghadap sama panjang, tapi panjang dan lebar berbeda Memiliki 4 sisi Seperempat sudut siku-siku (90°) Dua diagonal sama panjang, tetapi tidak saling tegak lurus 	<p>20</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau		e. Memiliki 2 sumbu simetri lipat f. Simetri putar tingkat 2 g. $L = \text{panjang} \times \text{lebar}$ h. $K = 2 \times (\text{panjang} + \text{lebar})$	
5.	Sari memperhatikan bahwa lantai rumahnya terbuat dari keramik berbentuk persegi panjang. Di ruang tamu, meja yang mereka gunakan berbentuk lingkaran, sedangkan di dinding terdapat jam dinding berbentuk lingkaran juga. Menurut penilaianmu, mengapa keramik dibuat berbentuk persegi Panjang? Meja dan jam dinding di buat berbentuk lingkaran?	Bentuk bangun datar dipilih berdasarkan fungsi, kemudahan penggunaan, efisiensi ruang, dan estetika. Misalnya, bentuk persegi panjang dan persegi mudah disusun dan menutupi area tanpa celah, sedangkan bentuk lingkaran memberikan kenyamanan dan keamanan karena tidak memiliki sudut tajam. Contoh 1: Persegi Panjang (misalnya lantai keramik) Manfaat: <ul style="list-style-type: none"> • Mudah disusun rapat sehingga tidak ada celah yang tersisa. • Bentuknya efisien untuk menutupi area luas seperti lantai atau dinding. • Memudahkan pengukuran dan pemotongan karena sisi yang lurus dan sudut siku-siku. Kekurangan: <ul style="list-style-type: none"> • Sudut tajam bisa berbahaya jika tidak hati-hati, terutama bagi anak-anak. • Desainnya bisa terasa monoton jika tidak dipadukan dengan warna atau pola yang menarik. Contoh 2: Lingkaran (misalnya meja bundar atau jam dinding) Manfaat: <ul style="list-style-type: none"> • Tidak memiliki sudut tajam sehingga lebih aman dan nyaman digunakan. • Memudahkan interaksi sosial karena semua orang duduk dikelilingi dengan jarak yang sama. • Bentuknya estetik dan mudah dikenal. Kekurangan: <ul style="list-style-type: none"> • Tidak efisien untuk 	20



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	<p>menutupi area persegi atau persegi panjang secara penuh (misalnya lantai).</p> <ul style="list-style-type: none">• Sulit untuk menempatkan pada sudut ruangan karena bentuknya yang melengkung.	
----------------------------------	--	--



UIN SUSKA RIAU

SOAL POSTTEST

A. Petunjuk Pengisian Soal

1. Tuliskan identitas saudara pada lembar jawaban yang tersedia
2. Perhatikan dan bacalah soal dengan teliti sebelum menjawabnya
3. Kepada saudara/i untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.

B. Soal Tes

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



Pada suatu hari, Rina dan keluarganya pergi berlibur ke kebun binatang. Di kebun binatang tersebut, mereka menemukan berbagai bentuk bangun datar yang menarik. Rina melihat kolam kura-kura dan di sebelah kolam ada area bermain. Tidak jauh dari situ, terdapat bangku taman, Rina juga melihat papan informasi dan beberapa paving block jalan setapak. Sebutkan jenis bangun datar yang kamu temukan berdasarkan cerita di atas!

2. Perhatikan gambar di bawah ini!

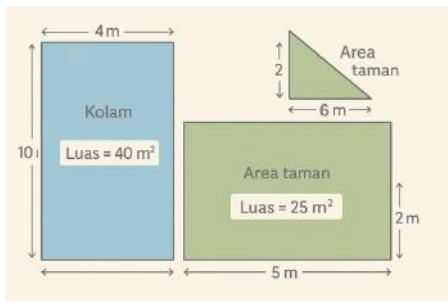


Pada suatu hari Sabtu, Dina dan keluarganya berkunjung ke rumah kakeknya di desa. Di halaman rumah kakeknya, Dina melihat beberapa bentuk bangun datar yang menarik perhatian. Ia melihat sebuah kolam ikan berbentuk persegi panjang, di dekat kolam terdapat ubin lantai berbentuk persegi. Tidak jauh dari situ, Dina menemukan papan nama rumah kakeknya yang berbentuk segitiga sama sisi. Selain itu, terdapat juga jendela berbentuk jajargenjang, Jelaskan sifat-sifat bangun datar yang ditemukan Dina di halaman rumah nenek! dan uraikan sifat-sifatnya berdasarkan cerita di atas!

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Perhatikan gambar di bawah ini!



Pada suatu hari, Andi membantu ibunya membuat taman di halaman rumah. Taman tersebut terdiri dari beberapa bagian dengan bentuk bangun datar yang berbeda. Bagian pertama adalah sebuah kolam berbentuk persegi panjang dengan panjang 10 meter dan lebar 4 meter. Di sebelah kolam, Andi membuat area taman berbentuk persegi dengan sisi 5 meter. Selain itu, di sudut taman terdapat sebuah area kecil berbentuk segitiga sama kaki dengan alas 6 meter dan tinggi 2 meter. Andi ingin mengetahui berapa luas masing-masing bagian taman yang dibuat. Hitunglah luas kolam dan luas area taman berbentuk persegi tersebut!

4. Perhatikan gambar di bawah ini!



Pada suatu sore, Maya dan teman-temannya sedang belajar matematika di rumah. Guru mereka memberikan tugas untuk mengamati dan membandingkan dua bangun datar yang sering mereka temui, yaitu persegi dan persegi panjang. Maya membawa dua bingkai foto dari rumahnya. Bingkai pertama berbentuk persegi dengan sisi 25 cm, sedangkan bingkai kedua berbentuk persegi panjang dengan panjang 40 cm dan lebar 25 cm. Maya ingin mengetahui apa saja perbedaan sifat dari kedua bangun tersebut agar bisa menjelaskan kepada teman-temannya. Menurut pensapatmu, apa saja perbedaan sifat-sifat antara bangun datar persegi dan persegi panjang yang dapat kamu analisis berdasarkan cerita di atas?



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

5. Rina memperhatikan bahwa lantai rumahnya terbuat dari keramik berbentuk persegi panjang. Di ruang keluarga, mereka menggunakan meja makan berbentuk lingkaran, sedangkan di dinding tergantung jam dinding yang juga berbentuk lingkaran. Menurut pendapatmu, mengapa keramik di buat berbentuk persegi Panjang? Dan jam dinding dibuat berbentuk lingkaran?



UIN SUSKA RIAU

Kunci Jawaban Soal Essay *Posttest*

No	Soal	Jawaban	Skor
1.	Pada suatu hari, Rina dan keluarganya pergi berlibur ke kebun binatang. Di kebun binatang tersebut, mereka menemukan berbagai bentuk bangun datar yang menarik. Rina melihat kolam kura-kura dan di sebelah kolam ada area bermain. Tidak jauh dari situ, terdapat bangku taman, Rina juga melihat papan informasi dan beberapa paving block jalan setapak. Sebutkan jenis bangun datar yang kamu temukan berdasarkan cerita di atas!	Berdasarkan cerita di atas, jenis bangun datar yang ditemukan Rina di kebun binatang adalah: <ul style="list-style-type: none"> • Lingkaran (kolam kura-kura berbentuk lingkaran) • Persegi panjang (area bermain yang berbentuk persegi panjang) • Persegi (bangku taman yang alasnya berbentuk persegi) • Segitiga (papan informasi berbentuk segitiga) • Trapesium (paving block jalan setapak berbentuk trapesium) 	20
2.	Pada suatu hari Sabtu, Dina dan keluarganya berkunjung ke rumah kakeknya di desa. Di halaman rumah kakeknya, Dina melihat beberapa bentuk bangun datar yang menarik perhatian. Ia melihat sebuah kolam ikan berbentuk persegi panjang, di dekat kolam terdapat ubin lantai berbentuk persegi. Tidak jauh dari situ, Dina menemukan papan nama rumah kakeknya yang berbentuk segitiga sama sisi. Jelaskan sifat-sifat bangun datar yang ditemukan Dina di halaman rumah nenek! dan uraikan sifat-sifatnya berdasarkan cerita di atas!	<p>1. Persegi Panjang</p> <p>Sifat-sifat:</p> <ul style="list-style-type: none"> f. Memiliki 4 sisi. g. Sisi yang menghadap sama panjang dan sejajar. h. Seperempat sudutnya siku-siku (90°). i. Diagonalnya sama panjang dan saling membagi dua. j. Memiliki dua pasang sisi yang sama panjang. <p>2. Persegi</p> <p>Sifat-sifat:</p> <ul style="list-style-type: none"> f. Memiliki 4 sisi yang sama panjang. g. Seperempat sudutnya siku-siku (90°). h. Sisi yang berhadapan sejajar. i. Diagonalnya sama panjang, saling berpotongan tegak lurus, dan membagi dua. j. Merupakan bangun datar khusus dari persegi panjang dan jajargenjang. <p>3. Segitiga Sama Sisi</p> <p>Sifat-sifat:</p> <ul style="list-style-type: none"> e. Memiliki 3 sisi yang sama panjang. f. Sudut ketiganya sama besar, masing-masing 60°. g. Memiliki simetri lipat 	20

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau		<p>sebanyak 3 kali (garis-garis tinggi, garis berat, garis bagi sudut, dan garis sumbu sisi berimpit).</p> <p>h. Jumlah sudutnya 180°.</p>	
3.	<p>Pada suatu hari, Andi membantu ibunya membuat taman di halaman rumah. Taman tersebut terdiri dari beberapa bagian dengan bentuk bangun datar yang berbeda. Bagian pertama adalah sebuah kolam berbentuk persegi panjang dengan panjang 10 meter dan lebar 4 meter. Di sebelah kolam, Andi membuat area taman berbentuk persegi dengan sisi 5 meter. Selain itu, di sudut taman terdapat sebuah area kecil berbentuk segitiga sama kaki dengan alas 6 meter dan tinggi 2 meter. Andi ingin mengetahui berapa luas masing-masing bagian taman yang dibuat. Hitunglah luas kolam dan luas area taman berbentuk persegi tersebut!</p>	<p>Luas kolam berbentuk persegi panjang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panjang (p) = 10 meter • Lebar (l) = 4 meter • Rumus luas persegi panjang: $L = p \times l$ $L = 10 \times 4 = 40 \text{ m}^2$ <p>Luas area taman berbentuk persegi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sisi (s) = 6 meter • Rumus luas persegi: $L = s \times s$ $L = 6 \times 6 = 36 \text{ m}^2$	20
4.	<p>Pada suatu sore, Maya dan teman-temannya sedang belajar matematika di rumah. Guru mereka memberikan tugas untuk mengamati dan membandingkan dua bangun datar yang sering mereka temui, yaitu persegi dan persegi panjang. Maya membawa dua bingkai foto dari rumahnya. Bingkai pertama berbentuk persegi dengan sisi 25 cm, sedangkan bingkai kedua berbentuk persegi panjang dengan panjang 40 cm dan lebar 25 cm. Maya ingin mengetahui apa saja perbedaan sifat dari kedua bangun tersebut agar bisa menjelaskan kepada teman-temannya. Bandingkanlah perbedaan sifat-sifat antara bangun datar persegi dan persegi panjang berdasarkan cerita di atas!</p>	<p>Persegi</p> <p>Sifat-sifat persegi:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Keempat sisi sama Panjang j. Memiliki 4 sisi k. Seperempat sudut siku-siku (90°) l. Dua diagonal sama panjang, saling tegak lurus dan membagi dua sama besar m. Memiliki 4 sumbu simetri lipat n. Simetri putar tingkat 4 o. $L = \text{sisi}^2$ p. $K = 4 \times \text{sisi}$ <p>Persegi Panjang</p> <p>Sifat-sifat persegi Panjang:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Dua pasang sisi menghadap sama panjang, tapi panjang dan lebar berbeda j. Memiliki 4 sisi k. Seperempat sudut siku-siku (90°) l. Dua diagonal sama panjang, tetapi tidak saling tegak lurus m. Memiliki 2 sumbu simetri lipat 	20

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>	<p>5. Rina memperhatikan bahwa lantai rumahnya terbuat dari keramik berbentuk persegi panjang. Di ruang keluarga, mereka menggunakan meja makan berbentuk lingkaran, sedangkan di dinding tergantung jam dinding yang juga berbentuk lingkaran. Menurut pendapatmu, mengapa keramik di buat berbentuk persegi Panjang? Dan jam dinding dibuat berbentuk lingkaran?</p>	<p>n. Simetri putar tingkat 2 o. $L = \text{panjang} \times \text{lebar}$ p. $K = 2 \times (\text{panjang} + \text{lebar})$</p> <p>Bentuk bangun datar dipilih berdasarkan fungsi, kemudahan penggunaan, efisiensi ruang, dan estetika. Misalnya, bentuk persegi panjang dan persegi mudah disusun dan menutupi area tanpa celah, sedangkan bentuk lingkaran memberikan kenyamanan dan keamanan karena tidak memiliki sudut tajam.</p> <p>Contoh 1: Persegi Panjang (misalnya lantai keramik)</p> <p>Manfaat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mudah disusun rapat sehingga tidak ada celah yang tersisa. • Bentuknya efisien untuk menutupi area luas seperti lantai atau dinding. • Memudahkan pengukuran dan pemotongan karena sisi yang lurus dan sudut siku-siku. <p>Kekurangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sudut tajam bisa berbahaya jika tidak hati-hati, terutama bagi anak-anak. • Desainnya bisa terasa monoton jika tidak dipadukan dengan warna atau pola yang menarik. <p>Contoh 2: Lingkaran (misalnya meja bundar atau jam dinding)</p> <p>Manfaat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak memiliki sudut tajam sehingga lebih aman dan nyaman digunakan. • Memudahkan interaksi sosial karena semua orang duduk dikelilingi dengan jarak yang sama. • Bentuknya estetik dan mudah dikenal. 	<p>20</p>
---	--	---	-----------

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY

Lembar Uji Validitas Materi
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Sway
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Hari/Tanggal	: Rabu, 30 Juli 2025
Validator Materi	: Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
Profesi/Jabatan	: Wakil Dekan II
Instansi/Lembaga	: UIN Suska Riau

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfirhanur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd


Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas IV Di SDN 028 Rimbo Panjang, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian, catatan, dan kesimpulan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi media pembelajaran. Penilaian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,


Elfirhanur
NIM. 22311024141

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait kevalidan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator materi yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan
2. Bapak/Ibu mengisi identitas diri
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
 - b. Skor 2 = Tidak Baik (TB)
 - c. Skor 3 = Baik (B)
 - d. Skor 4 = Sangat Baik (SB)
4. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan
5. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Berarti **“Sangat Tidak Baik (STB)”** bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung kecapaian tujuan.
- Skor 2: Berarti **“Tidak Baik (TB)”** bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.
- Skor 3: Berarti **“Baik (B)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.
- Skor 4: Berarti **“Sangat Baik (SB)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
Aspek Isi						
a.	Kesesuaian materi	1) Kesesuaian Materi dengan kurikulum				✓
		2) Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
		3) Kesesuaian materi dengan alur Tujuan Pembelajaran (ATP)				✓
		4) Kesesuaian materi dengan karakteristik pembelajaran Matematika			✓	
		5) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik MI/SD			✓	
b.	Kebenaran materi	6) Memiliki kekuatan materi yang benar, autentik, dan actual			✓	
Aspek Penyajian						
c.	Penyampaian isi	7) Tepat untuk mendukung isi pembelajaran				✓
		8) Memiliki kemanfaatan				✓
		9) Mudah dipelajari				✓
		10) Menarik minat				✓
		11) Memiliki kejelasan petunjuk materi			✓	
d.	Penggunaan bahasa	12) Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Instrument penelitian “lembar uji validitas materi” pada “Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang” oleh validator instrument dinyatakan: (*)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak dapat digunakan

(*) cekhlist (✓) salah satu

Pekanbaru, 30-07- 2025

Validator Materi,

Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY

Lembar Uji Validitas Materi
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Sway
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Hari Tanggal	: 12 September 2025
Validator Materi	: Ela Kurniati, M.Pd
Profesi/Jabatan	: Guru
Instansi Lembaga	: SDIT Nurul Ilimi

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfiranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
 2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd


Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
 Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas IV Di SDN 028 Rimbo Panjang, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian, catatan, dan kesimpulan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi media pembelajaran. Penilaian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,



Elfiranur
 NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait kevalidan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator materi yang mengisi lembar instrument ini.

E. Petunjuk Pengisian

6. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan
7. Bapak/Ibu mengisi identitas diri
8. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - e. Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
 - f. Skor 2 = Tidak Baik (TB)
 - g. Skor 3 = Baik (B)
 - h. Skor 4 = Sangat Baik (SB)
9. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan
10. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan

F. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Berarti **“Sangat Tidak Baik (STB)”** bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung kecapaian tujuan.
- Skor 2: Berarti **“Tidak Baik (TB)”** bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.
- Skor 3: Berarti **“Baik (B)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.
- Skor 4: Berarti **“Sangat Baik (SB)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
Aspek Isi						
a.	Kesesuaian materi	1) Kesesuaian Materi dengan kurikulum				✓
		2) Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
		3) Kesesuaian materi dengan alur Tujuan Pembelajaran (ATP)				✓
		4) Kesesuaian materi dengan karakteristik pembelajaran Matematika				✓
		5) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik MI/SD				✓
b.	Kebenaran materi	6) Memiliki kekuatan materi yang benar, autentik, dan actual			✓	
Aspek Penyajian						
c.	Penyampaian isi	7) Tepat untuk mendukung isi pembelajaran				✓
		8) Memiliki kemanfaatan				✓
		9) Mudah dipelajari				✓
		10) Menarik minat				✓
		11) Memiliki kejelasan petunjuk materi			✓	
d.	Penggunaan bahasa	12) Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

E. Catatan

Media sudah dapat digunakan

F. Kesimpulan

Instrument penelitian “lembar uji validitas materi” pada “Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang” oleh validator instrument dinyatakan:

(*)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan

(*) cekhlist (✓) salah satu

Pekanbaru, 12 September 2025

Validator Materi,

Elai Kurnianti, M.Pd

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY

Lembar Uji Validitas Media
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Hari Tanggal	Selasa / 11 Agustus 2015
Validator Media	Dr. Mimi Hariyani, M.Pd
Profesi Jabatan	Dosen
Instansi Lembaga	UIN Suska Riau

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfiranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau


Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian, catatan, dan kesimpulan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi media pembelajaran. Penilaian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,


Elfiranur
NIM. 22311024141

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait kevalidan media pada media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator media yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan
2. Bapak/Ibu mengisi identitas diri
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
 - b. Skor 2 = Tidak Baik (TB)
 - c. Skor 3 = Baik (B)
 - d. Skor 4 = Sangat Baik (SB)
4. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan
5. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Berarti **“Sangat Tidak Baik (STB)”** bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung kecapaian tujuan.
- Skor 2: Berarti **“Tidak Baik (TB)”** bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.
- Skor 3: Berarti **“Baik (B)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.
- Skor 4: Berarti **“Sangat Baik (SB)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
Aspek Visual						
a.	Desain	1) Kebaruan			✓	
		2) Menarik			✓	
		3) Sederhana			✓	
		4) Kreatif dan inovatif			✓	
b.	Gambar	5) Kesesuaian gambar dengan materi			✓	
		6) Kejelasan gambar			✓	
		7) Kemenarikan gambar			✓	
c.	Tipografi	8) Keterbacaan tulisan, ukuran huruf, dan warna huruf			✓	
d.	Tata letak	9) Penempatan unsur tata letak konsisten			✓	
e.	Warna	10) Ketepatan kombinasi dan komposisi warna			✓	
Aspek Media						
f.	Kemudahan penggunaan media	11) Praktis, luwes, dan bertahan			✓	
		12) Mudah digunakan			✓	
		13) Dapat digunakan kembali			✓	
		14) Dapat dikelola dengan mudah			✓	
		15) Media dapat digunakan secara berkelompok			✓	
		16) Media dapat digunakan secara individu			✓	
g.	Kesesuaian media	17) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran			✓	
		18) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik MI/SD			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Catatan

Media Sudah layak digunakan

F. Kesimpulan

Instrument penelitian "lembar uji validitas media" pada "Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang" oleh validator instrument dinyatakan:

(*)

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ Dapat digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak dapat digunakan

(*) cekhlist (✓) salah satu

Pekanbaru, 12 Agustus 2025

Validator Media,

Dr. Mimi Hariyani, M.Pd

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT SWAY*

Lembar Uji Validitas Media
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Hari/Tanggal : Jumat, 29 Agustus 2025
Validator Media : Dr. Nunu Mahnun, M.Pd
Profesi/Jabatan : Kaprodi MPI
Instansi/Lembaga : Pascasarjana UIN Suska Riau

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang
Penyusun : Elfirhanur
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd
Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian, catatan, dan kesimpulan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi media pembelajaran. Penilaian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,



Elfirhanur
NIM. 22311024141

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait kevalidan media pada media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator media yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan
2. Bapak/Ibu mengisi identitas diri
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - e. Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
 - f. Skor 2 = Tidak Baik (TB)
 - g. Skor 3 = Baik (B)
 - h. Skor 4 = Sangat Baik (SB)
4. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan
5. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Berarti **“Sangat Tidak Baik (STB)”** bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung kecapaian tujuan.
- Skor 2: Berarti **“Tidak Baik (TB)”** bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.
- Skor 3: Berarti **“Baik (B)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.
- Skor 4: Berarti **“Sangat Baik (SB)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
Aspek Visual						
a.	Desain	1) Kebaruan			✓	
		2) Menarik			✓	
		3) Sederhana			✓	
		4) Kreatif dan inovatif			✓	
b.	Gambar	5) Kesesuaian gambar dengan materi			✓	✓
		6) Kejelasan gambar			✓	
		7) Kemenarikan gambar				✓
c.	Tipografi	8) Keterbacaan tulisan, ukuran huruf, dan warna huruf				✓
d.	Tata letak	9) Penempatan unsur tata letak konsisten			✓	
e.	Warna	10) Ketepatan kombinasi dan komposisi warna			✓	
Aspek Media						
f.	Kemudahan penggunaan media	11) Praktis, luwes, dan bertahan				✓
		12) Mudah digunakan				✓
		13) Dapat digunakan kembali				✓
		14) Dapat dikelola dengan mudah				✓
		15) Media dapat digunakan secara berkelompok				✓
		16) Media dapat digunakan secara individu				✓
g.	Kesesuaian media	17) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran				✓
		18) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik MI/SD			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Catatan

Aspek Desain Coba ditinjau agar lebih menarik lagi

F. Kesimpulan

Instrumen penelitian "lembar uji validitas media" pada "Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang" oleh validator instrumen dinyatakan:


(*)

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ Dapat digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak dapat digunakan

(*) ceklist (✓) salah satu

Pekanbaru, 29 Agustus 2025

Validator Media,


Dr. Nunu Mahnun, M.Pd

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY

Lembar Uji Validitas Bahasa
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Hari/Tanggal	: Rabu, 06 Agustus 2025
Validator Bahasa	: Dr. Nursalim, M. Pd
Profesi/Jabatan	: Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Instansi/Lembaga	: UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfiranur


Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S Pd, M.Pd

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa Pada Kelas V Materi Bangun Datar Di SDN 028 Rimbo Panjang, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian, catatan, dan kesimpulan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi media pembelajaran. Penilaian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,

Elfiranur
NIM. 22311024141

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait kevalidan bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator Bahasa yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan
2. Bapak/Ibu mengisi identitas diri
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *cekhlis* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
 - b. Skor 2 = Tidak Baik (TB)
 - c. Skor 3 = Baik (B)
 - d. Skor 4 = Sangat Baik (SB)
4. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan
5. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Berarti **“Sangat Tidak Baik (STB)”** bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung kecapaian tujuan.
- Skor 2: Berarti **“Tidak Baik (TB)”** bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.
- Skor 3: Berarti **“Baik (B)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.
- Skor 4: Berarti **“Sangat Baik (SB)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
a	Lugas	1) Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan				✓
		2) Keefektifan kalimat yang digunakan				✓
		3) Kebakuan istilah yang digunakan sesuai fungsi			✓	
b	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	4) Kesesuaian bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓
		5) Kesesuaian Bahasa dengan perkembangan emosional peserta didik				✓
c	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	6) Ketepatan tata Bahasa yang digunakan				✓
		7) Ketepatan ejaan yang digunakan				✓
d	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	8) Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah				✓
		9) Penggunaan simbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah				✓



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

E. Catatan

Materi sudah dapat digunakan
dalam pembelajaran

F. Kesimpulan

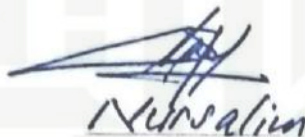
Instrument penelitian "lembar uji validitas bahasa" pada
"Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas
V Di SDN 028 Rimbo Panjang" oleh validator instrument dinyatakan: (*)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan

(*) cekhlist (✓) salah satu

Pekanbaru, 6-8- 2025

Validator Bahasa,


Nersalin

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY

Lembar Uji Validitas Bahasa
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Hari/Tanggal	: Senin / 11 Agustus 2025
Validator Bahasa	: Nurhidayah, M. Pd
Profesi/Jabatan	: Guru
Instansi/Lembaga	: MA Abbasiyah

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfirhanur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa Pada Kelas V Materi Bangun Datar Di SDN 028 Rimbo Panjang, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian, catatan, dan kesimpulan. Pengisian instrumen oleh Bapak/Ibu sebagai bentuk validasi media pembelajaran. Penilaian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,



Elfirhanur

NIM. 22311024141

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari Bapak/Ibu terkait kevalidan bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator Bahasa yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

6. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan
7. Bapak/Ibu mengisi identitas diri
8. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - e. Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
 - f. Skor 2 = Tidak Baik (TB)
 - g. Skor 3 = Baik (B)
 - h. Skor 4 = Sangat Baik (SB)
9. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan
10. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Berarti **“Sangat Tidak Baik (STB)”** bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung kecapaian tujuan.
- Skor 2: Berarti **“Tidak Baik (TB)”** bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.
- Skor 3: Berarti **“Baik (B)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.
- Skor 4: Berarti **“Sangat Baik (SB)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
a	Lugas	1) Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan				✓
		2) Keefektifan kalimat yang digunakan				✓
		3) Kebakuan istilah yang digunakan sesuai fungsi				✓
b	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	4) Kesesuaian bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik				✓
		5) Kesesuaian Bahasa dengan perkembangan emosional peserta didik				✓
c	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	6) Ketepatan tata Bahasa yang digunakan			✓	
		7) Ketepatan ejaan yang digunakan				✓
d	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	8) Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah				✓
		9) Penggunaan simbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah				✓



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Catatan

Media sudah dapat diuji coba

F. Kesimpulan

Instrument penelitian “lembar uji validitas bahasa” pada “Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang” oleh validator instrument dinyatakan: (*)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan

(*) ceklist (✓) salah satu

Pekanbaru, 11 Agustus 2025
Validator Bahasa,

Nurhidayati, M.Pd

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 7. Hasil Validasi Tes Belajar

INSTRUMEN VALIDASI TES HASIL BELAJAR

Hari/Tanggal : Rabu, 30 Juli 2025
Validator Instrumen : Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
Profesi/ Jabatan : Wakil Dekan II
Instansi/Lembaga : UIN Suska Riau

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang
Penyusun : Elfranur
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd
Instansi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan tes hasil belajar yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan tes hasil belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Elfranur
NIM. 22311024141

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Instrument validasi tes hasil belajar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait tes hasil belajar yang akan digunakan untuk pembelajaran. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
2. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
4. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Sangat Kurang
Skor 2: Kurang
Skor 3: Cukup
Skor 4: Baik
Skor 5: Sangat Baik

D. Penilaian Instrumen Validasi Tes Hasil Belajar

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Format						
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal tes hasil belajar					✓
2.	Jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca					✓
Materi						
3.	Kesesuaian soal dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran				✓	
4.	Kesesuaian soal dengan Alur Tujuan Pembelajaran					✓
5.	Adanya pedoman penskoran				✓	
Bahasa						
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
7.	Menggunakan kata yang jelas, sederhana, dan tidak mengandung makna ganda					✓



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

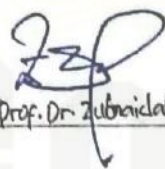
F. Kesimpulan

Instrument validasi untuk Menilai Lembar Tes Hasil Belajar
“Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas
V Di SDN 028 Rimbo Panjang” oleh validator instrument dinyatakan: (*)

☒ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan

(*) ceklist (√) salah satu

Pekanbaru, 30-07- 2025
Validator Instrumen,


Prof. Dr. Zubaidah Amir M2, M-Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN VALIDASI TES HASIL BELAJAR

Hari/Tanggal	12 September 2025
Validator Instrumen	Ela Kurniati, M.Pd
Profesi/ Jabatan	Guru
Instansi/Lembaga	SDIT Nurul Ilmi

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan tes hasil belajar yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan tes hasil belajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Elfranur
NIM. 22311024141

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Instrument validasi tes hasil belajar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait tes hasil belajar yang akan digunakan untuk pembelajaran. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
2. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (v) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
4. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Sangat Kurang
 Skor 2: Kurang
 Skor 3: Cukup
 Skor 4: Baik
 Skor 5: Sangat Baik

D. Penilaian Instrumen Validasi Tes Hasil Belajar

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Format						
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal tes hasil belajar					✓
2.	Jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca					✓
Materi						
3.	Kesesuaian soal dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran				✓	
4.	Kesesuaian soal dengan Alur Tujuan Pembelajaran					✓
5.	Adanya pedoman penskoran				✓	
Bahasa						
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
7.	Menggunakan kata yang jelas, sederhana, dan tidak mengandung makna ganda					✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Catatan

Tes Hasil Belajar Sudah dapat digunakan

F. Kesimpulan

Instrument validasi untuk menilai instrumen Tes Belajar

"Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang" oleh validator instrument dinyatakan: (*)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan

(*) cekhlist (✓) salah satu

Pekanbaru, 12 September 2025

Validator Instrumen,

Ebrunij

Ela Kurniati, M.Pd

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 8. Hasil Validasi Instrumen Angket Minat Belajar

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET MINAT

Hari/Tanggal	Senin / 25 Agustus 2025
Validator Instrumen	Suci HANIBAH
Profesi/ Jabatan	Dosen / Ketua Prodi BkP/ Iktor IId
Instansi/ Lembaga	Tarbiyah

Judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun Elfranur

Pembimbing 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaryah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan instrument penelitian yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan instrument penelitian yang akan digunakan untuk penilaian media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,

Elfranur

Elfranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Validasi instrument ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait instrument penelitian yang akan digunakan untuk penelitian. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
5. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

Skor 1: Berarti **“Sangat Tidak Baik (STB)”** bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung kecapaian tujuan.

Skor 2: Berarti **“Tidak Baik (TB)”** bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 3: Berarti **“Baik (B)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 4: Berarti **“Sangat Baik (SB)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.

UIN SUSKA RIAU



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian

No	Aspek	Butir Penilaian	Penilaian			
			STB	TB	B	SB
1.	Kejelasan	Kejelasan judul lembar angket			✓	✓
		Kejelasan butir penilaian				✓
		Kejelasan petunjuk pengisian angket			✓	
2.	Ketepatan isi	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan				✓
3.	Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian			✓	
		Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai			✓	
4.	Kevalidan isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar			✓	

E. Catatan

revisi kembali pertanyaan sesuai dengan indikator.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Kesimpulan

Instrument penelitian untuk menilai instrumen angket minat belajar siswa pada “Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang” oleh validator instrument dinyatakan (°)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak dapat digunakan

(°) cekhlst (v) salah satu

Pekanbaru 2025
Validator Instrumen,


Suri Habibah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET MINAT

Hari/Tanggal	Jumat, 12 September 2025
Validator Instrumen	Putri Sakinah, M.Pd.
Profesi/Jabatan	Guru
Instansi/Lembaga	MTS Dinayah Puteri Pekanbaru

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan instrument penelitian yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan instrument penelitian yang akan digunakan untuk penilaian media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Elfranur
NIM. 22311024141

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Validasi instrument ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait instrument penelitian yang akan digunakan untuk penelitian. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

6. Bapak/Ibu menggunakan dan atau memperhatikan dengan seksama media pembelajaran yang dikembangkan.
7. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
8. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
9. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
10. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

Skor 1: Berarti **“Sangat Tidak Baik (STB)”** bila tidak sesuai, tidak jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung kecapaian tujuan.

Skor 2: Berarti **“Tidak Baik (TB)”** bila sesuai, jelas, tidak tepat guna, tidak operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 3: Berarti **“Baik (B)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, kurang mendukung ketercapaian tujuan.

Skor 4: Berarti **“Sangat Baik (SB)”** bila sesuai, jelas, tepat guna, operasional, mendukung ketercapaian tujuan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
Aspek Isi						
a.	Kesesuaian materi	1) Kesesuaian Materi dengan kurikulum				✓
		2) Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
		3) Kesesuaian materi dengan alur Tujuan Pembelajaran (ATP)				✓
		4) Kesesuaian materi dengan karakteristik pembelajaran Matematika			✓	
		5) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik MI/SD			✓	
b.	Kebenaran materi	6) Memiliki kekuatan materi yang benar, autentik, dan actual			✓	
Aspek Penyajian						
c.	Penyampaian isi	7) Tepat untuk mendukung isi pembelajaran				✓
		8) Memiliki kemanfaatan				✓
		9) Mudah dipelajari				✓
		10) Menarik minat				✓
		11) Memiliki kejelasan petunjuk materi			✓	
d.	Penggunaan bahasa	12) Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Penilaian

No	Aspek	Butir Penilaian	Penilaian			
			STB	TB	B	SB
1.	Kejelasan	Kejelasan judul lembar angket				✓
		Kejelasan butir penilaian			✓	
		Kejelasan petunjuk pengisian angket			✓	
2.	Ketepatan isi	Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan			✓	
3.	Relevansi	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				✓
		Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓
4.	Kevalidan isi	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar			✓	

E. Catatan

Angket sudah dapat digunakan

.....

.....

.....

.....

.....



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

F. Kesimpulan

Instrument penelitian untuk menilai instrumen angket minat

“Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang” oleh validator instrument dinyatakan: (°)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan

(°) ceklist (√) salah satu

Pekanbaru, 12 September 2025

Validator Instrumen,

Putri Satinah M. Pd.

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 9. Hasil Validasi Respon Guru

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN VALIDASI RESPON GURU

Hari/Tanggal	Jumat, 29 Agustus 2025
Validator Instrumen	Dr. Nunu Mahnun, M.Pd
Profesi/ Jabatan	Kapradik MPI
Instansi/Lembaga	Desa Sargama UIN Suska Riau

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd


Instansi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan instrument respon guru yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan instrument respon guru yang akan digunakan dalam pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,


Elfranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Instrumen validasi respon guru ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait instrument respon guru yang akan digunakan setelah menggunakan media pembelajaran. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
2. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
4. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Sangat Kurang
 Skor 2: Kurang
 Skor 3: Cukup
 Skor 4: Baik
 Skor 5: Sangat Baik

D. Penilaian Instrumen Validasi Respon Guru

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Format						
1.	Petunjuk pengisian angket jelas dan mudah dipahami					✓
2.	Jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca					✓
3.	Tata letak dan format angket rapi dan sistematis					✓
Isi						
4.	Isi angket sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan					✓
5.	Setiap butir pernyataan angket relevan dengan aspek yang diukur					✓
6.	Angket mudah digunakan oleh responden (guru)					✓
Bahasa						
7.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan bahasa Indonesia yang baik dan benar)					✓
8.	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas					✓
9.	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh responden (guru)					✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

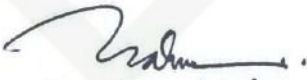
F. Kesimpulan

Instrument validasi untuk...Menilai instrumen respon guru
"Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada
Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang" oleh validator instrument
dinyatakan: (*)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan

(*) cekhlist (✓) salah satu

Pekanbaru, 29 Agustus 2025
Validator Instrumen,


Dr. Nunu Mahnuza, S.Ag., M.Pd

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN VALIDASI RESPON GURU

Hari/Tanggal	Jum'at / 8 Agustus 2025
Validator Instrumen	Dr. Mimi Hariyani, M.Pd
Profesi/ Jabatan	Dosen
Instansi/Lembaga	UIN Suska Riau

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan instrument respon guru yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan instrument respon guru yang akan digunakan dalam pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Elfranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Instrument validasi respon guru ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait instrument respon guru yang akan digunakan setelah menggunakan media pembelajaran. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
2. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pemyatan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
4. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Sangat Kurang
Skor 2: Kurang
Skor 3: Cukup
Skor 4: Baik
Skor 5: Sangat Baik

D. Penilaian Instrumen Validasi Respon Guru

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Format						
1.	Petunjuk pengisian angket jelas dan mudah dipahami					✓
2.	Jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca				✓	
3.	Tata letak dan format angket rapi dan sistematis				✓	
Isi						
4.	Isi angket sesuai dengan tujuan penelitian/pengembangan				✓	
5.	Setiap butir pernyataan angket relevan dengan aspek yang diukur				✓	
6.	Angket mudah digunakan oleh responden (guru)				✓	
Bahasa						
7.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan bahasa Indonesia yang baik dan benar)				✓	
8.	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas				✓	
9.	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh responden				✓	



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(guru)

E. Catatan

Angket respon guru sudah layak digunakan

F. Kesimpulan

Instrument validasi untuk

“Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang” oleh validator instrument dinyatakan: (*)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan

(*) ceklist (✓) salah satu

Pekanbaru 8 Agustus 2025

Validator Instrumen,

Dr. Mimi Hariyani, M.Pd

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 10. Hasil Validasi Respon Siswa

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

Hari/Tanggal

: Jumat / 8 Agustus 2025

Validator Instrumen

: Dr. Mimi Hariyani, M.Pd

Profesi/ Jabatan

: Dosen

Instansi/Lembaga

: UIN Suska Riau

Judul

: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun

: Elfranur

Pembimbing

: 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi


: Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan instrument respon siswa yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan instrument respon siswa yang akan digunakan dalam pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Elfranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Instrument validasi respon siswa ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait instrument respon siswa yang akan digunakan setelah menggunakan media pembelajaran. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
2. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
4. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

D. Penilaian Instrumen Validasi Respon Siswa

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Format						
1.	Kejelasan petunjuk pengisian angket					✓
2.	Jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca				✓	
Isi						
3.	Kesesuaian dengan isi multimedia pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i>				✓	
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> ini mudah pahami				✓	
Bahasa						
5.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan bahasa Indonesia yang baik dan benar)				✓	
6.	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas				✓	
7.	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh responden (siswa)				✓	



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

F. Catatan

Angket Validasi respon siswa sudah layak digunakan

F. Kesimpulan

Instrument validasi untuk.....
"Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas
V Di SDN 028 Rimbo Panjang" oleh validator instrument dinyatakan: (*)
☒ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan
(*) ceklist (✓) salah satu

Pekanbaru 8 Agustus 2025
Validator Instrumen,

Dr. Mimi Hartiyani, M.Pd

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

Hari/Tanggal	: Jumat, 29 Agustus 2025
Validator Instrumen	: Dr. Nunu Mahnan, M.Pd
Profesi/ Jabatan	: Kaprodi MPI
Instansi/Lembaga	: Pascasarjana UIN Suska Riau

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfirhanur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan instrument respon siswa yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan instrument respon siswa yang akan digunakan dalam pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Elfirhanur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Instrument validasi respon siswa ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait instrument respon siswa yang akan digunakan setelah menggunakan media pembelajaran. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
2. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
4. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Sangat Kurang
Skor 2: Kurang
Skor 3: Cukup
Skor 4: Baik
Skor 5: Sangat Baik

D. Penilaian Instrumen Validasi Respon Siswa

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Format						
1.	Kejelasan petunjuk pengisian angket					✓
2.	Jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca					✓
Isi						
3.	Kesesuaian dengan isi multimedia pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i>					✓
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> ini mudah pahami					✓
Bahasa						
5.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan bahasa Indonesia yang baik dan benar)					✓
6.	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas					✓
7.	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh responden (siswa)					✓



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

E. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Instrument validasi untuk.....

“Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang” oleh validator instrument dinyatakan: (*)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak dapat digunakan

(*) cekhlist (√) salah satu

Pekanbaru 2025

Validator Instrumen,

Dr. Nurul Mahnuh, S.Ag., M.Pd.

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 11. Hasil Validasi Modul Ajar

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR

Hari Tanggal	Kamis / 14 Agustus 2025
Validator Instrumen	Dr. Mimi Hariyani, M.Pd
Profesi/ Jabatan	Dosen
Instansi/Lembaga	UIN Suska Riau

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani. S.Pd, M.Pd

Instansi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan modul ajar yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Elfranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Instrument validasi modul ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait modul ajar yang akan digunakan untuk pembelajaran. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
2. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
4. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Sangat Kurang
 Skor 2: Kurang
 Skor 3: Cukup
 Skor 4: Baik
 Skor 5: Sangat Baik

D. Penilaian Instrumen Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Ukuran Modul						
1.	Ukuran modul sesuai dengan standar ISO				✓	
2.	Kesesuaian ukuran <i>margin</i> dan kertas pada modul				✓	
Desain Kulit Modul (Cover)						
3.	Ilustrasi kulit modul menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek				✓	
4.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				✓	
5.	Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang				✓	
6.	Proporsi ukuran huruf judul, sub judul, dan teks pendukung modul lebih dominan				✓	
Desain Isi Modul						
7.	Kesesuaian materi modul dengan tujuan pembelajaran				✓	
8.	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan				✓	
9.	Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi)				✓	
10.	Kesesuaian Rumus dengan materi				✓	
11.	Spasi antar baris susunan pada teks normal				✓	
12.	Spasi antar huruf normal				✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
13	Kemenarikan penampilan modul matematika materi bangun datar				✓	

E. Catatan

- Perbaiki cover modul
- Tambahkan desain yang lebih menarik

F. Kesimpulan

Instrument validasi untuk

"Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang" oleh validator instrument dinyatakan: (*)

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ Dapat digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak dapat digunakan

(*) cekhlst (v) salah satu

Pekanbaru 19 Agustus 2025
Validator Instrumen.

Dr. Mimi Hariyani, M.Pd

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR

Hari/Tanggal	: Jumat, 29 Agustus 2025
Validator Instrumen	: Dr. Nunu Mahnun, M.Pd
Profesi/ Jabatan	: Kaprodi MPI
Instansi/Lembaga	: Pascasarjana UIN Suska Riau

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan modul ajar yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Elfranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Instrument validasi modul ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait modul ajar yang akan digunakan untuk pembelajaran. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
2. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
4. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Sangat Kurang
 Skor 2: Kurang
 Skor 3: Cukup
 Skor 4: Baik
 Skor 5: Sangat Baik

D. Penilaian Instrumen Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Ukuran Modul						
1.	Kesesuaian ukuran <i>margin</i> dan kertas pada modul				√	
Desain Kulit Modul (Cover)						
2.	Ilustrasi kulit modul menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek					✓
3.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf					✓
4.	Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang					✓
5.	Proporsi ukuran huruf judul, sub judul, dan teks pendukung modul lebih dominan					✓
Desain Isi Modul						
6.	Kesesuaian materi modul dengan tujuan pembelajaran					✓
7.	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan					✓
8.	Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi)					✓
9.	Kesesuaian Rumus dengan materi					✓
10.	Spasi antar baris susunan pada teks normal					✓
11.	Spasi antar huruf normal					✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
12	Kemenarikan penampilan modul matematika materi bangun datar				✓	

E. Catatan

- Mengin disemaike lagi, Coba dirapihkan kembali.
- background teks warnanya cari yg lebih colok

F. Kesimpulan


Instrument validasi untuk menilai modul ajar pada “Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang” oleh validator instrument dinyatakan: (*)

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak dapat digunakan

(*) cekhlist (✓) salah satu

Pekanbaru, 29 Agustus 2025

Validator Instrumen,


Dr. Nurul Mahnun, SAg, M.Pd

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR

Hari/Tanggal	12 September 2025
Validator Instrumen	Ela kumiaty, tu. Pd
Profesi/ Jabatan	Guru
Instansi Lembaga	SDIT Nurul Iqmi

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan modul ajar yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,


Elfranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Instrument validasi modul ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait modul ajar yang akan digunakan untuk pembelajaran. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
2. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
4. Bapak/Ibu memberikan bingkisan.

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Sangat Kurang
Skor 2: Kurang
Skor 3: Cukup
Skor 4: Baik
Skor 5: Sangat Baik

D. Penilaian Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan TP dan ATP					✓
2	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis					✓
3	Materi pada modul matematika materi bangun datar mudah dimengerti siswa					✓
4	Materi pada modul matematika materi bangun datar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
5	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				✓	
6	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					✓
7	Materi pada modul matematika materi bangun datar jelas dan spesifik				✓	
8	Kesesuaian Rumus dengan materi				✓	



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

E. Catatan

Modul Ajar Sudah bisa digunakan

F. Kesimpulan

Instrument validasi untuk.....

“Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang” oleh validator instrument dinyatakan: (*)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan
(*) cekhlst (✓) salah satu

Pekanbaru, 10 September 2025

Validator Instrumen,

Ela Kurniati

Ela kurniati.ru.pd

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR

Hari/Tanggal	: Rabu, 30 Juli 2025
Validator Instrumen	: Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
Profesi/ Jabatan	: Wakil Dekan II
Instansi/Lembaga	: UIN Suska Riau

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan modul ajar yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Elfranur
NIM. 22311024141

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Instrument validasi modul ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait modul ajar yang akan digunakan untuk pembelajaran. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
2. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (v) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
4. Bapak/Ibu memberikan 7 tingkat 7an.

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Sangat Kurang
Skor 2: Kurang
Skor 3: Cukup
Skor 4: Baik
Skor 5: Sangat Baik

D. Penilaian Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1.	Kesesuaian materi dengan TP dan ATP					✓
2.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis					✓
3.	Materi pada modul matematika materi bangun datar mudah dimengerti siswa					✓
4.	Materi pada modul matematika materi bangun datar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
5.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				✓	
6.	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				✓	
7.	Materi pada modul matematika materi bangun datar jelas dan spesifik				✓	
8.	Kesesuaian Rumus dengan materi					✓



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

E. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Instrument validasi untuk Menilai Instrumen modul ajar

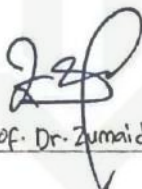
“Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang” oleh validator instrument dinyatakan: (*)

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak dapat digunakan

(*) cekhlist (√) salah satu

Pekanbaru, 30-01- 2025

Validator Instrumen,


Prof. Dr. Zumeidah Amir MZ, M.Pd

UIN SUSKA RIAU



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR

Hari/Tanggal	Senin / 11 Agustus 2025
Validator Instrumen	Murhichyati, M. Pd
Profesi/ Jabatan	Guru
Instansi/ Lembaga	MA Abbasgah

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfratur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,
Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan modul ajar yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,

Elfratur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Instrument validasi modul ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait modul ajar yang akan digunakan untuk pembelajaran. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
2. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (v) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
4. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

- Skor 1: Sangat Kurang
 Skor 2: Kurang
 Skor 3: Cukup
 Skor 4: Baik
 Skor 5: Sangat Baik

D. Penilaian Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Kebahasaan						
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa					✓
2.	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami					✓
3.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda				✓	
4.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa					✓
Aspek Penyajian						
6.	Contoh soal dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan materi					✓
7.	LKPD diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					✓



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

E. Catatan

Modul Ajar Sudah dapat digunakan

F. Kesimpulan

Instrument validasi untuk.....

“Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang” oleh validator instrument dinyatakan: (*)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan

(*) ceklist (√) salah satu

Pekanbaru, 11 Agustus 2025
Validator Instrumen,

Nurhidayati, N.Pd

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR

Hari/Tanggal	: Rabu, 06 Agustus 2025
Validator Instrumen	: Mahul Ajar
Profesi/ Jabatan	: Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Instansi/Lembaga	: UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Sway* pada kelas V SDN 028 Rimbo Panjang, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan penilaian dan catatan perbaikan. Pengisian instrument dari Bapak/Ibu bertujuan untuk mengetahui kevalidan modul ajar yang akan digunakan. Penilaian dan catatan perbaikan yang Bapak/Ibu berikan digunakan sebagai dasar dari perbaikan modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi instrument ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Pemohon,



Elfranur
NIM. 22311024141

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar
Instrument validasi modul ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terkait modul ajar yang akan digunakan untuk pembelajaran. Terima kasih atas kesediaan bapak/ibu sebagai validator yang mengisi lembar validasi instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu mengisi identitas diri.
2. Bapak/Ibu memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Bapak/Ibu memberikan catatan jika diperlukan.
4. Bapak/Ibu memberikan kesimpulan.

C. Pedoman Penilaian

Skor 1: Sangat Kurang
Skor 2: Kurang
Skor 3: Cukup
Skor 4: Baik
Skor 5: Sangat Baik

D. Penilaian Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Kebahasaan						
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				✓	
2	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami					✓
3	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda					✓
4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa					✓
Aspek Penyajian						
6	Contoh soal dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan materi				✓	
7	LKPD diakhir pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					✓



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

E. Catatan

Modul ajar dapat digunakan
dalam pembelajaran

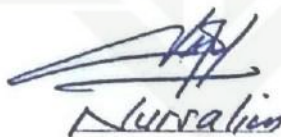
F. Kesimpulan

Instrument validasi untuk.....

"Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas
V Di SDN 028 Rimbo Panjang" oleh validator instrument dinyatakan: (*)

- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan
(*) ceklist (√) salah satu

Pekanbaru 6-8 - 2025
Validator Instrumen,


Nurrulien

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 12. Posttest Hasil Belajar

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR JAWABAN ESSAY

SOAL POSTTEST

Nama : Adinda kirana Putri

Hari/Tanggal : Rabu/14-2025/09

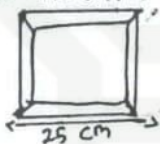

Mata Pelajaran : MTK

Kelas : 4C-IV-C

No	Jawaban
1.	kolam kura-kura berbentuk : lingkaran Persegi : Area bermain berbentuk : segi empat Persegi panjang : kursi taman Trapesium : Jalan setapak
2.	persegi panjang : kedua sisi yang berhadap sama panjang dan empat sudutnya siku-siku. Memiliki empat sudut dan empat sisi Persegi : semua sisinya sama panjang dan sudutnya siku-sikunya memiliki empat sudut dan empat sisi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.	<p>Luas kolam berbentuk persegi panjang</p> $L = P \times L$ $= 10 \times 4$ $= 40 \text{ m}^2$ <p>Luas area taman berbentuk persegi</p> $L = \text{sisi} \times \text{sisi}$ $= 6 \times 6$ $= 36 \text{ m}^2$
4.	<p>Persegi: 25 cm • Sempainya sama panjang</p> <ul style="list-style-type: none">• semua sudutnya 90°• memiliki empat sumbu simetri:  <p>Persegi Panjang: 40 cm • Sisi yang berhadapan sama panjang</p> <ul style="list-style-type: none">• semua sudutnya 90°• memiliki (2) dua sumbu simetri 



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.

keramik berbentuk persegi panjang karena:

- mudah di susun rapi
- bentuknya mudah untuk menutupi apa saja.

Dan dinding berbentuk karena lingkarannya

- Tidak memiliki sudut ~~panjang~~ tajam. Sehingga mudah digunakan
- bentuknya cantik bentuknya tidak dilerai



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LEMBAR JAWABAN ESSAY

SOAL POSTTEST

Nama : Yuni kha Mista Fitrah
Hari/Tanggal : Rabu/17-09-2025
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : T C

No	Jawaban
1.	<p>Kardam kuda-kuda = lingkaran area Berbau = persegi panjang Bangku taman = persegi Papan informasi = segi tiga Paving Blok = persegi panjang</p>
2.	<p>Persegi Panjang memiliki = 4 sisi Persegi memiliki = 4 sisi Segi tiga = memiliki 3 sisi Jajar genjang = memiliki 4 sisi</p>

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.	<p>kolam = luas 40 m²</p> <p>area taman = luas 25 m²</p> <p>luas kolam Ber Bentuk Persegi Panjang</p> $L = p \times l$ $= 10 \times 4$ $= 40 \text{ m}^2$ <p>luas area taman Berbentuk Persegi</p> $L = \text{sisi} \times \text{sisi}$ $= 6 \times 6$ $= 36 \text{ m}^2$
4.	<p>Persegi Sifatnya = semua sisi Sama Panjang</p> <ul style="list-style-type: none">• semua sudut 90°• memiliki 2 sumbu Simetri <p>Persegi Panjang = • sisi yg Berhadapan Sama Panjang</p> <ul style="list-style-type: none">• semua sudut 90°• memiliki 2 sumbu Simetri



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

keramik	
5.	<p>keramik berbentuk persegi panjang karena</p> <ul style="list-style-type: none">• mudah disusun rapat• bentuknya mudah untuk ditutupi area luas <p>jam dinding :- jam dinding berbentuk lingkaran</p> <ul style="list-style-type: none">- karena tidak memiliki sudut tajam sehingga mudah menggerakannya- Bentuknya cantik dan mudah dikenal



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR JAWABAN ESSAY


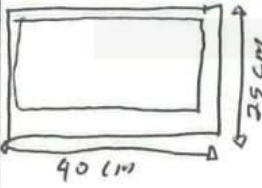
SOAL POSTTEST

Nama : Pea Gisella Fitri
Hari/Tanggal : 17-09-2025 Rabu
Mata Pelajaran : mtk
Kelas : 12-C

No	Jawaban
1.	Lingkaran : kolam kura-kura persegi : persegi panjang : kursi segi tiga : papan informasi segi empat : area bermain Trapezium : Jalan setapak
2.	Persegi panjang : kedua sisi yg menghadap sama panjang dan keempat sudutnya siku siku memiliki empat sudut dan empat sisi Persegi : semua sisinya sama panjang dan sudutnya juga siku-siku memiliki empat sudut dan empat sisi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.	<p>luas kolam berbentuk persegi panjang</p> $L = p \times l$ $= 10 \times 4$ $= 40 m^2$ <p>luas area taman berbentuk persegi</p> $l = sisi \times sisi$ $= 6 \times 6$ $= 36 m^2$
4.	<p>persegi = 25 cm</p> <ul style="list-style-type: none">• semua sisinya sama panjang• semua sudutnya 90°• memiliki empat sumbu simetri  <p>persegi panjang = 40 cm</p> <ul style="list-style-type: none">• sisi yang berhadapan sama panjang• semua sudutnya 90°• memiliki dua sumbu simetri 

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.	<p>keramik berbentuk persegi panjang karena:</p> <ul style="list-style-type: none">- Mudah disusun rapat- bentuknya mudah,- untuk menutupi area luas <p>Jam dinding berbentuk lingkaran karena:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tidak memiliki sudut tajam sehingga mudah digunakan- bentuknya cantik dan mudah dikenal
----	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 13. Sesudah Penerapan Multimedia Terhadap Minat Belajar

LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama : *HAIRI MIZAN*

Kelas : *4C*

Jenis Kelamin : *Laki-laki*

Hari/Tanggal : *17-9-2025*

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : *Elfiranur*

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang, saya memohon kesediaan Ananda Kelas V untuk mengisi instrument ini. Penilaian instrument dari Ananda bertujuan untuk mengetahui minat belajar pada mata pelajaran matematika.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Ananda dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,

Elfiranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh minat belajar matematika siswa. Terima kasih atas kesediaan Ananda kelas V SDN 028 Rimbo Panjang yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini semata-mata bertujuan untuk penelitian ilmiah.
2. Kepada saudara/i untuk menjawab seluruh pernyataan yang ada dengan jujur dan sebenarnya.
3. Berikan tanda *cekhlst*(✓) pada salah satu alternatif jawaban yang menurut saudara/i benar.
4. Atas kesediaan anda bekerjasama dan mengisi serta mengembalikan angket ini saya ucapkan terimakasih.

C. Keterangan Pilihan Jawaban:

1. Selalu (SL)
2. Sering (S)
3. Jarang (J)
4. Tidak Pernah (TP)

D. Soal Angket

No	Pernyataan	SL	S	J	TP
1	Saya bertanya kepada guru ketika menjelaskan materi pada saat pembelajaran matematika			✓	
2	Saya tidak menyimak pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran matematika		✓		
3	Saya tetap berusaha meskipun mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal latihan dari guru			✓	
4	Saya melamun saat guru menjelaskan pada saat pembelajaran matematika	✓			
5	Saya semangat menjawab pertanyaan dari guru pada saat pembelajaran matematika				✓
6	Saya memilih bermain di luar kelas dari pada mengerjakan soal latihan matematika	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pernyataan	SL	S	J	TP
7	Saya mencari informasi dan materi tambahan terkait materi yang dipelajari	✓			
8	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi pembelajaran	✓			
9	Saya tidak bersemangat selama mengikuti pembelajaran matematika		✓		
10	Saya malas mendengarkan penjelasan materi dari guru pada saat pembelajaran matematika		✓		
11	Saya menghormati pendapat teman kelompok lainnya meskipun berbeda				✓
12	Saya tidur di kelas saat guru menjelaskan materi pembelajaran	✓			
13	Saya menyelesaikan soal latihan matematika yang diberikan oleh guru		✓		
14	Saya mengabaikan pendapat dari anggota kelompok lainnya			✓	
15	Saya menulis ringkasan penting dari penjelasan guru pada saat mengikuti pembelajaran matematika	✓			
16	Saya bercerita dengan teman pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran matematika	✓			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama	: R A R I Q
Kelas	: V 2 - C
Jenis Kelamin	: Perempuan
Hari/Tanggal	: Rabu 17 2025

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfiranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang, saya memohon kesediaan Ananda Kelas V untuk mengisi instrument ini. Penilaian instrument dari Ananda bertujuan untuk mengetahui minat belajar pada mata pelajaran matematika.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Ananda dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,

Elfiranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh minat belajar matematika siswa. Terima kasih atas kesediaan Ananda kelas V SDN 028 Rimbo Panjang yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini semata-mata bertujuan untuk penelitian ilmiah.
2. Kepada saudara/i untuk menjawab seluruh pernyataan yang ada dengan jujur dan sebenarnya.
3. Berikan tanda *cekhlisi*(✓) pada salah satu alternatif jawaban yang menurut saudara/i benar.
4. Atas kesediaan anda bekerjasama dan mengisi serta mengembalikan angket ini saya ucapkan terimakasih.

C. Keterangan Pilihan Jawaban:

1. Selalu (SL)
2. Sering (S)
3. Jarang (J)
4. Tidak Pernah (TP)

D. Soal Angket

No	Pernyataan	SL	S	J	TP
1	Saya bertanya kepada guru ketika menjelaskan materi pada saat pembelajaran matematika		✓		
2	Saya tidak menyimak pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran matematika			✓	
3	Saya tetap berusaha meskipun mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal latihan dari guru	✓			
4	Saya melamun saat guru menjelaskan pada saat pembelajaran matematika		✓		
5	Saya semangat menjawab pertanyaan dari guru pada saat pembelajaran matematika		✓		
6	Saya memilih bermain di luar kelas dari pada mengerjakan soal latihan matematika			✓	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pernyataan	SL	S	J	TP
7	Saya mencari informasi dan materi tambahan terkait materi yang dipelajari		✓		
8	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi pembelajaran		✓		
9	Saya tidak bersemangat selama mengikuti pembelajaran matematika	✓			
10	Saya malas mendengarkan penjelasan materi dari guru pada saat pembelajaran matematika		✓		
11	Saya menghormati pendapat teman kelompok lainnya meskipun berbeda		✓		
12	Saya tidur di kelas saat guru menjelaskan materi pembelajaran			✓	
13	Saya menyelesaikan soal latihan matematika yang diberikan oleh guru		✓		
14	Saya mengabaikan pendapat dari anggota kelompok lainnya	✓			
15	Saya menulis ringkasan penting dari penjelasan guru pada saat mengikuti pembelajaran matematika		✓		
16	Saya bercerita dengan teman pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran matematika	✓			

Lampiran 14. Hasil Respon Guru

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT SWAY*

Lembar Respon Guru Terhadap
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Hari/Tanggal	: Kamis, 18/05/25
Guru Mata Pelajaran	: M. FARRAS AL-FIKRI
Profesi/Jabatan	: Guru Kelas
Instansi/Lembaga	: SDN 028 Rimbo Panjang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfirnanur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu guru Mata Pelajaran untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan respon terhadap media pembelajaran yang telah Bapak/Ibu guru lihat. Penilaian instrument bertujuan untuk mengetahui respon Bapak/Ibu sebagai guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu guru mata Pelajaran dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,



Elfirnanur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai guru SDN 028 Rimbo Panjang yang mengisi lembar instrument ini.

F. Petunjuk Pengisian

5. Bapak/Ibu guru menggunakan dan atau memperhatikan media pembelajaran yang dikembangkan
6. Bapak/Ibu guru mengisi identitas diri
7. Bapak/Ibu guru memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu guru, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - c. **Setuju** = Jika setuju dengan pernyataan
 - d. **Tidak Setuju** = Jika tidak setuju dengan pernyataan
8. Bapak/Ibu guru diharuskan menjawab semua butir pernyataan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
			Setuju	Tidak Setuju
Aspek Isi				
a.	Kesesuaian materi	1) Kesesuaian materi dengan kurikulum	✓	
		2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓	
		3) Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP)	✓	
		4) Kesesuaian materi dengan karakteristik materi pembelajaran Matematika	✓	
		5) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik MI/SD	✓	
b.	Kebenaran materi	6) Memiliki muatan materi yang benar, autentik, dan aktual	✓	
Aspek Media				
c.	Kemudahan penggunaan media	7) Praktis, luwes, dan bertahan		
		8) Mudah digunakan	✓	
		9) Dapat digunakan kembali	✓	
		10) dapat dikelola dengan mudah	✓	
		11) Media dapat digunakan secara berkelompok	✓	
		12) Media dapat digunakan secara individu	✓	
d.	Kesesuaian media	13) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	✓	
		14) kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik MI/SD	✓	
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik				
e.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	15) Kesesuaian bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik	16) Kesesuaian Bahasa dengan perkembangan emosional peserta didik	✓	
----	--	---	---	--

D. Catatan

.....


.....

.....

.....

.....

Rimbo Panjang, September 2025
Guru Mata Pelajaran,


M. FIRNUS ALFIQRI S.Pd.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY

Lembar Respon Guru Terhadap
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Hari/Tanggal	: Kamis, 18 September 2023
Guru Mata Pelajaran	: Alia Perani, S.Pd
Profesi/Jabatan	: Guru Kelas / mapel
Instansi/Lembaga	: SDN 028 Rimbo Panjang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfiranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu guru Mata Pelajaran untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan respon terhadap media pembelajaran yang telah Bapak/Ibu guru lihat. Penilaian instrument bertujuan untuk mengetahui respon Bapak/Ibu sebagai guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu guru mata Pelajaran dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,



Elfiranur
NIM. 22311024141



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai guru SDN 028 Rimbo Panjang yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu guru menggunakan dan atau memperhatikan media pembelajaran yang dikembangkan
2. Bapak/Ibu guru mengisi identitas diri
3. Bapak/Ibu guru memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu guru, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. **Setuju** = Jika setuju dengan pernyataan
 - b. **Tidak Setuju** = Jika tidak setuju dengan pernyataan
4. Bapak/Ibu guru diharuskan menjawab semua butir pernyataan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
			Setuju	Tidak Setuju
Aspek Isi				
a.	Kesesuaian materi	1) Kesesuaian materi dengan kurikulum	✓	
		2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓	
		3) Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP)	✓	
		4) Kesesuaian materi dengan karakteristik materi pembelajaran Matematika	✓	
		5) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik MI/SD	✓	
b.	Kebenaran materi	6) Memiliki muatan materi yang benar, autentik, dan aktual	✓	
Aspek Media				
c.	Kemudahan penggunaan media	7) Praktis, luwes, dan bertahan	✓	
		8) Mudah digunakan	✓	
		9) Dapat digunakan kembali	✓	
		10) dapat dikelola dengan mudah	✓	
		11) Media dapat digunakan secara berkelompok	✓	
		12) Media dapat digunakan secara individu	✓	
d.	Kesesuaian media	13) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	✓	
		14) kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik MI/SD	✓	
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik				
e.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	15) Kesesuaian bahasa dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓	



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

f.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik	16) Kesesuaian Bahasa dengan perkembangan emosional peserta didik	<input checked="" type="checkbox"/>	
----	--	---	-------------------------------------	--

D. Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Rimbo Panjang, 13 September 2025
Guru Mata Pelajaran,

Alia
Nia Panami, S.Pd

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 15. Hasil Respon Siswa

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY

Lembar Respon Siswa Terhadap
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Hari/Tanggal	: 10/07/2025
Nama	: SARA UHAIRUNNISA
Kelas	: 10 - C

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang

Penyusun : Elfiranur

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd

Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas IV Di SDN 028 Rimbo Panjang. saya memohon kesediaan Ananda Kelas V untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan respon terhadap media pembelajaran yang telah Ananda gunakan. Penilaian instrument dari Ananda bertujuan untuk mengetahui respon Ananda sebagai peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Ananda dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,



Elfiranur
NIM. 22311024141



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Ananda sebagai peserta didik MI/SD Kelas V yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Peserta didik menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan
2. Peserta didik mengisi identitas diri
3. Peserta didik memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian peserta didik, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. **Setuju** = Jika setuju dengan pernyataan
 - b. **Tidak Setuju** = Jika tidak setuju dengan pernyataan
4. Peserta didik menjawab setiap butir dengan jujur
5. Peserta didik diharuskan menjawab semua butir pernyataan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
			Setuju	Tidak Setuju
Kesesuaian Materi				
a.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	1) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> yang digunakan cocok dengan materi bangun datar	✓	
Penyajian Isi				
b.	Media memperjelas materi	2) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu dalam memperjelas materi bangun datar	✓	
Keterbacaan Isi				
c.	Kemudahan gambar untuk dipahami	3) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki gambar yang mudah saya pahami	✓	
d.	Kemudahan tulisan untuk dibaca	4) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki tulisan yang mudah saya baca	✓	
Kemenarikan Media				
e.	Desain media	5) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki tampilan yang sederhana dan menarik	✓	
f.	Ukuran media	6) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki ukuran yang tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar	✓	
Kemudahan Menggunakan Media				
g.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	7) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki petunjuk penggunaan yang mudah diikuti	✓	
h.	Cara	8) Media pembelajaran		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	menggunakan media mudah dipahami	Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> mudah digunakan	✓	
Kemanfaatan Media				
i.	Media membantu memahami materi pembelajaran	9) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya mempelajari materi materi bangun datar	✓	
		10) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya dalam memahami materi bangun datar	✓	
		11) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya semangat mengikuti pembelajaran materi bangun datar	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY

Lembar Respon Siswa Terhadap
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Hari/Tanggal : *Rabu/09/2025/14*
Nama : *Adinda Kirana Putri*
Kelas : *4C*

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang
Penyusun : Elfiranur
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd
Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas IV Di SDN 028 Rimbo Panjang. saya memohon kesediaan Ananda Kelas V untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan respon terhadap media pembelajaran yang telah Ananda gunakan. Penilaian instrument dari Ananda bertujuan untuk mengetahui respon Ananda sebagai peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Ananda dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,



Elfiranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Ananda sebagai peserta didik MI/SD Kelas V yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Peserta didik menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan
2. Peserta didik mengisi identitas diri
3. Peserta didik memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian peserta didik, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. **Setuju** = Jika setuju dengan pernyataan
 - b. **Tidak Setuju** = Jika tidak setuju dengan pernyataan
4. Peserta didik menjawab setiap butir dengan jujur
5. Peserta didik diharuskan menjawab semua butir pernyataan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
			Setuju	Tidak Setuju
Kesesuaian Materi				
a.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	1) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> yang digunakan cocok dengan materi bangun datar	✓	
Penyajian Isi				
b.	Media memperjelas materi	2) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu dalam memperjelas materi bangun datar	✓	
Keterbacaan Isi				
c.	Kemudahan gambar untuk dipahami	3) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki gambar yang mudah saya pahami	✓	
d.	Kemudahan tulisan untuk dibaca	4) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki tulisan yang mudah saya baca	✓	
Kemenarikan Media				
e.	Desain media	5) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki tampilan yang sederhana dan menarik	✓	
f.	Ukuran media	6) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki ukuran yang tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar	✓	
Kemudahan Menggunakan Media				
g.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	7) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki petunjuk penggunaan yang mudah diikuti	✓	
h.	Cara	8) Media pembelajaran		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan media mudah dipahami	Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> mudah digunakan	✓	
Kemanfaatan Media			
i. Media membantu memahami materi pembelajaran	9) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya mempelajari materi materi bangun datar	✓	
	10) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya dalam memahami materi bangun datar	✓	
	11) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya semangat mengikuti pembelajaran materi bangun datar	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT SWAY*

Lembar Respon Siswa Terhadap
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway*
Pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang

Hari/Tanggal : 17-09-25 Rabu
Nama : Dea Gisella Fitri
Kelas : V - C

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang
Penyusun : Elfiranur
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
2. Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd
Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas IV Di SDN 028 Rimbo Panjang. saya memohon kesediaan Ananda Kelas V untuk mengisi instrument ini dengan cara memberikan respon terhadap media pembelajaran yang telah Ananda gunakan. Penilaian instrument dari Ananda bertujuan untuk mengetahui respon Ananda sebagai peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaan Ananda dalam mengisi instrument ini.

Pemohon,



Elfiranur
NIM. 22311024141

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Pengantar

Lembar instrument ini digunakan untuk memperoleh respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan Ananda sebagai peserta didik MI/SD Kelas V yang mengisi lembar instrument ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Peserta didik menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan
2. Peserta didik mengisi identitas diri
3. Peserta didik memberikan penilaian untuk setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian peserta didik, untuk setiap butir dalam lembar penilaian memiliki skala penilaian sebagai berikut:
 - a. **Setuju** = Jika setuju dengan pernyataan
 - b. **Tidak Setuju** = Jika tidak setuju dengan pernyataan
4. Peserta didik menjawab setiap butir dengan jujur
5. Peserta didik diharuskan menjawab semua butir pernyataan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Penilaian

No	Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian	
			Setuju	Tidak Setuju
Kesesuaian Materi				
a.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	1) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> yang digunakan cocok dengan materi bangun datar	✓	
Penyajian Isi				
b.	Media memperjelas materi	2) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu dalam memperjelas materi bangun datar	✓	
Keterbacaan Isi				
c.	Kemudahan gambar untuk dipahami	3) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki gambar yang mudah saya pahami	✓	
d.	Kemudahan tulisan untuk dibaca	4) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki tulisan yang mudah saya baca	✓	
Kemenarikan Media				
e.	Desain media	5) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki tampilan yang sederhana dan menarik	✓	
f.	Ukuran media	6) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki ukuran yang tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar	✓	
Kemudahan Menggunakan Media				
g.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	7) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> memiliki petunjuk penggunaan yang mudah diikuti	✓	
h.	Cara	8) Media pembelajaran		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan media mudah dipahami	Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> mudah digunakan	✓	
Kemanfaatan Media			
i. Media membantu memahami materi pembelajaran	9) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya mempelajari materi materi bangun datar	✓	
	10) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya dalam memahami materi bangun datar	✓	
	11) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya semangat mengikuti pembelajaran materi bangun datar	✓	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	menggunakan media mudah dipahami	Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> mudah digunakan	✓	
Kemanfaatan Media				
i.	Media membantu memahami materi pembelajaran	9) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya mempelajari materi materi bangun datar	✓	
		10) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya dalam memahami materi bangun datar	✓	
		11) Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Microsoft Sway</i> membantu saya semangat mengikuti pembelajaran materi bangun datar	✓	

Lampiran 16. Data Pra Riset Hasil dan Minat Belajar

Tabulasi Data Pra Riset Minat Belajar Siswa

No	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jumlah	Persentase
1	Siswa 1	3	2	3	1	2	1	3	3	1	1	3	1	4	1	4	1	34	53.12 %
2	Siswa 2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	24	37.5 %
3	Siswa 3	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	3	2	26	40.62 %
4	Siswa 4	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2	25	39.06 %
5	Siswa 5	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2	26	40.62 %
6	Siswa 6	2	3	3	2	2	1	3	2	2	1	2	1	4	1	3	1	33	52.00 %
7	Siswa 7	3	2	4	1	2	1	3	3	1	1	4	1	4	1	3	1	35	55.00 %
8	Siswa 8	2	1	1	1	3	1	3	4	1	1	3	2	3	1	3	1	31	48.43 %
9	Siswa 9	2	2	4	2	3	1	3	3	1	1	2	2	3	2	3	2	36	56.25 %
10	Siswa 10	3	2	4	1	2	1	3	4	1	1	3	1	4	1	3	1	35	55.00 %
11	Siswa 11	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	2	26	40.62 %
12	Siswa 12	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2	25	39.06 %
13	Siswa 13	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	3	26	40.62 %
14	Siswa 14	3	1	3	1	4	1	2	4	1	1	4	1	2	1	4	2	35	55.00 %
15	Siswa 15	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2	25	39.06 %
16	Siswa 16	3	2	2	2	1	1	4	2	2	1	2	3	3	2	2	1	33	52.00 %
17	Siswa 17	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2	26	40.62 %
18	Siswa 18	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	3	2	26	40.62 %
19	Siswa 19	4	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	4	2	4	1	36	56.25 %
20	Siswa 20	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2	25	39.06 %
21	Siswa 21	2	3	2	1	2	1	3	3	1	2	1	1	4	2	4	1	33	52.00 %
22	Siswa 22	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	3	2	26	40.62 %
23	Siswa 23	3	2	3	1	2	1	3	3	1	1	3	1	4	1	4	1	34	53.12 %
24	Siswa 24	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2	25	39.06 %
25	Siswa 25	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2	25	39.06 %
26	Siswa 26	3	1	1	1	3	1	3	4	1	1	3	2	3	1	1	3	26	40.62 %
27	Siswa 27	2	3	2	1	2	1	3	3	1	2	1	1	4	2	4	1	33	52.00 %
28	Siswa 28	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2	25	39.06 %

Tabulasi Data Pra Riset Hasil Belajar Siswa			
No	Siswa	Nilai Tes	Kriteria Nilai
1	Siswa 1	63	Kurang
2	Siswa 2	90	Baik
3	Siswa 3	63	Kurang
4	Siswa 4	60	Sangat Kurang
5	Siswa 5	70	Kurang
6	Siswa 6	50	Sangat Kurang
7	Siswa 7	20	Sangat Kurang
8	Siswa 8	20	Sangat Kurang
9	Siswa 9	60	Sangat Kurang
10	Siswa 10	55	Sangat Kurang
11	Siswa 11	60	Sangat Kurang
12	Siswa 12	50	Sangat Kurang
13	Siswa 13	53	Sangat Kurang
14	Siswa 14	34	Sangat Kurang
15	Siswa 15	63	Kurang
16	Siswa 16	88	Baik
17	Siswa 17	53	Sangat Kurang
18	Siswa 18	47	Sangat Kurang
19	Siswa 19	62	Kurang
20	Siswa 20	30	Sangat Kurang
21	Siswa 21	88	Baik
22	Siswa 22	78	Cukup
23	Siswa 23	74	Cukup
24	Siswa 24	40	Sangat Kurang
25	Siswa 25	40	Sangat Kurang
26	Siswa 26	10	Sangat Kurang
27	Siswa 27	70	Kurang
28	Siswa 28	68	Kurang
Rata-rata Total		56	Sangat Kurang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Lampiran 17. Data Riset Hasil dan Minat Belajar

Tabulasi Data *Pritest* Minat Belajar Siswa

No	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jumlah	Persentase
1	Siswa 1	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	2	4	2	41	64,06 %
2	Siswa 2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33	51,56 %
3	Siswa 3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	35	54,68%
4	Siswa 4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	35	54,68 %
5	Siswa 5	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	37	57,81%
6	Siswa 6	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	3	3	39	60,93%
7	Siswa 7	3	2	4	2	2	2	3	3	2	2	4	2	4	2	3	2	42	65,62%
8	Siswa 8	2	2	2	2	3	2	3	4	2	3	3	2	3	2	3	2	40	62,5%
9	Siswa 9	2	2	4	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	40	62,5%
10	Siswa 10	3	2	4	3	2	3	3	4	2	3	3	2	4	2	3	2	45	70,31%
11	Siswa 11	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	37	57,81%
12	Siswa 12	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	38	59,37%
13	Siswa 13	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	36	56,25%
14	Siswa 14	3	2	3	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	2	4	2	42	65,62%
15	Siswa 15	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	37	57,81%
16	Siswa 16	3	2	2	2	3	2	4	2	2	3	2	3	3	2	2	2	39	60,93%
17	Siswa 17	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	37	57,81%
18	Siswa 18	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	33	51,56%
19	Siswa 19	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	4	2	4	3	41	64,06%
20	Siswa 20	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	36	56,25%
21	Siswa 21	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	4	2	4	3	42	65,62%
22	Siswa 22	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	36	56,25%
23	Siswa 23	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	4	2	4	2	42	65,62%
24	Siswa 24	2	2	2	3	2	2	2	4	2	3	2	3	2	2	3	2	37	57,81%
25	Siswa 25	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	3	2	37	57,81%
26	Siswa 26	3	2	2	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	43	67,18%
27	Siswa 27	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	4	2	4	3	40	62,5%
28	Siswa 28	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	37	57,81%
Rata-rata Total		2,39	2,10	2,39	2,46	2,21	2,21	2,53	2,67	2,10	2,42	2,35	2,71	2,25	3,14	2,21	2,21	38,46	60,10%

Tabulasi Data <i>Pritest</i> Hasil Belajar Siswa			
No	Siswa	Nilai Tes	Kriteria Nilai
1	Siswa 1	80	Cukup
2	Siswa 2	75	Cukup
3	Siswa 3	65	Kurang
4	Siswa 4	70	Kurang
5	Siswa 5	85	Baik
6	Siswa 6	80	Baik
7	Siswa 7	75	Cukup
8	Siswa 8	70	Kurang
9	Siswa 9	65	Kurang
10	Siswa 10	70	Kurang
11	Siswa 11	67	Kurang
12	Siswa 12	75	Cukup
13	Siswa 13	75	Cukup
14	Siswa 14	70	Kurang
15	Siswa 15	65	Kurang
16	Siswa 16	75	Cukup
17	Siswa 17	67	Kurang
18	Siswa 18	75	Cukup
19	Siswa 19	72	Cukup
20	Siswa 20	75	Cukup
21	Siswa 21	75	Cukup
22	Siswa 22	83	Baik
23	Siswa 23	75	Cukup
24	Siswa 24	67	Kurang
25	Siswa 25	75	Cukup
26	Siswa 26	73	Cukup
27	Siswa 27	85	Baik
28	Siswa 28	75	Cukup
Rata-rata Total		74	Cukup

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanp



Tabulasi Data *Posttest* Minat Belajar Siswa

No	Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jumlah	Persentase
1	Siswa 1	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	2	4	2	41	64,06 %
2	Siswa 2	3	3	2	4	2	3	2	2	4	2	2	3	4	2	4	2	44	68,75 %
3	Siswa 3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	48	75%
4	Siswa 4	4	3	2	3	2	4	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	47	73,43%
5	Siswa 5	3	4	2	4	2	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	49	76,56%
6	Siswa 6	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	52	81,25%
7	Siswa 7	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	51	79,68%
8	Siswa 8	2	2	2	2	3	2	3	4	2	3	3	2	3	2	3	2	40	62,5%
9	Siswa 9	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	3	3	39	60,93%
10	Siswa 10	3	2	4	3	2	3	3	4	2	3	3	2	4	2	3	2	45	70,31%
11	Siswa 11	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	49	76,56%
12	Siswa 12	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	4	2	4	2	41	64,06%
13	Siswa 13	4	3	2	3	2	4	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	47	73,43%
14	Siswa 14	3	2	3	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	2	4	2	42	65,62%
15	Siswa 15	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	52	81,25%
16	Siswa 16	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	3	2	37	57,81%
17	Siswa 17	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	48	75%
18	Siswa 18	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	51	79,68%
19	Siswa 19	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	4	2	4	3	41	64,06%
20	Siswa 20	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	53	82,81%
21	Siswa 21	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	3	2	37	57,81%
22	Siswa 22	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	3	3	39	60,93%
23	Siswa 23	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	4	2	4	2	42	65,62%
24	Siswa 24	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	49	76,56%
25	Siswa 25	3	2	3	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	2	4	2	42	65,62%
26	Siswa 26	3	2	2	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	43	67,18%
27	Siswa 27	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	3	2	37	57,81%
28	Siswa 28	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	54	84,37%
Rata-rata total		3	2,75	2,78	2,89	2,5	2,71	2,71	3,03	2,57	2,5	2,85	2,46	3,32	2,78	2,87	2,87	45	70,31%

Tabulasi Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa			
No	Siswa	Nilai Tes	Kriteria Nilai
1	Siswa 1	85	Baik
2	Siswa 2	75	Cukup
3	Siswa 3	82	Baik
4	Siswa 4	93	Sangat Baik
5	Siswa 5	85	Baik
6	Siswa 6	82	Baik
7	Siswa 7	75	Cukup
8	Siswa 8	82	Baik
9	Siswa 9	85	Baik
10	Siswa 10	85	Baik
11	Siswa 11	83	Baik
12	Siswa 12	75	Cukup
13	Siswa 13	75	Cukup
14	Siswa 14	85	Baik
15	Siswa 15	83	Baik
16	Siswa 16	75	Cukup
17	Siswa 17	85	Baik
18	Siswa 18	75	Cukup
19	Siswa 19	92	Sangat Baik
20	Siswa 20	85	Baik
21	Siswa 21	75	Cukup
22	Siswa 22	83	Baik
23	Siswa 23	75	Cukup
24	Siswa 24	95	Sangat Baik
25	Siswa 25	82	Baik
26	Siswa 26	73	Cukup
27	Siswa 27	85	Baik
28	Siswa 28	75	Cukup
Rata-rata Total		82	Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanp





Lampiran 18. Surat Validator

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERMOHONAN VALIDATOR

Kepada Yth.

Bapak/Ibu

Di

Tempat

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran oleh mahasiswa Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau a.n Elfiranur dengan NIM 22311024141 dengan judul penelitian "Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang". Berkenan kesediaan Bapak **Dr. Nunu Mahnun, S.Ag., M.Pd.** untuk membantu mahasiswa tersebut untuk melakukan penilaian media pembelajaran dengan menjadi Validator pada aspek media.

Instrument dan dokumen yang diperlukan berkaitan dengan validasi disertakan dalam bagian surat permohonan ini. Demikian surat permohonan ini, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 28 Juli 2025

Mengetahui,

Pembimbing I

Prof. Dr. Zabaidah Amir MZ, M.Pd.

NIP 19811001200710 2 005

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERMOHONAN VALIDATOR

Kepada Yth.

Bapak/Ibu

Di

Tempat

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

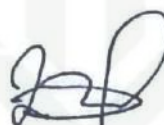
Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran oleh mahasiswa magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau a.n Elfirhanur dengan NIM 22311024141 dengan judul penelitian "Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang". Berkenan kesediaan Bapak/Ibu **Suci Habibah, M.Pd.** untuk membantu mahasiswa tersebut untuk melakukan penilaian angket minat belajar siswa.

Instrument dan dokumen yang diperlukan berkaitan dengan validasi disertakan dalam bagian surat permohonan ini. Demikian surat permohonan ini, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 31 Juli 2025

Mengetahui,

Pembimbing I



Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ. M.Pd.
NIP 19811001 200710 2 005



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERMOHONAN VALIDATOR

Kepada Yth.

Bapak/Ibu

Di

Tempat

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

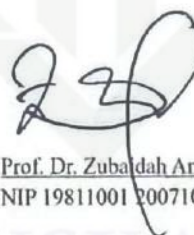
Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran oleh mahasiswa magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau a.n Elfirhanur dengan NIM 22311024141 dengan judul penelitian "Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang". Berkenan kesediaan Bapak/Ibu **Dr. Nursalim, M.Pd.** untuk membantu mahasiswa tersebut untuk melakukan penilaian media pembelajaran dengan menjadi Validator pada aspek Bahasa.

Instrument dan dokumen yang diperlukan berkaitan dengan validasi disertakan dalam bagian surat permohonan ini. Demikian surat permohonan ini, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 31 Juli 2025

Mengetahui,

Pembimbing I



Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd.
NIP 19811001 200710 2 005





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERMOHONAN VALIDATOR

Kepada Yth.

Bapak/Ibu

Di

Tempat

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran oleh mahasiswa magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau a.n Elfirnanur dengan NIM 22311024141 dengan judul penelitian "Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang". Berkenan kesediaan Bapak/Ibu **Dr. Mimi Hariyani, S.Pd., M.Pd.** untuk membantu mahasiswa tersebut untuk melakukan penilaian media pembelajaran dengan menjadi Validator pada aspek media.

Instrumen dan dokumen yang diperlukan berkaitan dengan validasi disertakan dalam bagian surat permohonan ini. Demikian surat permohonan ini, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 28 Juli 2025

Mengetahui,

Pembimbing I

Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd.

NIP 19811001 200710 2 005

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERMOHONAN VALIDATOR

Kepada Yth.

Bapak/Ibu

Di

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran oleh mahasiswa magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau a.n Elfiranur dengan NIM 22311024141 dengan judul penelitian "Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang". Berkenan kesediaan Bapak/Ibu **Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd** untuk membantu mahasiswa tersebut untuk melakukan penilaian media pembelajaran dengan menjadi Validator pada aspek materi.

Instrument dan dokumen yang diperlukan berkaitan dengan validasi disertakan dalam bagian aurat permohonan ini. Demikian surat permohonan ini, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 28 Juli 2025

Mengetahui,

Pembimbing I



Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
NIP 19811001200710 2 005





SURAT PERMOHONAN VALIDATOR

Kepada Yth.

Bapak/Ibu

Di

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran oleh mahasiswa magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau a.n Elfiranur dengan NIM 22311024141 dengan judul penelitian “Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Sway* Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Kelas V Di SDN 028 Rimbo Panjang”. Berkenan kesediaan Bapak/Ibu **Ela Kurniati, M.Pd.** untuk membantu mahasiswa tersebut untuk melakukan penilaian media pembelajaran dengan menjadi Validator pada aspek materi.

Instrument dan dokumen yang diperlukan berkaitan dengan validasi disertakan dalam bagian aurat permohonan ini. Demikian surat permohonan ini, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 28 Juli 2025

Mengetahui,

Pembimbing I

Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd.
NIP 19811001200710 2 005

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 19. Surat Pra Riset

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.158 Km 10 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1204 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.fh.uinsuska.ac.id E-mail: fhak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-6626/Un.04/F.H.3/PP.00.9/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 11 Maret 2025

Yth : Kepala
SD Negeri 028 Rimbo Panjang Tambang
di
Tempat

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa:

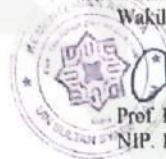
Nama	Elfiranur
NIM	22311024141
Semester/Tahun	IV (Empat) 2025
Program Studi	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S2
Fakultas	Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
a.n- Dekan
Wakil Dekan III



Prof. Dr. Amrah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

Tembusan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 20. Surat Balasan Pra Riset



**PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 028 RIMBOPANJANG
KECAMATAN TAMBANG**

Alamat: Jl. Raya Pekanbaru-Bangkinang Km 17,5 Rimbopanjang kode pos: 28462
NPSN : 10400138 Email: sdn_028rimbopanjang@yahoo.com

REKOMENDASI

Nomor : 240/UPT/SDN-028/RPJ/156

Kepala Unit Pelaksana Teknis Sekolah Dasar Negeri 028 Rimbopanjang Kecamatan Tambang, berdasarkan Surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Nomor B-13840/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 tanggal 22 Juli 2025 tentang Permohonan Izin Melakukan PraRiset, dengan ini memberikan rekomendasi kepada :

Nama	: ELFIRANUR
NIM	: 22311024141
Semester	: VI (empat) /2025
Program Study	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S2
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Untuk melaksanakan Prariset di Unit Pelaksana Teknis Sekolah Dasar Negeri 028 Rimbopanjang Kecamatan Tambang.

Demikianlah rekomendasi ini diberikan agar dapat dipergunakan semestinya.

Rimbopanjang, 30 Juli 2025

Kepala Sekolah



ABDUL HAMID, S.Ag

NIP. 19720101/200701 1 016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 21. Surat Riset

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Surodarmas No.155 Km.19 Tampian Pekanbaru Riau 28283 P.O. BOX 1004 Telp. (0771) 591547
Fax. (0771) 541947 Web: www.uin-suska-riau.ac.id E-mail: uin-suska-riau@uinsuska-riau.ac.id

Nomor : B-14440/Un.04/F.II/PP.00.9/07/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 30 Juli 2025

Yth : Kepala
SD Negeri 028 Rimbo Panjang
Di : Kampar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: Elfirhanur
NIM	: 22311024141
Semester/Tahun	: IV (Empat) / 2025
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S2
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT SWAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V DI SDN 028 RIMBO PANJANG**
Lokasi Penelitian : SD Negeri 028 Rimbo Panjang
Waktu Penelitian : 3 Bulan (30 Juli 2025 s.d 30 Oktober 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
a.n. Rektor
Dekan

Prof. Dr. Amirah Diniary, M.Pd. Kons
NIP 19751115 200312 2 001

Tembusan :
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 22. Surat Balasan Riset



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 028 RIMBOPANJANG
KECAMATAN TAMBANG
 Alamat: Jl. Raya Pekanbaru-Bangkinang Km 17,5 Rimbopanjang kode pos: 28462
 NPSN : 10400138 Email: sdn_028rimbopanjang@yahoo.com

REKOMENDASI

Nomor : 240/UPT/SDN-028/RPJ/156

Kepala Unit Pelaksana Teknis Sekolah Dasar Negeri 028 Rimbopanjang Kecamatan Tambang, berdasarkan Surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Nomor B-14440/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 tanggal 20 Juli 2025 tentang Permohonan Izin Melakukan Riset, dengan ini memberikan rekomendasi kepada :

Nama	: ELFIRANUR
NIM	: 22311024141
Semester	: VI (empat) /2025
Program Study	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S2
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Telah melaksanakan Riset/Penelitian di UPT Sekolah Dasar Negeri 028 Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar dari tanggal 30 Juli 2025 s.d 30 Oktober 2025 dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Sway untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika pada siswa kelas V di SDN 028 Rimbo Panjang"

Demikianlah rekomendasi ini diberikan agar dapat dipergunakan semestinya.

Rimbopanjang, 15 September 2025

Kepala Sekolah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 23. Bukti Bimbingan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.









2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



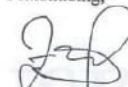
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO BOX 1004 Telp. (0761) 7071307 Fax. (0761) 21120

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA TESIS MAHASISWA

- Jenis yang dibimbing : Tesis
 - Seminar usul Penelitian :
 - Penulisan Laporan Penelitian :
- Nama Pembimbing 2 : Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
 - Nomor Induk Pegawai (NIP) : 198110012007102005
- Nama Mahasiswa : Elfiranur
- Nomor Induk Mahasiswa : 22311024141
- Kegiatan : Bimbingan Tesis

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	Kamis, 12 Juni 2025	Bab I, II dan III		
2.	Senin, 30 Juni 2025	Instrumen Penelitian (keseluruhan)		
3.	Rabu, 09 Juli 2025	Instrumen Tes		
4.	Senin, 21 Juli 2025	Tes Hasil Belajar (Instrumen)		
5.	Sabtu, 04 Oktober 2025	Bab I sampai IV		
6.	Senin, 06 Oktober 2025	Bab I - V		
7.	Kamis, 09 Oktober 2025	Bab IV dari V		
8.	Jumat, 17 Oktober 2025	Acc seminar hasil		

Pekanbaru, Oktober 2025
Pembimbing,



Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd
NIP 198110012007102005



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampung Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA TESIS MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing : Tesis
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing 2 : Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 198505132011012011
3. Nama Mahasiswa : Elfirhanur
4. Nomor Induk Mahasiswa : 22311024141
5. Kegiatan : Bimbingan Tesis

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	Selasa, 03 Juni 2025	Bab I		
2.	Kamis, 12 Juni 2025	Bab I, II, III		
3.	Senin, 30 Juni 2025	Bab I, II, III, Instrumen		
4.	Rabu, 2 Juli 2025	Keseluruhan Bab I - III		
5.	Rabu, 9 Juli 2025	Keseluruhan Bab I - III		
6.	Rabu, 23 Juli 2025	Instrumen		
7.	Rabu, 29 Juli 2025	Instrumen		
8.	Sabtu, 04 Oktober 2025	Bab IV		
9.	Senin, 06 Oktober 2025	Bab IV dan V		
10.	Kamis, 09 Oktober 2025	Bab IV dan V		
11.	Sabtu, 11 Oktober 2025	Acc Seminar Hasil		

Pekanbaru, Oktober 2025
Pembimbing,

Dr. Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd
NIP 198505132011012011

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 24. Dokumentasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

©

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



State Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau

RIWAYAT HIDUP PENULIS



ELFIRANUR dilahirkan di Kampar pada tanggal 22 Mei 1999. Penulis adalah buah hati dari pasangan ayahanda Sutra Ali dan ibunda Arziah yang merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis mulai menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 010 pada tahun 2005 dan selesai pada tahun 2011. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Mts Abbasiyah Teluk Pinang dan selesai pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di MA Abbasiyah Teluk Pinang dan selesai pada tahun 2017. Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada tahun 2022.

Pada tahun 2023 Penulis melanjutkan pendidikan Strata Dua (S2) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di MI Al Farih Pekanbaru dan melaksanakan penelitian di UPTD SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar dengan judul tesis "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Sway untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa pada Kelas V SDN 028 Rimbo Panjang Kabupaten Kampar". Penulis dinyatakan "LULUS" dengan prediket "Sangat Memuaskan" serta berhak menyandang gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU