

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI MATH CITY MAP PADA MATERI LUAS BANGUN DATAR DI KELAS IV SD**

Lin Alamanda<sup>1</sup>, Melva Zainil<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD Universitas Negeri Padang

[1alinalamanda@gmail.com](mailto:alinalamanda@gmail.com), [2melvazainil@fip.unp.ac.id](mailto:melvazainil@fip.unp.ac.id),

### **ABSTRACT**

*This research is development research which aims to develop learning media assisted by the Math City Map application on the material of flat shapes in class IV elementary school. This research is included in Research and Development (R&D) research with the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data analysis technique used is validity, practicality and effectiveness data analysis. The validation results were 90.7% for material experts, 90.7% for language experts and 93% for media experts in the very valid category. The results of the practicality of teacher responses in the trial school were 90.7% in the very practical category and student responses were 88.2% in the very practical category. Meanwhile, the results of teacher responses at the first research school were 93% in the very practical category and 92.6% of students in the very practical category. The second research school received a teacher response of 96% in the very practical category and 96.52% of students in the very practical category. The results of the learning media effectiveness test showed an increase in trial schools from 66.7% to 89.5%. The first research school's effectiveness test results were 72.9%, increasing to 92.4% in the very effective category. And in the second research school the results of the effectiveness test also increased, namely from 74.4% to 90.2% in the very effective category. In this way, the learning media assisted by the Math City Map application on the area of flat shapes in class IV elementary school can be declared valid, practical and effective for use in the learning process.*

*Keywords: Learning Media, Math City Map Application, Flat Building Area*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* pada materi luas bangun datar di kelas IV SD. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasil validasi ahli materi 90,7%, ahli Bahasa 90,7% dan ahli media 93% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas respon guru disekolah ujicoba adalah 90,7% dengan kategori sangat praktis dan respon peserta didik 88,2% kategori sangat praktis. Sedangkan hasil respon guru pada sekolah penelitian pertama adalah 93% kategori sangat praktis dan peserta didik 92,6% kategori sangat praktis. Sekolah penelitian kedua mendapatkan respon guru yaitu 96% kategori sangat praktis dan peserta didik 96,52% kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas media pembelajaran menunjukkan peningkatan di sekolah ujicoba dari 66,7% menjadi 89,5%. Sekolah penelitian pertama hasil uji efektivitas

yakni 72,9% meningkat menjadi 92,4% dengan kategori sangat efektif. Dan di sekolah penelitian kedua hasil uji efektivitasnya juga mengalami peningkatan yakni dari 74,4% meningkat menjadi 90,2% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* pada materi luas bangun datar di kelas IV SD dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Math City Map*, Luas Bangun Datar

### **A. Pendahuluan**

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi semakin cepat. Sehingga memengaruhi dunia pendidikan. Dunia pendidikan harus terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama menyesuaikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan proses pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021). Pengaruh guru sangat bergantung pada kualitas pembelajaran (Pebriani & Zainil, 2022).

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memengaruhi cara guru berinteraksi dengan peserta didik. Ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional, peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan. Media pembelajaran sangat penting dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar, dan berperan

penting dalam perkembangan peserta didik di sekolah. Media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik dapat diserap dengan baik (Junaidi, 2019).

Dunia pendidikan Indonesia semakin berkembang karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ini. Untuk menghasilkan orang yang berkualitas, pendidikan sangat penting (Sabilla, Irianto, & Badarudin, 2020). Kemajuan teknologi informasi sangat membantu kemajuan pendidikan. Banyak kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi internet. Perkembangan matematika di berbagai bidang mendorong perkembangan teknologi yang semakin cepat tersebut. Matematika diajarkan kepada peserta didik di sekolah dasar dengan tujuan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir

logis dan kritis. Sehingga guru dapat memberikan materi matematika yang sesuai dengan kebutuhan saat ini, mereka harus menguasai IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) (Sabilla et al., 2020).

Kurikulum merdeka belajar akan menghasilkan pembelajaran aktif, program ini tidak dimaksudkan untuk mengganti program yang sudah ada, tetapi untuk meningkatkan sistem yang sudah ada (Achmad, Ratnasari, Amin, Yuliani, & Liandara, 2022). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI) yang telah meresmikan kurikulum merdeka belajar. Tujuan kurikulum ini adalah untuk memaksimalkan tersebar luasnya pendidikan di Indonesia dengan menyediakan berbagai jenis pembelajaran intrakurikuler. Karakteristik utama Kurikulum Merdeka adalah mendukung pemulihan pembelajaran. Selain itu, kurikulum ini menggabungkan literasi, keterampilan pengetahuan, dan sikap dalam penggunaan teknologi.

Matematika berkaitan dengan semua aspek kehidupan sehingga menjadikannya sangat penting. Peserta didik diharapkan menjadi

orang yang logika, cermat, inovatif, imajinatif, dan bekerja keras setelah mempelajari matematika. Matematika di Sekolah Dasar mungkin menjadi salah satu mata pelajaran yang paling sulit untuk dipelajari oleh sebagian besar peserta didik. Ini karena pembelajaran matematika di Sekolah Dasar masih sangat abstrak, sehingga diperlukan media pembelajaran untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret. Media pembelajaran sangat penting untuk membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena melibatkan aktivitas fisik dan mental secara bersamaan. (Sabilla et al., 2020). Tujuan utama dari pembelajaran matematika adalah agar peserta didik dapat menguasai dan memahami konsep matematika sehingga dapat diterapkan pada pembelajaran bangun datar. Tujuan lain dari pelajaran matematika adalah bahwa itu akan memungkinkan sekolah dan sistem pendidikan menjadi lebih maju.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) atau biasa disingkat dengan R&D. Penelitian dan

pengembangan adalah proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, (Amin dan Mayasari, 2015). Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan (Research and Development) adalah model ADDIE. Dengan langkah analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pada langkah penerapan, karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal baik dari segi tenaga, biaya, dan waktu, maka langkah penerapan (implementation) penulis lakukan dalam skala terbatas yaitu pada dua kelas dengan sekolah yang berbeda.

Penelitian ini dilakukan dalam jadwal pembelajaran matematika pada tanggal 27 Mei 2024 di kelas IV SDN 05 Tarok Dipo dan tanggal 31 Mei 2024 di kelas IV SDN 16 Tarok Dipo.

Pengembangan dalam media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* pada materi luas bangun datar ini menggunakan model ADDIE. Menurut (Hamzah, 2019) model ADDIE terdiri dari lima tahapan. Tahapan analisis merupakan proses

mendefinisikan apa yang dipelajari peserta didik. Analisis yang biasa dilakukan adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan identifikasi masalah.

Tahap design merupakan tahap kedua yang ada pada model pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini membuat rancangan awal yaitu dengan langkah, mencari dan menentukan software untuk membuat media pembelajaran, menyusun perangkat pembelajaran penyajian dan membuat rancangan awal pengembangan produk media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map*. Materi yang digunakan dalam membuat media pembelajaran ini adalah materi luas bangun datar.

Pada tahap ketiga ini dihasilkan produk media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* (prototype 1) untuk dinilai dengan validator. Pada pengembangan media pembelajaran ini, aspek yang divalidasi adalah materi oleh dosen ahli materi, aspek kebahasaan oleh dosen ahli bahasa dan aspek media (penyajian dan kegrafikan) oleh dosen ahli media. Validitas yang dilakukan ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran terhadap media pembelajaran berbantuan aplikasi

*Math City Map* pada materi luas bangun datar. Setelah hasil validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi atas komentar dan saran yang menghasilkan prototype II

Pada tahap pengimplementasian meliputi penggunaan produk media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* pada materi luas bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar untuk di aplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain dan divalidasi. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan belajar yang disesuaikan dengan kondisi saat ini. Setelah semuanya tersedia, maka peneliti bisa menggunakan prosuk yang dikembangkan untuk diterapkan dalam kondisi yang sebenarnya.

Tahapan evaluasi merupakan tahap terakhir untuk melihat apakah media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* yang telah dikembangkan berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahapan ini dilakukan dengan uji praktikalitas, yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik.

Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan valid. Media pembelajaran berbantuan aplikasi

*Math City Map* pada materi luas bangun datar harus divalidasi terlebih dahulu oleh tenaga ahli untuk mengetahui ketepatan komponen-komponen penyusunnya. Instrument yang digunakan untuk memvalidasi media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* adalah instrument non tes berupa lembar angket validasi media pembelajaran. Lembar validasi validasi media pembelajaran berisi aspek penilaian materi, bahasa dan media.

Instrumen ini dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu dari non tes berupa lembar angket kepraktisan guru dan peserta didik. lembar angket ini diperlukan untuk mengetahui penilaian guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* pada materi luas bangun datar yang sudah di uji cobakan. Fungsinya sendiri yaitu untuk mengetahui penilaian guru dan peserta didik terhadap kemudahan penggunaan media pembelajaran tersebut.

Data hasil uji validitas media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* pada materi luas bangun datar dianalisis dengan menggunakan skala likert.

Responden memberikan jawaban dengan bentuk *checklist* ( $\surd$ ) terhadap indikator berupa pernyataan yang telah ditentukan, (Sugiyono, 2019). Berdasarkan lembar validasi, adapun penskoran setiap kategori dapat dilihat pada table berikut.

**Tabel 1 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran**

Skor	Kategori
1	Baik
2	Cukup Baik
3	Kurang Baik
4	Tidak Baik

Sumber : Modifikasi Dari (Riduwan & Sunarto, 2015)

Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus (Sugiono, 2015) sebagai berikut.

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai validitas

x = Skor yang diperoleh

y = Skor maksimum

selanjutnya untuk menentukan nilai hasil akhir hasil validitas dari semua validator menggunakan rumus dari Ridwan dan Sunarto (2019) sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

X = rerata

$\sum xi$  = jumlah nilai dari tiap validator

n = Jumlah validator

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan dapat ditentukan menggunakan Gambar berikut.

**Tabel 2 Kategori Validasi Media Pembelajaran**

Interval	Kategori
81% - 100 %	sangat valid
61% - 80 %	Valid
41% - 60 %	Cukup valid
21% - 40 %	Tidak valid
0% - 20 %	Sangat tidak valid

Sumber : modifikasi dari (Riduwan & Sunarto, 2015)

Data hasil kepraktisan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* pada materi luas bangun datar terhadap guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rubric yang dapat dilihat pada Gambar berikut.

**Tabel 3 Skala Penilaian Angket Guru Dan Peserta Didik**

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup setuju
2	Kurang setuju
1	Tidak setuju

Sumber : modifikais dari (Riduwan & Sunarto, 2015)

Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis

dengan menggunakan rumusan dari Sugiono (135:2015) yaitu :

Rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : skor yang diperoleh

SM : skor maksimum

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan data dapat ditentukan menggunakan Gambar berikut.

**Tabel 4 Kategori Praktis**

Interval	Kategori
81% - 100 %	sangat praktis
61% - 80 %	Praktis
41% - 60 %	Cukup praktis
21% - 40 %	Tidak praktis
0% - 20 %	Sangat tidak praktis

Sumber : modifikasi dari (Riduwan & Sunarto, 2015)

Efektivitas media didapatkan dari hasil belajar peserta didik, yaitu melalui tes evaluasi yang dikerjakan, hasil belajar peserta didik nantinya akan dijadikan sebagai tolak ukur yang digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan dan kepuasan belajar peserta didik. Peserta didik dapat dikatakan memuaskan apabila hasil belajar peserta didik diakhir pembelajar melebihi nilai atau hasil belajar sebelum pembelajaran

menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map*.

Kepuasan terhadap media pembelajaran oleh peserta didik dan pendidik dapat diukur dengan menggunakan rumus Sugiono (2009):

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

S = Nilai yang diharapkan

R= jumlah skor

N = Skor maksimum

Kategori evektifitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat kita lihat pada tabel berikut:

**Tabel 5 Interval Ketuntasan Belajar Peserta Didik**

Rentang	Kriteria
86%-100%	Sangat efektif
76%-85%	Efektif
60%-75%	Cukup efektif
55%-59%	Kurang Efektif
0-54%	Tidak efektif

*Modifikasi dari (Sugiono, 2015)*

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada mata pelajaran Matematika di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* untuk diberikan kepada peserta didik pada pembelajaran

Matematika di kelas IV Sekolah Dasar yang dapat digunakan secara berkelompok dan mandiri dengan bantuan laptop, handphone atau android.

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang peneliti temukan yaitu : (a) Guru jarang menggunakan media berbasis IT dalam pembelajaran, karena guru hanya berfokus pada buku guru dan buku siswa yang tersedia. Namun sesekali guru hanya menampilkan video pembelajaran yang diambil dari internet dan belum melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajarannya. (b) Peserta didik memerlukan media pembelajaran interaktif berbasis IT terbaru sesuai dengan perkembangan zaman. (c) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran dengan sajian yang mudah dipahami dan menarik. (d) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan bisa meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. (e) peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu membangun suasana di kelas agar peserta didik tidak bosan.

Kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan

media pembelajaran ini adalah kurikulum merdeka. Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* ini, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran yang dimuat di Matematika BAB 4 Pengukuran Luas dan Volume Topik A di kelas IV Sekolah Dasar meliputi Capaian Pembelajaran. Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mengukur panjang dan berat benda menggunakan satuan baku. Mereka dapat menentukan hubungan antar-satuan baku panjang (cm, m). Mereka dapat mengukur dan mengestimasi luas dan volume menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku berupa bilangan cacah.

Instrumen untuk analisis karakteristik peserta didik menggunakan angket yang diambil dari seluruh peserta didik. Peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik melalui pengamatan dengan wali kelas IV lalu melakukan kegiatan observasi untuk

pengambilan data angket. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa karakter peserta didik memiliki perbedaan, peserta didik kelas IV menyukai dan menyenangi pembelajaran yang melibatkan IT, menggunakan proyektor, memiliki gambar yang konkret terhadap materi yang diajarkan, tentunya hal ini menjadi salah satu alasan mengapa peneliti mengambil judul penelitian ini.

Pada tahap perancangan ini, materi yang dirancang menggunakan aplikasi *Math City Map* menghasilkan media pembelajaran sebagai optimalisasi perkembangan teknologi yang semakin pesat serta dapat memudahkan dan membantu dalam menyajikan pembelajaran. Media pembelajaran dirancang melalui aplikasi *Math City Map*. Berikut tahap perancangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map*:

Tahap pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* meliputi tahap uji validitas dan uji coba produk. Dosen ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang menilai kevalidan produk media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* pada materi luas bangun datar di kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6 Hasil Validasi Dosen Ahli**

<b>Aspek Yang divalidasi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
Materi	90,7%	Sangat Valid
Bahasa	90,7%	Sangat Valid
Media	93%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan	91,5%	Sangat Valid

Tahap penerapan merupakan tahap untuk mengujicobakan produk pada proses pembelajaran yang sebelumnya sudah dirancang dan divalidasi. Selanjutnya dilakukan ujicoba produk pada kelas IV SDN 18 Tarok Dipo, dilanjutkan dengan penelitian di SDN 05 Tarok Dipo dan SDN 16 Tarok Dipo untuk melihat praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran dapat dilihat dari hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik serta hasil post-test dan pre-test.

Pengambilan data hasil ujicoba praktikalitas media pembelajaran di sekolah ujicoba dilakukan oleh guru dan peserta didik di kelas IV SDN 18 Tarok Dipo pada hari Rabu, 22 Mei 2024. Subjek ujicoba sebanyak 12 orang peserta didik yang terdiri dari 4 peserta didik laki laki, 8 peserta didik perempuan dan 1 orang guru kelas IV.

**Table 7 Hasil Praktikalitas Sekolah Uji Coba**

Respon	Skor	Persentase	Kriteria
Guru	68	90,7%	Sangat Praktis
Peserta Didik	529	88,2%	Sangat Praktis

Setelah dilakukannya ujicoba produk di sekolah ujicoba maka dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian di sekolah penelitian yakni kelas IV SDN 05 Tarok Dipo. Penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 27 Mei 2024. Subjek penelitian sebanyak 19 peserta didik dengan 8 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik Perempuan serta 1 orang guru kelas. Hasil uji praktikalitas guru dan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* dilihat pada tabel.

**Table 8 Hasil Praktikalitas Sekolah Penelitian Pertama**

Respon	Skor	Persentase	Kriteria
Guru	70	93%	Sangat Praktis
Peserta Didik	880	92,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel perhitungan lembar praktikalitas guru diatas memperoleh 93% dikatakan sangat praktis yaitu termasuk kategori pertama dengan persentase 81% -

100%. Berdasarkan perhitungan angket respon guru tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat praktis digunakan. Sedangkan hasil praktikalitas peserta didik di SDN 05 Tarok Dipo peserta didik merasa memiliki beberapa point yang kurang pada saat peneliti menerapkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* akan tetapi dari hasil tersebut diketahui bahwasanya banyak peserta didik menilai dari angket dengan skor hampir sempurna.

Penelitian di kelas IV SDN 16 Tarok Dipo Kota Bukittinggi. Penelitian ini dilakukan pada hari Jumat, 31 Mei 2024. Subjek penelitian sebanyak 27 peserta didik dengan 13 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik Perempuan serta 1 orang guru kelas. Hasil uji praktikalitas guru dan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* dilihat pada table.

**Table 8 Hasil Praktikalitas Sekolah Penelitian Kedua**

Respon	Skor	Persentase	Kriteria
Guru	72	96%	Sangat Praktis
Peserta Didik	1303	96,52%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel perhitungan lembar praktikalitas guru diatas memperoleh 96% dikatakan sangat praktis yaitu termasuk kategori pertama dengan persentase 81% - 100%. Berdasarkan perhitungan angket respon guru tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat praktis digunakan. Sedangkan berdasarkan tabel perhitungan praktikalitas respon peserta didik di atas diperoleh hasil persentase 96,52% dan dikatakan sangat praktis dengan masuk kategori pertama. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* pada materi luas bangun datar. Selain itu peserta didik juga senang, antusias dan termotivasi untuk belajar.

Hasil ujicoba efektivitas media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* dilihat dari hasil belajar peserta didik. Adapun hasil belajar yang diperoleh dari sekolah ujicoba yakni kelas IV B SDN 18 Tarok Dipo dari 66,7% meningkat menjadi 89,5% serta di sekolah penelitian pertama

yakni di kelas IV SDN 05 Tarok Dipo hasil belajar dari 72,9% meningkat menjadi 92,4%. dan di sekolah penelitian kedua yakni SDN 16 Tarok Dipo hasil belajar dari 74,4% meningkat menjadi 90,2%.

Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat data terus meningkat sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* yang dikembangkan oleh peneliti efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Berhasil atau tidaknya media pembelajaran tersebut akan terlihat pada angket yang akan diberikan kepada guru dan peserta didik. Dari angka tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran ini sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi berguna untuk melihat melihat keberhasilan empat langkah kegiatan sebelumnya karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan hasil penelitian

“Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* pada materi luas bangun datar di kelas IV SD” sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator, memperoleh penilaian yang sangat praktis dari respon guru dan respon peserta didik, dan sangat efektif untuk digunakan. Dengan demikian pengembangan Media pembelajaran berbantuan aplikasi *Math City Map* menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133.  
<https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) : Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abad.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.  
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Pebriani, C., & Zainil, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 2250–2253.
- Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sabilla, A. F., Irianto, S., & Badarudin. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar menggunakan animasi powtoon di kelas IV SD universitas muhammadiyah purwokerto. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 317–322.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3951014>
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.