

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN ARITMATIKA SOSIAL PADA  
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 01 TIRTO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**YOGI FERDIANTO**  
**NIM. 2619055**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN ARITMATIKA SOSIAL PADA  
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 01 TIRTO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**YOGI FERDIANTO**  
**NIM. 2619055**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

## **SURAT PERNYATAAN**

### **KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yogi Ferdianto

NIM : 2619055

Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Berbasis *Website* Sebagai Media

Pembelajaran Aritmatika Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP

Negeri 01 Tirta

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 22 Juni 2023

Yang Menyatakan,



**Yogi Ferdianto**

**NIM. 2619055**

**Abdul Majid, M. Kom.**  
Perum Puri Sejahtera Asri 4 Blok B8 Sampih  
Wonopringgo Pekalongan.

---

**NOTA PEMBIMBING**

Lamp. : 3 (Tiga) eksemplar

Hal. : Naskah Skripsi

Sdr. Yogi Ferdianto

Kepada  
Yth. Dekan FTIK UIN Pekalongan  
c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika  
di  
Pekalongan

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi saudara:

Nama : YOGI FERDIANTO

NIM : 2619055

Jurusan: TADRIS MATEMATIKA

Judul : PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ARITMATIKA SOSIAL PADA SISWA KELAS VII  
SMP NEGERI 01 TIRTO

Dengan ini mohon agar Skripsi saudara/i tersebut segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Pekalongan, 03 Juli 2023

Pembimbing,



**Abdul Majid, M. Kom.**  
**NIP. 198311122019031002**



## PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri  
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara:

Nama : YOGI FERDIANTO

NIM : 2619055

Jurusan: TADRIS MATEMATIKA

Judul : PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ARITMATIKA SOSIAL PADA SISWA KELAS VII  
SMP NEGERI 01 TIRTO

Telah diujikan pada hari rabu tanggal 14 Juni 2023 dan dinyatakan **LULUS**  
serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan  
(S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

**Dr. Mochamad Iskarim, S.Pd.I, M.SI**  
NIP. 19840122 201503 1 004

**Dirasti Novianti, M.Pd.**  
NIP. 19871114 201903 2 009

Pekalongan, 22 Juni 2023

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.**  
NIP. 19730112 200003 1 001

## **PERSEMBAHAN**

Syukur Alhamdulillah kepada Allah Swt. Atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Atas doa, dukungan dan semangat yang luar biasa serta dengan ketulusan hati saya persembahkan Skripsi ini kepada:

1. Bapak Rifa'i dan Ibu Turipah yang telah mendidik, merawat, memberi semangat, dan senantiasa mendoakan saya dengan penuh keikhlasan dan kesabaran.
2. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Sugeng Sholehuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika.
5. Ibu Heni Lilia Dewi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Tadris Matematika.
6. Bapak Abdul Majid, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi bagi saya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Ibu Juwita Rini, M.Pd selaku Dosen Wali saya di Program Studi Tadris Matematika.
8. Ibu Alimatus Sholikhah, M.Pd selaku Dosen Ahli Materi I dalam penelitian ini.

9. Bapak Ahmad Faridh Ricky Fahmi, M.Pd. selaku Dosen Ahli Materi II dalam penelitian ini.
10. Bapak Rudi Fanani, M.Kom. selaku Dosen Ahli Media I dalam penelitian ini.
11. Bapak Muchammad Fauyan, M.Pd. selaku Dosen Ahli Media II dalam penelitian ini.
12. Ibu Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd. selaku Dosen Validator soal tes dalam penelitian ini.
13. Segenap dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
14. Bapak Drs. Sukanto Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Tirto yang telah memberikan izin untuk merealisasikan penelitian ini.
15. Ibu Arnis Dwi Yogawati, S.Pd. selaku Guru Matematika Kelas VII di SMP Negeri 1 Tirto yang senantiasa memberikan kemudahan, semangat, serta membimbing saya selama proses penelitian lapangan.
16. Bapak Fairuz Zabadi al baha'i selaku Dosen Filsafat Umum dan abah bagi saya sampai saat ini.
17. Khoirur Roziqin dan Ahmad Rizieq Labieb Ar-Rosyidi selaku teman dekat yang senantiasa menemani dan mendukung dalam karya tulis ini.
18. Segenap Himpunan Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika yang telah membantu mempermudah dalam kebutuhan pribadi maupun dalam karya tulis ini.
19. IKAHIMATIKA Indonesia yang mempermudah saya dalam mencari narahubung referensi jurnal dan lainnya.

20. Rekan Anugrah, Permadi, Hafiz dan Geng Gaje yang memberikan beberapa pandangan serta mengizinkan saya bermimpi di tempat kosnya.
21. Rekan Khilmi, Arul, Gunawan, Irur, Fea, Afi, Mia, Yuni, Lala, Ulfa, Cintya, dan Salsha dalam semester 1 hingga akhir selalu mendukung saya.
22. Rekan-rekan sejawat Program Studi Tadris Matematika Angkatan 2019 yang telah berjuang bersama-sama serta terhadap pihak yang tidak dapat saya sebut satu persatu.
23. Segenap Perguruan Seni Beladiri Garuda Sakti terkhususnya Syafi'il Anam, Pak Miftah, Pak Widjanarko, Pak Yusuf, Mas Yusuf, Mas Imam, Mbak Anik, Mas Rofi dan lain sebagainya yang mungkin tidak bisa saya sebut satu persatu.
24. Segenap UKM Beladiri terkhususnya Suciati, Syafi'il Anam, Afida, Tri, Musa, Riyan, Alex, Among, Anggi, Julian, Mas Happy, Mas Habib dan lain sebagainya yang telah mendukung dan memberikan ruang kreatifitas saya dalam penelitian ini.



## **MOTTO**

“Pengembangan terbaik adalah proses dari penyelesaian”

(Yogi Ferdianto)

*“Keep up fighting to the best”*

(Pak Mohadi)

## ABSTRAK

Ferdianto, Yogi. 2023. Perancangan Aplikasi Berbasis *Website* Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Tirto. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Abdul Majid, M.Kom.

**Kata Kunci:** Perancangan, Media *Website* dan Aritmatika Sosial

Di era sekarang ini, dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran mengalami perubahan yang sangat pesat saat pandemi berlangsung. perubahan tersebut memunculkan masalah dalam pendidikan salah satunya di SMP Negeri 01 Tirto yaitu ketidak pahaman siswa dikarenakan kurangnya inovatif dan kurangnya melibatkan siswa dalam belajar mengajar menjadikan tingkat nilai belajar siswa pada bidang matematika belum mencapai kriteria ketuntasan khususnya sub materi aritmatika sosial. sehingga pada penelitian ini, peneliti memilih membuat media pembelajaran yang bisa membantu menyelesaikan masalah tersebut guna pembelajaran yang diinginkan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana prosedur perancangan aplikasi berbasis *website*, kevalidan dan kepraktisan serta keefektifan dari perancangan aplikasi berbasis *website* media pembelajaran aritmatika sosial pada siswa kelas VII SMP negeri 01 tirto yang diharapkan produk tersebut dapat sesuai dan bermanfaat untuk peserta didik dan guru matematika.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D) dan model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE atau *Analysis, design, development, implementation, evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi, kuesioner dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil produk perancangan aplikasi berbasis *website* aritmatikaku adalah Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan materi bahwa kevalidan aplikasi berbasis *website* memperoleh skor 72,5 atau 96,665% dengan kategori “sangat valid” oleh ahli media dan memperoleh skor 59 atau 84,285% dengan kategori “sangat valid” oleh ahli materi. Kemudian kepraktisan aspek teori aplikasi berbasis *website* memperoleh skor 72,5 atau 96,665% dengan kategori A “sangat praktis” dari ahli media dan skor 59 atau 84,285% dengan kategori A “sangat praktis” oleh ahli materi. dan kepraktisan aspek praktik aplikasi berbasis *website* memperoleh skor 73 atau 91,25% dengan kategori “sangat praktis” oleh guru matematika dan memperoleh rata-rata skor 68,11 atau 85,1% dengan kategori “sangat praktis” oleh siswa. Pada hasil keefektifan, hasil *pre-test* mendapatkan persentase 26,47% dan *post-test* mendapatkan persentase 85,29% yang mana aplikasi berbasis *website* ini terbukti efektif.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Aplikasi Berbasis *Website* Sebagai Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Tirto”. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti sidang skripsi, Program Studi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Selama penelitian, skripsi ini banyak sekali hambatan yang peneliti alami, namun berkat bantuan, dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat peneliti persembahkan. Tetapi peneliti menyadari bahwa tidak menutup kemungkinan di dalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Pekalongan, 22 Juni 2023

Peneliti,



**Yogi Ferdianto**  
**NIM. 2619055**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Masalah .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Deskripsi Teori .....	9
B. Penelitian yang Relevan .....	22
C. Kerangka Berpikir .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Model Pengembangan .....	29
B. Prosedur Pengembangan .....	29
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	36
D. Subjek Penelitian .....	37
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Teknik Analisis Data .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Desain Awal Produk.....	45
B. Pengembangan Produk .....	59
C. Desain Akhir Produk .....	100
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>110</b>
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>115</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Skala Penilaian Validasi Produk.....	39
Tabel 3.2. Kategori Kevalidan Produk.....	40
Tabel 3.3. Skala Penilaian Validasi Produk.....	41
Tabel 3.4. Kategori Kepraktisan Produk.....	42
Tabel 3.5. Skor Penilaian Kuesioner Respon.....	42
Tabel 3.6. Kategori Kepraktisan Produk.....	43
Tabel 4.1. Kisi-Kisi Kuesioner Skala Ahli Media .....	62
Tabel 4.2. Kisi-Kisi Kuesioner Skala Ahli Materi .....	63
Tabel 4.3. Kisi-Kisi Kuesioner Skala Guru Matematika .....	65
Tabel 4.4. Kisi-Kisi Kuesioner Skala Siswa .....	67
Tabel 4.5. Hasil Kuesioner Skala Oleh Ahli Media.....	82
Tabel 4.6. Hasil Komentar dan Saran Oleh Ahli Media .....	84
Tabel 4.7. Hasil Kuesioner Skala Oleh Ahli Materi .....	87
Tabel 4.7. Hasil Komentar dan Saran Oleh Ahli Materi.....	88
Tabel 4.8. Analisis Data Kuesioner Skala Respon Guru Matematika .....	93
Tabel 4.9. Analisis Data Kuesioner Skala Respon Siswa .....	95
Tabel 4.10. Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Screenshot</i> Text Editor Sublime Text .....	16
Gambar 2.2. <i>Screenshot</i> Software Xampp .....	17
Gambar 2.3. <i>Screenshot</i> Database Phpmyadmin .....	18
Gambar 3.1. <i>Screenshot</i> Software Xampp, Chrome Browser Dan Sublime Text .....	31
Gambar 3.2. <i>Screenshot</i> Daftar Menu Icon, Background Dan Karakter Pendukung .....	32
Gambar 3.3. <i>Screenshot</i> Pengelompokkan Aset Dan Pembuatan Folder Dalam Software Sublime Text.....	32
Gambar 3.4. <i>Screenshot</i> Daftar File Index Dan File Lainnya.....	33
Gambar 3.5. <i>Screenshot</i> Bahasa Pemrograman Html Dan Php .....	33
Gambar 3.6. <i>Screenshot</i> Hasil File Yang Ditampilkan Menggunakan Browser Chrome .....	34
Gambar 4.1. <i>Screenshot</i> Awal Aplikasi Berbasis <i>Website</i> .....	45
Gambar 4.2. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Home .....	46
Gambar 4.3. <i>Screenshot</i> Bagian Pelajari Lebih Lanjut .....	47
Gambar 4.4. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Latihan Soal .....	48
Gambar 4.5. <i>Screenshot</i> Bagian Unduh Soal Latihan.....	48
Gambar 4.6. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi .....	49
Gambar 4.7. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi Bruto Tara Dan Neto .....	50
Gambar 4.8. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi Diskon .....	51
Gambar 4.9. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi Nilai Keseluruhan Dan Per Unit.....	52
Gambar 4.10. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi Harga Jual Dan Harga Beli.....	52
Gambar 4.11. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi Untung Dan Rugi.....	53
Gambar 4.12. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi Pajak Dan Bunga Tabungan .....	54
Gambar 4.13. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung.....	55
Gambar 4.14. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung Pajak Dan Bunga Tabungan.....	55
Gambar 4.15. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung Bruto Tara Dan Neto.....	56
Gambar 4.16. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung Untung Dan Rugi .....	56
Gambar 4.17. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung Diskon .....	57
Gambar 4.18. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung Harga Jual Dan Harga Beli .....	57
Gambar 4.19. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung Nilai Keseluruhan Dan Unit.....	58
Gambar 4.20. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Contact .....	59
Gambar 4.21. <i>Screenshot</i> Tampilan Software Sublime Text 3, Xampp Control Panel V3.3.0 Dan Browser Chrome Yang Dibutuhkan ..	71
Gambar 4.22. <i>Screenshot</i> Tampilan Membuat Folder .....	72
Gambar 4.23. <i>Screenshot</i> Tampilan Folder Aritmatikaku .....	72
Gambar 4.24. <i>Screenshot</i> Perancangan Tampilan Awal <i>Website</i> Aritmatikaku.....	73
Gambar 4.25. <i>Screenshot</i> Tampilan Xampp Control Panel V3.3.0 .....	74
Gambar 4.26. <i>Screenshot</i> Tampilan Memasukan 127.0.0.1/Aritmatikaku Pada Kolom Url Pencarian Brwoser .....	74
Gambar 4.27. <i>Screenshot</i> Hasil Tampilan Awal <i>Website</i> Aritmatikaku.....	75
Gambar 4.28. <i>Screenshot</i> Perancangan Isi Tampilan Home <i>Website</i> Aritmatikaku...76	
Gambar 4.29. <i>Screenshot</i> Hasil Tampilan Isi Menu Home <i>Website</i> Aritmatikaku ....76	
Gambar 4.30. <i>Screenshot</i> Memasukan Code Link Google Drive Pada <i>File Index Website</i> Aritmatikaku.....	77

Gambar 4.31. <i>Screenshot</i> Tampilan Isi Menu Latihan Soal .....	78
Gambar 4.32. <i>Screenshot</i> Merancang Code Program Isi Menu Materi Aritmatikaku .....	79
Gambar 4.33. <i>Screenshot</i> Hasil Tampilan Isi Menu Materi Aritmatikaku .....	80
Gambar 4.34. <i>Screenshot</i> Merancang Code Program Isi Menu Hitung Aritmatikaku .....	81
Gambar 4.35. <i>Screenshot</i> Hasil Kode Program Isi Menu Hitung Aritmatikaku.....	81
Gambar 4.36. <i>Screenshot</i> Awal Aplikasi Berbasis <i>Website</i> .....	100
Gambar 4.37. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Home .....	100
Gambar 4.38. <i>Screenshot</i> Bagian Pelajari Lebih Lanjut .....	101
Gambar 4.39. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Latihan Soal .....	101
Gambar 4.40. <i>Screenshot</i> Bagian Unduh Soal Latihan.....	102
Gambar 4.41. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi .....	102
Gambar 4.42. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi Bruto Tara Dan Neto .....	103
Gambar 4.43. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi Diskon .....	103
Gambar 4.44. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi Nilai Keseluruhan Dan Per Unit.....	104
Gambar 4.45. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi Harga Jual Dan Harga Beli.....	104
Gambar 4.46. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi Untung Dan Rugi.....	105
Gambar 4.47. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Materi Pajak Dan Bunga Tabungan .....	105
Gambar 4.48. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung.....	106
Gambar 4.49. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung Pajak Dan Bunga Tabungan.....	106
Gambar 4.50. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung Bruto Tara Dan Neto.....	107
Gambar 4.51. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung Untung Dan Rugi .....	107
Gambar 4.52. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung Diskon .....	108
Gambar 4.53. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung Harga Jual Dan Harga Beli .....	108
Gambar 4.54. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Hitung Nilai Keseluruhan Dan Unit.....	109
Gambar 4.55. <i>Screenshot</i> Bagian Menu Contact .....	109

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir.....	28
-----------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Penelitian.....	115
Lampiran 2	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	116
Lampiran 3	RPP Menggunakan Aplikasi Berbasis <i>Website</i> .....	117
Lampiran 4	Pedoman Wawancara Dengan Guru Matematika .....	126
Lampiran 5	Pedoman Penilaian Media Pembelajaran Matematika Oleh Ahli Media .....	127
Lampiran 6	Kuesioner Skala Kevalidan Melalui Media .....	134
Lampiran 7	Pedoman Penilaian Media Pembelajaran Matematika Oleh Ahli Materi .....	136
Lampiran 8	Kuesioner Skala Kevalidan Melalui Materi.....	141
Lampiran 9	Kuesioner Skala Kepraktisan Produk Oleh Guru .....	144
Lampiran 10	Kuesioner Skala Kepraktisan Produk Oleh Siswa .....	147
Lampiran 11	Kuesioner Validasi Instrumen <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> .....	150
Lampiran 12	Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> .....	152
Lampiran 13	Instrumen Soal <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> .....	153
Lampiran 14	Kunci Jawaban <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> .....	155
Lampiran 15	Hasil Kuesioner Skala Kevalidan Produk Media Dan Materi .	159
Lampiran 16	Surat Pernyataan Validator Media Dan Materi.....	169
Lampiran 17	Teks Transkrip Wawancara .....	173
Lampiran 18	Hasil Kuesioner Skala Kepraktisan Produk Oleh Guru Matematika .....	176
Lampiran 19	Hasil Validasi Instrumen <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> .....	179
Lampiran 20	Kode Program Landing Page <i>Website</i> .....	181
Lampiran 21	Pengarsipan Penelitian .....	183
Lampiran 22	Biodata Peneliti .....	184

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang dimiliki seseorang sepanjang hidupnya.<sup>1</sup> Setiap orang dimanapun dan sepanjang hidupnya membutuhkan pendidikan.<sup>2</sup> Pendidikan sangat penting dan semua hal akan sulit tanpa pendidikan. Matematika merupakan salah satu riset dasar memainkan peran penting dalam dunia pendidikan. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di lembaga pendidikan formal dan merupakan bagian dari pondasi peningkatan mutu pendidikan.

Di era sekarang ini, dunia pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat saat pandemi berlangsung.<sup>3</sup> Perubahan tersebut dapat dilihat melalui informasi perkembangan teknologi di dunia pendidikan yang semakin canggih.<sup>4</sup> Teknologi pendidikan yang dikenal juga dengan teknologi pembelajaran (*instruction technology*) merupakan suatu bidang studi terapan yang hadir sebagai suatu usaha terpadu untuk membantu memecahkan masalah belajar yang belum terpecahkan dengan pendekatan

---

<sup>1</sup> Muhammad Rayhan Affandi, dkk., “Analisis Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Pembelajaran Fisika” (Jakarta: *Jurnal Pendidikan Fisika*, volume 8 nomer 2, 1 september 2020), hlm. 150.

<sup>2</sup> Ahmad Santoso, dkk., “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers Siswa Sma Kelas XI” (Kemedikbud: *Jurnal Studi Pendidikan Matematika*, volume 15 nomor 19, 2020), hlm. 58.

<sup>3</sup> Beni Setiawan, *et al.*, “Development Of Web-Based Mathematics Learning To Improve The Mathematical Power” (Malang: *Mathematics Education Journals*, 2022), hlm. 46.

<sup>4</sup> Delfi Safitri, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Terintegrasi Karakter Islami Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Mts” (Pekanbaru: *Jurnal Pendidikan Matematika*, volume 5, 2022), hlm. 90.

yang telah ada sebelumnya. Dari masa ke masa terminologi teknologi pendidikan telah berkembang seiring perkembangan saat ini.

Perkembangan tersebut menyebabkan perubahan seperti metode pembelajaran, media pembelajaran, dan proses pembelajaran.<sup>5</sup> Selain metode pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Untuk pelajaran tertentu selama proses pembelajaran di kelas, pendidik (guru) cenderung kurang kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran di dalam kelas. Selama ini media pembelajaran yang sering digunakan dalam menyampaikan materi yaitu buku paket, sedangkan dalam menggunakan *powerpoint* masih jarang diterapkan.

Salah satu terobosan yang dapat mengembangkan hal lain di atas adalah dengan pemilihan media belajar yang tepat dan akurat<sup>6</sup>, pada hal ini dikarenakan media belajar berfungsi sebagai fasilitas visualisasi bagi peserta didik yang berarti media pembelajaran dapat memberikan gambaran materi, meningkatkan kesukaan dan hasil pembelajaran serta pun dapat menambah jelas gambaran dasar menjadi lebih lengkap dan sederhana.

---

<sup>5</sup> Anisa' Safitri, Nuriana Rachmani Dewi, "Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Materi Aritmatika Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Pembelajaran Preprospec Berbantuan Tik" (Prisma: *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2021), hlm. 59.

<sup>6</sup> Elinda, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Pada Materi Matematika Bagi Siswa Kelas X Sma"(Cirebon: *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, Snpn, 2021), hlm. 139.

Media pembelajaran *website* adalah salah satu diantara terobosan di dalam pembelajaran matematika yang inovatif.<sup>7</sup> *Website* berarti sebuah halaman informasi yang disertakan melalui arus internet sehingga dapat diakses di seluruh negara maupun dunia selama masih terhubung dengan arus internet. *Website* sendiri berisi kumpulan atau komponen-komponen yang berisi dari tulisan, suara, gambar dan animasi sehingga jauh menjadikan media informasi yang menarik untuk disinggahi.<sup>8</sup> Itulah mengapa *website* sering dijadikan referensi pengembangan media yang inovatif. Hal ini dikarenakan pembelajaran matematika sebagai ilmu dasar dalam perkembangan ilmu dan teknologi (IPTEK).<sup>9</sup> Pendidikan dan teknologi memiliki pengaruh penting serta dapat saling melengkapi, yang mana pendidikan meliputi pembelajaran matematika yang dapat didukung dengan sesuatu hal baru misalnya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi itu sendiri.<sup>10</sup>

Dalam kondisi seperti sekarang, media pembelajaran *website* bisa digunakan sebagai pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Media

---

<sup>7</sup> Evi Wijayanti, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas Viii Di Smp Pgr 01 Pakisaji Kabupaten Malang" (Malang: *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, volume 9 nomor 2, september 2020, Universitas Kanjuruhan Malang), hlm. 224.

<sup>8</sup> Fani Tiara Dewi, T. P., "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Appsgeyser Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Siswa Sekolah Dasar"(Jiip *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, volume 5 nomor 7, 2022), hlm. 2628.

<sup>9</sup> Ulfa Fajrina, "Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik berbasis Etnomatematika terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP/MTs" (Banda Aceh: *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 2019), hlm. 121.

<sup>10</sup> Ulia Safitri, Baidowi, dkk., "Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis E-Learning Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII Di Mtsn 1 Mataram" (Mataram: *Jurnal Matematika*, volume 1 nomor 4, 2021), hlm.621.

pembelajaran ini sudah sering sekali di teliti dan bahkan dijadikan skripsi maupun tesis guna mengetahui seberapa besar efisiensi dan dampak yang dihasilkan dalam perkembangan teknologi berupa media pembelajaran *website* tersebut. Pengembangan aplikasi berbasis *website* ini sering diterapkan dikalangan para peserta didik pada sekolah menengah pertama (SMP).

Dalam hasil observasi perdana yang peneliti lakukan bersama dengan guru pengampu pelajaran matematika kelas VII di SMP Negeri 01 Tirto diperoleh bahwa nilai belajar matematika pada materi aritmatika sosial siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini bisa terlihat media guru yang belum bervariasi atau masih monoton dalam langkah-langkah belajar mengajar sehingga menyebabkan peserta didik menjadi minim terlibat dalam proses suatu pembelajaran dan keaktifan siswa sebagian besar dikontrol oleh guru. Yang mana seharusnya siswa lebih aktif dibandingkan guru. Di Sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana berupa LCD, proyektor, lab yang tidak dimanfaatkan oleh guru secara optimal, hal ini disebabkan adanya keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Dalam permasalahan tersebut peneliti menyimpulkan dibutuhkannya pembelajaran matematika dengan alat bantu seperti media pembelajaran supaya membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Terobosan yang peneliti akan lakukan dalam hal ini adalah melakukan perancangan aplikasi berbasis *website* yang bisa mengubah permasalahan tersebut menjadi sebuah

solusi maupun kemajuan baru. Tak lupa perancangan aplikasi berbasis *website* ini akan diuji dengan menggunakan mata pelajaran matematika sebagai korelasi dari jurusan sang peneliti yang mana akan menggunakan sub materi berupa aritmatika sosial kelas VII dengan model pengembangan media ajar. Oleh sebab itu sang peneliti memiliki keinginan untuk mencoba seberapa efektifnya *website* tersebut pada materi aritmatika sosial untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 01 Tirto.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur perancangan aplikasi berbasis *website* sebagai media pembelajaran aritmatika sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 01 Tirto?
2. Bagaimana validitas dan kepraktisan perancangan aplikasi berbasis *website* sebagai media pembelajaran aritmatika sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 01 Tirto?
3. Bagaimana keefektifan aplikasi berbasis *website* sebagai media pembelajaran aritmatika sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 01 Tirto?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana prosedur atau langkah-langkah pada perancangan media pembelajaran.

2. Untuk mengetahui bagaimana validitas dan kepraktisan perancangan aplikasi berbasis *website* sebagai media pembelajaran dengan materi aritmatika sosial pada siswa kelas VII di SMP Negeri 01 Tirto.
3. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan perancangan aplikasi berbasis *website* sebagai media pembelajaran aritmatika sosial pada siswa kelas VII SMP Negeri 01 Tirto.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa, pendidik sekolah, pendidikan dan juga untuk penelitian sendiri.

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan informasi bagi tenaga pendidik dan siswa mengenai aplikasi berbasis *website* sebagai media pembelajaran aritmatika sosial.
- b. Menambahkan wawasan dan pengetahuan bagi tenaga pendidik mengenai aplikasi berbasis *website* sebagai media pembelajaran aritmatika sosial.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Produk perancangan pada penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi aritmatika sosial.
- b. Aplikasi berbasis *website* sebagai media pembelajaran aritmatika sosial diharapkan dapat membantu guru dalam mengoptimalkan penyampaian materi pada pembelajaran aritmatika sosial.

- c. Produk hasil perancangan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran rujukan bagi sekolah untuk dapat diterapkan pada setiap pembelajaran matematika di sekolah.

## **E. Sistematika Penulisan**

Sistem penulisan penelitian ini terdapat 3 bagian, diantaranya:

### **1. Bagian Awal**

Pada susunan ini terdapat halaman judul, halaman keaslian, nota dari pembimbing, lembaran persetujuan, lembar persembahan, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan dan daftar lampiran.

### **2. Bagian Inti**

#### **a. BAB I (Pendahuluan)**

Di dalam bagian bab I terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **b. BAB II (Landasan Teori)**

Di dalam bagian bab II berisi deskripsi teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

#### **c. BAB III (Metode Penelitian)**

Di dalam bagian bab III ini berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, tempat dan waktu, subyek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

#### **d. BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan)**



Di dalam bagian bab IV ini berisi desain awal produk, uji coba lapangan, dan desain akhir produk.

e. BAB V (Penutup)

Di dalam bab V ini memuat simpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Di bagian ini memuat daftar pustaka dan lampiran.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada perancangan media pembelajaran aplikasi berbasis *website* pada materi aritmatika sosial untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tirto yang telah dilaksanakan, memperoleh kesimpulan sebagai berikut ini:

1. Dengan menerapkan model pengembangan ADDIE sebagai prosedur perancangan aplikasi berbasis *website* melalui tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi) dapat menghasilkan media belajar aplikasi berbasis *website* pada materi aritmatika sosial untuk siswa kelas VII SMP yang dapat digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil akhir validitas media belajar aplikasi berbasis *website* memperoleh skor 72,5 atau 96,665% dengan kategori “sangat valid” oleh ahli media dan memperoleh skor 59 atau 84,285% dengan kategori “sangat valid” oleh ahli materi. Hasil akhir kepraktisan media belajar aplikasi berbasis *website* berdasarkan aspek teori memperoleh skor 72,5 atau 96,665% dengan kategori A “sangat praktis” oleh ahli media dan skor 59 atau 84,285% dengan kategori A “sangat praktis” oleh ahli materi. Serta kepraktisan media belajar aplikasi berbasis *website* berdasarkan aspek praktis memperoleh skor 73 atau 91,25% dengan kategori “sangat

praktis” oleh guru matematika dan memperoleh skor rata – rata 68,11 atau 85,1% dengan kategori “sangat praktis” oleh siswa.

3. Hasil akhir keefektifan media belajar aplikasi berbasis *website* pada hasil *pre-test* mendapatkan persentase 26,47% dan *post-test* mendapatkan persentase 85,29% yang mana bisa terlihat bahwa media belajar aplikasi berbasis *website* terbukti keefektifannya.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil perancangan media belajar aplikasi berbasis *website* pada materi aritmatika sosial untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tirto, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Media belajar aplikasi berbasis *website* yaitu *website* aritmatikaku merupakan aplikasi yang masih terbatas karena hanya memuat materi aritmatika sosial oleh karena itu, diharapkan pihak pengembang berikutnya dapat melengkapi dan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* untuk materi yang lain.
2. Untuk para pengembang berikutnya dapat melengkapi dan menambah fitur video maupun audio agar lebih sempurna pada aplikasi berbasis *website* aritmatikaku.
3. Pada bagian materi dan latihan soal, soal yang disajikan kepada pengguna tidak diklasifikasikan berdasarkan tingkat kesulitan sehingga, diharapkan pihak pengembang berikutnya dapat menyajikan lebih banyak soal yang berklasifikasi mulai dari tingkat mudah, sedang, dan sulit.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Siti Nurazizah Qurota dan Febrianti Yuli Satriyani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Website Matematika Di Kelas 5 Sdn Cikoko 01 Pagi Jakarta". Dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 5 (2). 172-182.
- Addarojat, Rofi'uddin. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Pada Materi Bilangan Untuk Kelas VII SMP". Skripsi. (Lampung: Uin Raden Intan Lampung).
- Affandi, Muhammad Rayhan, dkk., 2020. "Analisis Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Pelajaran Fisika". Dalam *Jurnal Pendidikan Fisika*. 8 (2). 150-157.
- Dewi, Fani Tiara, dkk., 2022. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Appsgeyser Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Siswa Sekolah Dasar". Dalam *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 5 (7). 2628-2631.
- Elinda, dkk., 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Pada Materi Matematika Bagi Siswa Kelas X Sma". Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Snpm) Iii*. 139-146.
- Fajrina, Ulfa. 2019. "Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Smp/Mts". Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. 121.
- Firdaus, Alamsyah, dkk., 2022. "Rancangan Bangunan Sistem Informasi Presensi Siswa Berbasis Web Dengan Menggunakan Model Addie". Dalam *Jurnal Produktif*. 6 (1). 537.
- Hadi, Diki Alfarabi. 2018. "Ebook Belajar Html & Css Dasar". <https://www.malasngoding.com/download-ebook-belajar-html-dan-css-dasar-gratis/> (Diakses tanggal 15 desember 2022).
- Hidayat, Abdurahman, dkk., 2019. "Membangun Website Sma Pgri Gunung Rata Ranau Menggunakan Php Dan Mysql". Dalam *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*. 2 (2). 44.
- Jakiah, Nur, dkk., 2020. "Pengembangan Bahan Ajarsistem Persamaan Linear Dua Variabel Berbasis Website Untuk Membelajarkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa". Dalam *Jurnal Mathedu*. 5. 101-113.
- Januarisman, Erwin dan Anik Ghufron. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

- Untuk Siswa Kelas VII". Dalam *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 3. 166-182.
- Lubis, Rahmah Aulia. 2019. "Perangkat Lunak Komputer". Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1. 1-9.
- Mila, Liza Ainul. 2019. "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik". Skripsi. (Surabaya: Perpustakaan UIN Sunan Ampel).
- Muslim, Elsa Putri, dkk., 2022. "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vii Di Smp N 3 Tilatang Kamang". Dalam *Jurnal Instek*. 7 (1). 11.
- Sadiman. 2012. "Media Pendidikan". (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Safitri, Anisa, dkk., 2021. "Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Materi Aritmetika Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Pembelajaran Preprospec Berbantuan Tik". Dalam *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 59-66.
- Safitri, Delfi, dkk., 2022. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Terintegrasi Karakter Islami Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Mts". Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*. 5. 90-104.
- Safitri, Ulia, dkk., 2021. "Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis E-Learning Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII Di Mts N 1 Mataram". Dalam *Jurnal Matematika*. 1 (4). 621.
- Santoso, Ahmad. 2020. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers Siswa Sma Kelas Xi". Dalam *Jurnal Studi Pendidikan Matematika*. 15. 58-66.
- Setiawan, Beni Setiawan, dkk., 2022. "Development Of Web-Based Mathematics Learning To Improve The Mathematical Power". Dalam *Mathematics Education Journals*. 45-53.
- Setyadi, Danang, dkk., 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret". Dalam *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 1-7.
- Sihombing, Wilson Suhendra. 2022. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Agama Kristen Dengan Menggunakan Metode Addie". Dalam *Jurnal Global Tecnology Computer*. 1 (2). 45.
- Sugiyono. 2013. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D". (Bandung: Alfabeta).
- Sugiyono. 2016. "Metode Penelitian Pendidikan". (Bandung: Alfabeta).

- Suntoro, Joko. 2013. "Dasar Pemrograman Php & Mysql Untuk Membangun Web Dinamis". (Semarang: Perpustakaan Semarang).
- Suprihatin. 2017. "Teacher Education For Inclusive Education". Dalam *International Journal Of Technology And Inclusive Education*. 6. 2.
- Suryandaru, Nugroho Adi dan Eunice Wdyanti Setyaningtyas. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Pada Muatan Pembelajaran". Dalam *Jurnal Basicedu*. 5. 6040-6048.
- Suryani, dkk., 2018. "Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya". (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Susanti, Weni Dwi dan Suripah. 2021. "Efektivitas Website Sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring. Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*". 11 (1). 73-83.
- Wijayanti, Evi, dkk., 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII Di Smp Pgri 01 Pakisaji Kabupaten Malang". Dalam *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*. 224-235.