

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA INTERAKTIF
MENGUNAKAN *POWERPOINT*
TERINTEGRASI *ISPRING* PADA MATERI
BILANGAN RASIONAL KELAS VII SMP**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Oleh :

**RESMIATRI NUR BAITI
NIM. 2617034**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA INTERAKTIF
MENGUNAKAN *POWERPOINT*
TERINTEGRASI *ISPRING* PADA MATERI
BILANGAN RASIONAL KELAS VII SMP**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**



Oleh :

**RESMIATRI NUR BAITI
NIM. 2617034**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya,

Nama : Resmiatri Nur Baiti

NIM : 2617034

Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan PowerPoint Terintegrasi iSpring pada Materi Bilangan Rasional Kelas VII SMP”** ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan prang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila Skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukuman yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya huat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 12 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Resmiatri Nur Baiti

NIM. 2617034

NOTA PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika
di Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara :

Nama : Resmiatri Nur Baiti
NIM : 2617034
Program Studi : Tadris Matematika
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan *PowerPoint* Terintegrasi *iSpring* pada Materi Bilangan Rasional Kelas VII SMP


Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 13 Juni 2024

Pembimbing,



Abdul Majid, M. Kom.
NIP. 19831112 201903 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan
Website : ftik.uingusdur.ac.id Email : ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara:

Nama : **Resmiatri Nur Baiti**

NIM : **2617034**

Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan *PowerPoint* Terintegrasi *ISpring* pada Materi Bilangan Rasional Kelas VII SMP**

telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Rabu tanggal 19 Juni 2024 dan dinyatakan LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd.
NIP. 198905192019032010

Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd.
NIP. 199109062020122019

Pekalongan, 21 Juni 2024

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 197301122000031001



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Membangun kemampuan untuk peran masa depan.

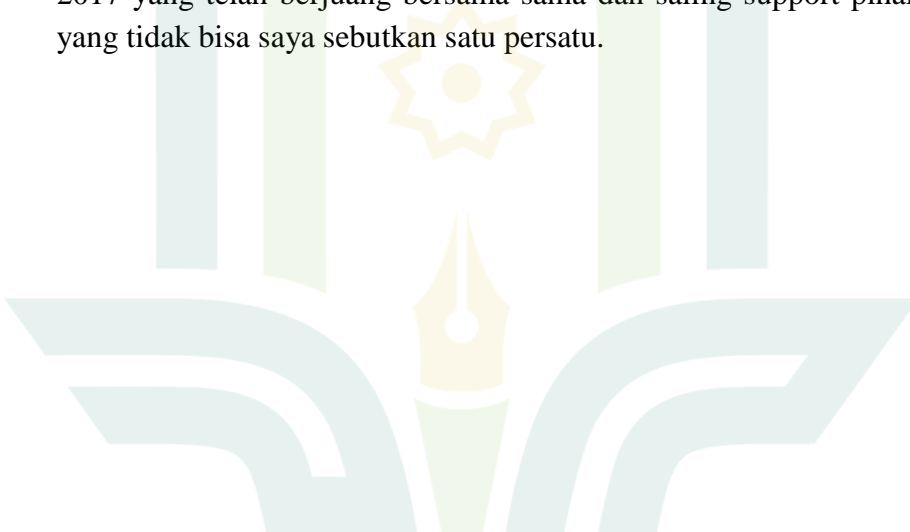
(Resmiatri Nur Baiti)

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan segala nikmat serta hidayah-Nya kepada saya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Restu Panca Riyadi dan Ibu Trimo yang telah membesarkan saya, mendidik, menyayangi, dan menjadi motivasi terbesar saya. Berkat doa restu dan dukungan dari mereka, saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah selalu mencurahkan berkah dan rahmat-Nya kepada beliau. Pak, Bu, I love you.
2. Bapak Abdul Majid, M.Kom. selaku dosen pembimbing serta salah satu dosen ahli media dalam penelitian ini, yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberi masukan sehingga saya termotivasi untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Segenap dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, khususnya dosen wali Bapak Nalim, M.Si., kemudian Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd. selaku kajar prodi Tadris Matematika serta ahli materi dalam penelitian ini, ibu Nurul Husna Mustika Sari, M.Pd selaku ahli materi, yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam pengembangan media pembelajaran matematika interaktif ini menjadi lebih baik.
4. Segenap guru dan staf SMP Negeri 1 Kesesi yang telah memberikan saya kesempatan dan membantu saya dalam melakukan penelitian, terutama pada Ibu Lina Agustina, S.Pd. selaku guru matematika kelas VII yang senantiasa memberikan

- bimbingan dan motivasi selama saya melakukan penelitian lapangan.
5. Kakak dan kakak ipar saya, Muhammad Rahmat Abdurrahman dan Julita Eka Prastuti yang selalu memberikan saran, nasehat, dan dukungan. Adik saya, Alfiyatun Nur Fadhilah yang saya sayangi dan semoga dapat mencapai apa yang dia cita-citakan, serta menjadi pribadi yang lebih baik dari kakaknya ini. Semoga kita bisa membuat orang tua kita selalu bangga dan bahagia.
 6. Keluarga besar SRK, keluarga besar Kurdi, dan saudara-saudara saya yang selalu mendoakan dan mensupport saya.
 7. Teruntuk sahabat-sahabat saya, Himayah, Qhofifah, Nisa, Afi, Latifah, Indah, dan Novita yang sudah menjadi teman diskusi, tempat berkeluh kesah, dan memotivasi saya dalam mengerjakan skripsi ini.
 8. Rekan-rekan sejawat program studi Tadris Matematika angkatan 2017 yang telah berjuang bersama-sama dan saling support pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.



ABSTRAK

Baiti, Resmiatri Nur. 2024. “Pengembangan Media Matematika Interaktif Menggunakan *PowerPoint* Terintegrasi *iSpring* pada Materi Bilangan Rasional Kelas VII SMP”. *Skripsi*. Program Studi Tadris Matematika. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Abdul Majid, M. Kom.

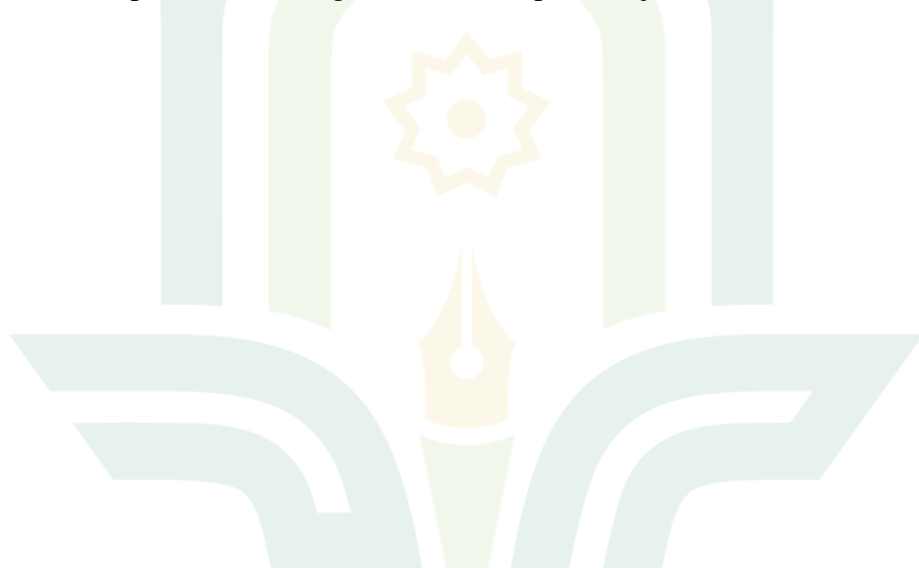
Kata Kunci Media Pembelajaran Matematika Interaktif, *PowerPoint*, *iSpring*, Bilangan Rasional

Kemajuan pendidikan dipengaruhi oleh banyak hal, termasuk cepatnya pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi. Pesatnya perkembangan teknologi berdampak positif bagi proses pendidikan dan pembelajaran. Setiap pendidik perlu menguasai teknologi untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dan aktif kepada siswanya. Pemberian media pembelajaran interaktif menggunakan *powerpoint* yang terintegrasi dengan *iSpring* pada materi bilangan rasional diharapkan mampu membantu dalam pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam materi ini.

Tujuan pada penelitian pengembangan ini yaitu, pertama untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *powerpoint* terintegrasi *iSpring* pada materi bilangan rasional kelas VII SMP. Kedua, untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran matematika interaktif tersebut. Kemudian, yang ketiga untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran matematika interaktif tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Kemudian, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang mencakup lima tahapan yaitu analisis (*analysing*), desain (*designing*), pengembangan (*developing*), implementasi (*implementing*), serta evaluasi (*evaluating*). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara serta kuesioner yang digunakan untuk memperoleh data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang selanjutnya akan analisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

Hasil dari pengembangan ini berupa media pembelajaran matematika interaktif bilangan rasional berbentuk format html yang dapat dibuka di browser tanpa perlu jaringan internet. Media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *powerpoint* terintegrasi *iSpring* pada materi bilangan rasional kelas VII SMP didesain dengan mengandung unsur teks, gambar, dan animasi. Komponen isi pada media meliputi tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, latihan soal interaktif, dan tentang media serta profil pengembang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berdasarkan penilaian ahli media dengan persentase 83,5% sehingga dikategorikan “sangat valid” dan ahli materi dengan perolehan persentase sebesar 86% sehingga dikategorikan “sangat valid”. Media pembelajaran ini juga dinyatakan praktis tanpa revisi berdasarkan aspek teori dengan persentase 84,75% dan pada aspek praktik sebesar 80,25% dengan kategori dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran tersebut valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan *PowerPoint* Terintegrasi *iSpring* pada Materi Bilangan Rasional Kelas VII SMP”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Tadris Matematika FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan safaat-Nya di yaumul akhir nanti, aamiin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Sholehuddin, M.Ag. selaku Dekan FTIK K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd. dan Ibu Heni Liliana Dewi, M.Pd. selaku ketua dan sekretaris program studi Tadris Matematika.
4. Bapak Nalim, M.Si. selaku dosen pembimbing akademik.
5. Bapak Abdul Majid, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi.
6. SMP Negeri 1 Kesesi yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Keluarga, teman-teman, serta terhadap pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

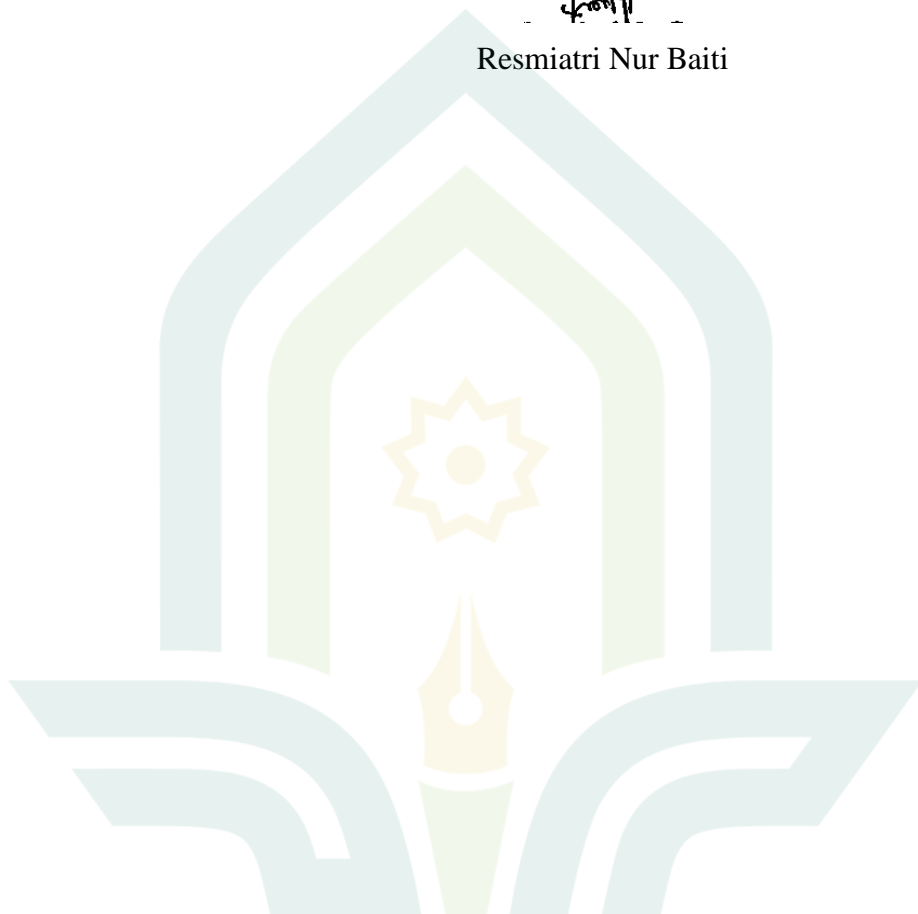
Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan

senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Pekalongan, 12 Juni 2024



Resmiatri Nur Baiti



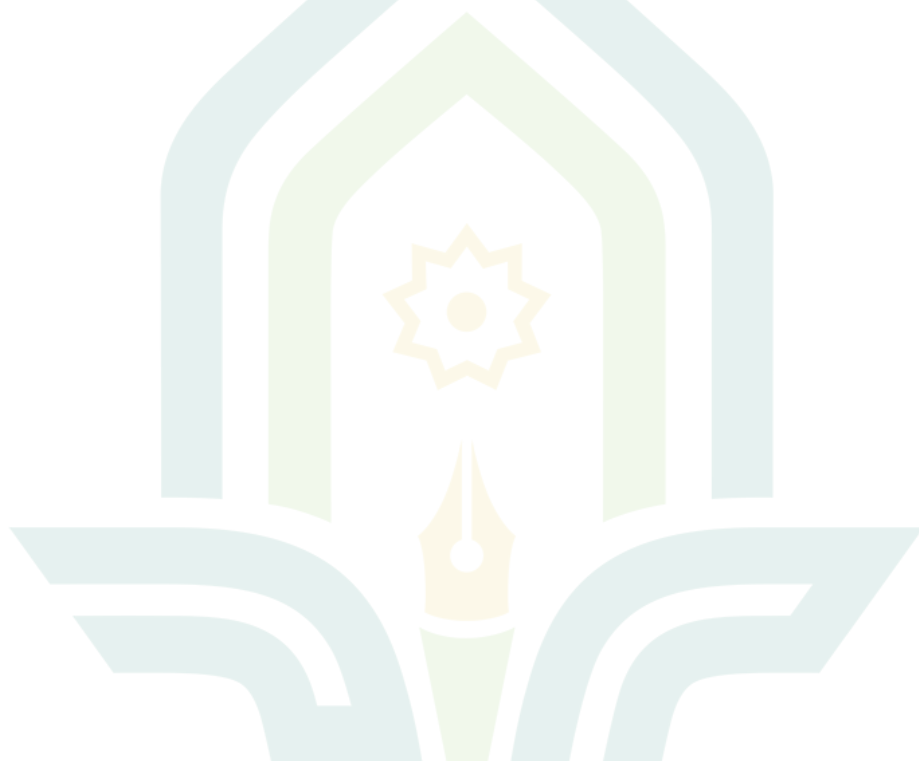
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Deskripsi Teori	7
1. Pembelajaran Matematika	7
2. Media Pembelajaran	8
3. Media Pembelajaran Interaktif	11
4. <i>PowerPoint</i>	12
5. <i>ISpring</i>	13
6. Materi Bilangan Rasional	16
B. Penelitian yang Relevan	17
C. Kerangka Berpikir	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Model Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan.....	22
1. <i>Analyzing</i> (Analisis).....	22

2.	<i>Designing</i> (Desain).....	23
3.	<i>Developing</i> (Pengembangan)	24
4.	<i>Implementing</i> (Implementasi)	28
5.	<i>Evaluating</i> (Evaluasi).....	29
C.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
D.	Subjek Penelitian	30
E.	Teknik Pengumpulan Data	30
F.	Teknik Analisis Data	31
1.	Analisis Kevalidan Produk.....	31
2.	Analisis Kepraktisan Produk.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		34
A.	Desain Awal Produk	34
1.	Tahap Analisis	34
2.	Tahap Perancangan	37
3.	Tahap Pengembangan	38
4.	Tahap Implementasi	55
5.	Tahap Evaluasi	58
B.	Desain Akhir Produk	59
BAB V PENUTUP		62
A.	Simpulan	62
B.	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Skala perhitungan validasi ahli	31
Tabel 3. 2. Kriteria kevalidan	32
Tabel 3. 3. Kategori Kepraktisan Produk	33
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	53
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	53
Tabel 4.3. Hasil Kuesioner Respon Guru	56
Tabel 4.4. Hasil Angket Respons Siswa	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan Menu Utama iSpring Suite 10 yang terintegrasi dengan Powerpoint	14
Gambar 2.2. Tampilan Awal Menu Quiz pada iSpring	15
Gambar 2.3. Tampilan Jenis Kuis pada iSpring QuizMaker.....	15
Gambar 2.4. Kerangka Berpikir	25
Gambar 3. 1. Letak “Quiz” pada menu <i>iSpring</i>	25
Gambar 3. 2. Tampilan <i>iSpring QuizMaker</i>	26
Gambar 3. 3. Tampilan pilihan jenis-jenis kuis	27
Gambar 3. 4. Pembuatan kuis pada <i>form view</i>	27
Gambar 3. 5. Pembuatan kuis pada <i>slide view</i>	28
Gambar 3. 6. Tampilan Menu <i>Publish Presentation</i>	40
Gambar 4.1. Halaman Sampul	40
Gambar 4.2. Halaman Menu Utama	41
Gambar 4.3. Menu Tujuan Pembelajaran	42
Gambar 4. 4. Menu Peta Konsep	43
Gambar 4.5. Menu Materi	43
Gambar 4.6. Tampilan Sub Menu Materi	44
Gambar 4.7. Tampilan Awal Soal Latihan	45
Gambar 4.8. Tampilan Soal	45
Gambar 4.9. Tampilan <i>Quiz Result</i>	46
Gambar 4.10. Menu Latihan Soal	46
Gambar 4.11. Menu Petunjuk	47
Gambar 4.12. Menu Tentang	48
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Penutup	49
Gambar 4.14 Revisi Keterangan Soal	50
Gambar 4.15 Soal Materi di Antara Dua Bilangan Sebelum Revisi ...	51
Gambar 4.16 Soal Materi di Antara Dua Bilangan Setelah Revisi	51
Gambar 4.17 Mengganti opsi jawaban dari bentuk pecahan biasa dengan bentuk pecahan paling sederhananya	52
Gambar 4.18 Perbaikan kunci jawaban	59
Gambar 4.19 Pada opsi jawaban diubah ke beberapa bentuk bilangan rasional lainnya	52

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3 Pedoman Wawancara dengan Guru Matematika
- Lampiran 4 Lembar Validasi Media Pembelajaran Matematika Interaktif pada Materi Bilangan Rasional Oleh Ahli Media
- Lampiran 5 Pedoman PenilaianMedia Pembelajaran Matematika oleh Ahli Media
- Lampiran 6 Lembar Validasi Materi Pembelajaran Matematika Interaktif pada Materi Bilangan Rasional Oleh Ahli Materi
- Lampiran 7 Pedoman Penilaian Media Pembelajaran Matematika oleh Ahli Materi
- Lampiran 8 Angket Respons Guru Matematika Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Bilangan Rasional
- Lampiran 9 Angket Respons Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Bilangan Rasional
- Lampiran 10 Teks Transkrip Wawancara
- Lampiran 11 Hasil Validasi Produk Aspek Media
- Lampiran 12 Hasil Validasi Produk Aspek Materi
- Lampiran 13 Angket Respons Guru Matematika Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Bilangan Rasional

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan pendidikan dipengaruhi oleh banyak hal, termasuk cepatnya pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi. Ditambah setelah adanya pandemi virus Covid-19 yang melanda Indonesia, pemanfaatan teknologi akan sangat terasa kegunaannya untuk mendukung sistem pendidikan dan pembelajaran menjadi lebih efisien dan memenuhi kebutuhan siswa. Pendidik menghadapi tantangan teknologi pembelajaran, termasuk memanfaatkannya untuk media pembelajaran, dan menggunakannya pada kegiatan belajar mengajar. Pendidik diharapkan bisa berinovasi pada media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.

Dirancang sebagai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan ekonomis, peran teknologi dalam pembelajaran merupakan peran komunikasi yang sangat penting karena hakikat teknologi pendidikan adalah upaya untuk mempengaruhi siswa agar mencapai tujuan pendidikan mereka.¹ Pesatnya perkembangan teknologi berdampak positif bagi proses pendidikan dan pembelajaran. Setiap pendidik perlu menguasai teknologi untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dan aktif kepada siswanya. Undang-undang No. 14 Tahun 2005 menyatakan bahwa guru perlu terus menerus meningkatkan serta mengembangkan kualifikasi dan kemampuan akademiknya sebagai respon terhadap pertumbuhan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.²

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan pendidik melalui sumber belajar pada lingkungan belajar

¹ Ilyas, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*, (Sukabumi: CV Jejek, 2020), hlm. 21.

² Imam Nuraini *dkk.*, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint Ispring Suite 8* di Sekolah Dasar", (Surakarta: *Jurnal Varidika*, Vol. 31, No. 2, 2019), hlm. 63.

tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran memunculkan sebuah perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa, kecakapan, ataupun kebiasaan sebagai hasil dari proses belajar.³ Dalam konteks pendidikan, media memiliki arti sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada para siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media yaitu sesuatu yang berfungsi mengirimkan pesan, merangsang pikiran serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.⁴ Penggunaan sebuah media akan memudahkan siswa dalam merekam, menyimpan, dan mengkonstruksi sebuah pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik, sehingga diharapkan bisa memberi dampak perubahan tingkah laku siswa sebagai akibat dari pembelajaran. Jika hal tersebut terjadi maka interaksi antara pendidik (melalui pemberian materi) dengan siswa telah berhasil dalam mencapai sebuah tujuan. Ini menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran juga akan memberi dampak terhadap peningkatan mutu sebuah kegiatan pembelajaran.⁵

Media pembelajaran berbasis teknologi yang umum digunakan diantaranya yaitu *Macromedia Flash*, *Construct*, *PowerPoint* dan lain sebagainya. *PowerPoint* adalah *software* yang paling sering dipakai sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yakni menggunakan *PowerPoint* yang terintegrasi dengan *iSpring* belum sepenuhnya berkembang.⁶ *ISpring* adalah *toolkit authoring* berbasis *PowerPoint* *ISpring Solutions* yang bisa membantu pengguna untuk membuat pembelajaran berbasis slide, simulasi dialog, *screencast*, kuis, video pembelajaran, dan materi pembelajaran interaktif lainnya.⁷

³ Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018), hal. 57.

⁴ Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 133.

⁵ Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*, hlm.135

⁶ Imam Nuraini *dkk.*, “Pengembangan Media Pembelajaran”, hlm. 63.

⁷ Ispring, “*iSpring Suite*”, [Fitur Utama Kursus eLearning Dibuat dengan iSpring Suite \(ispringsolutions.com\)](http://FiturUtamaKursuseLearningDibuatdenganISpringSuite(ispringsolutions.com)) (Diakses tanggal 15 November 2021)

iSpring memiliki banyak jenis kuis yang dapat lebih memudahkan penggunaannya dalam membuat media pembelajaran.

Matematika yaitu ilmu universal yang berperan aktif dalam berbagai bidang, mengembangkan kemampuan berpikir, dan mengembangkan teknologi modern. Akan tetapi, setiap individu mempunyai minat dan pamikiran yang berbeda terhadap matematika. Beberapa orang sangat antusias belajar matematika sebab matematika dianggapnya sebagai pelajaran yang mengasyikkan. Sedangkan, sebagian orang lainnya menganggap matematika sebagai salah satu pelajaran yang sulit dipahami, yang menyebabkan mereka tidak terlalu tertarik untuk belajar matematika. Seperti yang diketahui, objek matematika bersifat abstrak. Hal ini dapat menimbulkan berbagai kesulitan dalam mempelajarinya. Fakta tersebut mendorong kebutuhan adanya media pembelajaran yang bisa menyajikan pengalaman visual ketika siswa berinteraksi dengan objek-objek matematis abstrak tersebut.⁸ Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Revvy Dasari yang menjelaskan bahwa dengan berkembangnya era globalisasi saat ini, siswa lebih cenderung menyukai pembelajaran melalui bahan ajar elektronik yang memudahkan siswa belajar dalam kondisi dan situasi yang lebih efektif.⁹

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan *Powerpoint* Terintegrasi *iSpring* pada Materi Bilangan Rasional Kelas VII SMP.”

⁸ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2019), hlm. 1.

⁹ Revvy Dasari, “Pengembangan LKS Elektronik Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Bilangan Pecahan Kelas VII SMP”, *Skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), hlm. 6.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *Powerpoint* terintegrasi *iSpring* pada materi bilangan rasional kelas VII SMP?
2. Bagaimana kevalidan produk pengembangan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *Powerpoint* terintegrasi *iSpring* pada materi bilangan rasional kelas VII SMP?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *Powerpoint* terintegrasi *iSpring* pada materi bilangan rasional kelas VII SMP?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *Powerpoint* terintegrasi *iSpring* pada materi bilangan rasional kelas VII SMP.
2. Untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *Powerpoint* terintegrasi *iSpring* pada materi bilangan rasional kelas VII SMP.
3. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *Powerpoint* terintegrasi *iSpring* pada materi bilangan rasional kelas VII SMP.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan terkait dengan pengembangan media pembelajaran di bidang penelitian, sehingga dapat digunakan sebagai sarana penelitian dan

pengembangan teknologi yang lebih baik, khususnya dalam bidang pendidikan dan pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Sekolah dan Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan, referensi, evaluasi, dan motivasi dalam upaya peningkatan kualitas media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi matematika khususnya pada materi bilangan rasional.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai bekal untuk menjadi calon pendidik.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi digunakan sebagai landasan dan gambaran tentang hal-hal yang akan dibahas. Sistematika penulisan skripsi pada penelitian ini terdiri sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, nota pembimbing, pengesahan, moto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Inti

Bagian inti terdiri dari pendahuluan, teori yang digunakan untuk landasan penelitian, metode penelitian, hasil penelitian, dan penutup.

a. BAB I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

- b. BAB II Landasan Teori, meliputi: pertama, deskripsi teori yang menjelaskan pembelajaran matematika, media pembelajaran, media pembelajaran interaktif, *PowerPoint*, *iSpring*, serta materi bilangan rasional; kedua, penelitian yang relevan; ketiga, kerangka berfikir.
 - c. BAB III Metode Penelitian, meliputi: model pengembangan, prosedur pengembangan, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.
 - d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi desain awal produk, pengembangan produk, serta desain akhir produk.
 - e. BAB V Penutup, berisi kesimpulan dan saran.
3. Bagian Akhir
- bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran matematika interaktif dengan *powerpoint* yang terintegrasi *iSpring* sebagai media belajar bilangan rasional siswa kelas VII menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analyzing*), desain (*designing*), pengembangan (*developing*), implementasi (*implementing*), dan evaluasi (*evaluating*) ini menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan produk dilaksanakan dengan model pengembangan ADDIE dan menghasilkan sebuah media berupa media pembelajaran interaktif pada materi bilangan rasional yang berbentuk file html. Media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *powerpoint* terintegrasi *iSpring* pada materi bilangan rasional kelas VII SMP didesain dengan mengandung unsur teks, gambar, dan animasi. Komponen isi pada media meliputi tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, latihan soal interaktif, dan tentang media serta profil pengembang.
2. Tingkat kevalidan media pembelajaran matematika interaktif yang dinilai berdasarkan angket validasi ahli media dan ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 83,5% dengan kriteria “sangat valid” dari ahli media dan 86% atau dengan kriteria “sangat valid” dari ahli materi, yang artinya media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *powerpoint* dan *iSpring* pada materi bilangan rasional ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Tingkat kepraktisan media pembelajaran matematika interaktif yang dinilai berdasarkan hasil validasi serta kuesioner respon guru dan siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 80,25% atau berkriteria praktis untuk digunakan dengan sedikit revisi pada aspek praktik dan 84,75% pada aspek teori dengan kriteria praktis untuk digunakan dengan tanpa revisi. Sehingga dapat

dikatakan media pembelajaran tersebut praktis untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajatan matematika interaktif bilangan rasional sebagai media belajar bilangan rasional siswa kelas VII, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Media pembelajaran matematika interaktif bilangan rassional yang merupakan produk hasil pengembangan dalam penelitian ini terbatas pada materi bilangan rasional siswa kelas VII. Oleh karena itu, diharapkan terdapat lebih banyak pihak yang berniat untuk mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *software powerpoint* yang terintegrasi dengan *software iSpring* pada materi yang lain.
2. Media pembelajaran matematika interaktif bilangan rasional ini masih memiliki peluang untuk dikembangkan lagi agar dapat digunakan pada android atau agar dpat digunakan pada *multi user*. Maka pada pengembangan selanjutnay diharapkan dapat menghasilkan media-media pembelajaran yang lebih berkualitas dan inovatif dalam berbagai aspek.
3. Uji coba media pembelajaran matematika interaktif hanya dilakukan secara terbatas pada populasi berjumlah 20 siswa di SMP Negeri 1 Kesesi saja, sehingga kendala yang terjadi di lapangan kurang begitu terlihat pada saat penelitian. Oleh karena itu, diharapkan media pembelajaran ini dapat diuji cobakan secara lebih luas lagi untuk mengetahui tingkat kendala yang dialami pengguna demi perbaikan aplikasi menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, Danu Eko. (2015). *Memahami Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Calpus.
- Baharuddin & Esa Nur Wahyuni. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budianti, Yudi, *dkk.* (2023). “Penggunaan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Bekasi: *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol. 7, No. 1.
- Dasari, Revvy. (2018). “Pengembangan LKS Elektronik Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Bilangan Pecahan Kelas VII SMP”, *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Demon, Helmina Shinthia Oa. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android dengan Menggunakan *Software Ispring Suite 6* pada Materi Perbandingan untuk Siswa Kelas VII SMPN 1 Atambua”. *Skripsi*. Kupang: Universitas Cendana.
- Dola, Diana Cintya, *dkk.* (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan *Powerpoint* dan *Ispring Suite 9* pada Materi Aritmatika Sosial untuk Siswa Kelas VII SMPN1 Atambua”. Universitas Timor: *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. ISBN: 978-623-91832-1-9(PDF).
- Ferdianto, Yogi. (2023). “ Perancangan Aplikasi Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Aritmatika Sosial pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Tirto”. *Skripsi*. Pekalongan : UIN K.H. Abdurrahman Wahid.
- Fitriyani, Nabila. (2021). “Optimalisasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Powerpoint di Masa Pandemi Covid-19”. Pekalongan: *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika (SANTIKA) 2021*, vol. 1.

- Hala, Natalia Afriyanti Barak, *dkk.* (2023). “Pemanfaatan *Powerpoint* dan *Ispring Suite* dalam Mendesain Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android”. Kupang: *TEMATIK: Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 2.
- Hasyim, Adelia. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Herlina, Vivi. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Hernawati, Kuswari. “Modul Pelatihan Ispring Presenter”.
<https://staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pengabdian/modul-ispring-presenter.pdf> (Diakses tanggal 4 November 2023).
- Ilyas. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Sukabumi: CV Jejek. Ispring. “*iSpring Suite*”. [Fitur Utama Kursus eLearning Dibuat dengan iSpring Suite \(ispringsolutions.com\)](https://www.ispringsolutions.com) (Diakses tanggal 20 Juni 2024).
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Matematika: Buku Guru/Kemmentrian Pendidikan dan Kebudayaan*, --. Edisi Revisi. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mahardhika, Galang Prihadi. (2015). “*Digital Game Based Learning* dengan Model ADDIE untuk Pembelajaran Doa Sehari-hari”. *Jurnal Teknoin*, Vol. 22, No. 2.
- Maryana, *dkk.* (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Powerpoint* dan *Ispring Quizmaker* pada Materi *Pythagoras*”. Sulawesi Selatan: *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 2.
- Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Mustakim, Zaenal. (2018). *Strategi dan Metode Pembelajaran*. Pekalongan : IAIN Pekalongan Press.
- Nurfadillah, Septy, *dkk.* (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis*

Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran, Sukabumi: CV Jejak.

Nuraini, Imam, *dkk.* (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint Ispring Suite 8* di Sekolah Dasar”. Surakarta: *Jurnal Varidika*, Vol. 31, No. 2.

Nursalim. (2018). *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.

Oktaviani, Ignatia Anggun Dwi. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Microsoft Powerpoint Terintegrasi Ispring Suite* pada Materi Sistem Koordinasi Manusia Kelas XI SMA”. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Rosanti, Sinta, *dkk.* (2020). “Penerapan Multimedia Interaktif *iSpring Suite 8* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Menulis Bahasa Inggris pada Pokok Bahasan *Offering Help* di Sekolah Menengah Atas”. Garut: *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 1.

Rukajat, Ajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: Deepublish.

Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pers.

Sejati, Widodo Setio, *dkk.* (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran Klasifikasi Materi dan Perubahannya Kelas VII SMP dengan Metode Demonstrasi”. Lampung: *Computer Scince Education Journal*, Vol. 1, No. 2.

Sundayana, Rostina. (2014) *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, Nunuk,. *dkk.* (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, Dicky, *dkk.* (2022). *Matematika untuk SMP/Mts Kelas VII*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek.

- Sutikno, M. Sobry. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Siyoto, Sandu,. & M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Tarigan, Darmawaty dan Sahat Siagian. (2015). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi”. Medan : *Jurnal Teknologi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol.2., No. 2.
- Untung, Moh. Slamet. (2019). *Metodologi Penelitian: Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Litera.
- Yusri, Radhya,. & Al Husaini. (2017). “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft PowerPoint dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang”. *Jurnal Ipteks Terapan: Research of Aplplied Science and Education*. Vol 11, No. 1.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

A. IDENTITAS

1. Nama : Resmiatri Nur Baiti
2. Tempat dan Tanggal Lahir: Pekalongan, 12 Juni 1999
3. Alamat Rumah : Jl. Bulaksari-Bulakkuncung, RT 02, RW
06, Desa Bulaksari, Kec. Sragi, Kab.
Pekalongan
4. Nomor Handphone : 082326931539
5. Email : resmiatri.n@gmail.com
6. Nama Ayah : Restu Panca Riyadi
7. Pekerjaan Ayah : Pedagang
8. Nama Ibu : Trimo
9. Pekerjaan Ibu : Pedagang

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD : SD Negeri 1 Bulaksari
2. SMP : SMP Negeri 3 Sragi
3. SMA : SMAS Al-Hikmah 2 Benda

Pekalongan, 25 Juni 2024



Resmiatri Nur Baiti