



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *MICROSOFT POWERPOINT* PADA MATERI  
BANGUN RUANG UNTUK SISWA SMP/MTS**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata-1  
Pendidikan Matematika

Oleh:

Muhammad Hafiz Abdillah

NIM 2010118210035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
JULI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *MICROSOFT POWERPOINT* PADA MATERI BANGUN  
RUANG UNTUK SISWA SMP/MTS**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata-1  
Pendidikan Matematika

Disusun oleh:  
Muhammad Hafiz Abdillah  
NIM 2010118210035

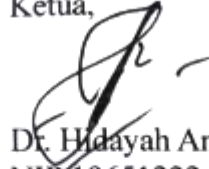
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
JULI 2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Muhammad Hafiz Abdillah NIM 2010118210035 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft PowerPoint* pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa SMP/MTs” telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan program Pendidikan Sarjana pada program studi Pendidikan Matematika.

Banjarmasin,  
Ketua,

Tanggal, 9 – 7 – 2024



Dr. Hidayah Ansori, M.Si.  
NIP 19651222 199203 1 002

Sekretaris,

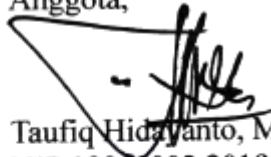
Tanggal, 11 – 7 – 2024



Asdini Sari, M.Pd.  
NIP 19890112 201504 2 001

Anggota,

Tanggal, 9 – 7 – 2024



Taufiq Hidayanto, M.Pd.  
NIP 19911002 201803 1 001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika

Tanggal, 15 – 7 – 2024



Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.  
NIP 19680827 199303 2 001

# LEMBAR PENGESAHAN

## SKRIPSI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT POWERPOINT* PADA MATERI BANGUN RUANG UNTUK SISWA SMP/MTS

Oleh:  
Muhammad Hafiz Abdillah  
NIM 2010118210035

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 2 Juli 2024  
dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji:  
Ketua Penguji/Pembimbing I



Dr. Hidayah Ansori, M.Si.  
NIP 19651222 199203 1 002

Anggota Dewan Penguji  
Taufiq Hidayanto, M.Pd.

Sekretaris Penguji/Pembimbing II

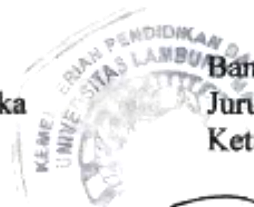


Asdini Sari, M.Pd.  
NIP 19890112 201504 2 001

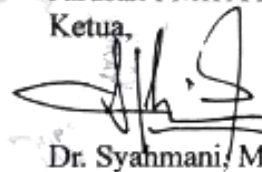
Program Studi Pendidikan Matematika  
Koordinator,



Dr. Hj. Nool Fajriah, M.Si.  
NIP 19680827 199303 2 001



Banjarmasin, Juli 2024  
Jurusan PMIPA FKIP ULM  
Ketua,



Dr. Syahmani, M.Si.  
NIP. 19680123 199303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam Daftar Pustaka.

Banjarmasin, 24 Juni 2024



Muhammad Hafiz Abdillah  
NIM 2010118210035

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MICROSOFT POWERPOINT* PADA MATERI BANGUN RUANG UNTUK SISWA SMP/MTS (Oleh: Muhammad Hafiz Abdillah; Pembimbing: Hidayah Ansori, Asdini Sari; 2024; 76 halaman)

## ABSTRAK

Pendidikan penting dalam membentuk generasi muda yang cerdas dan kompeten. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan adalah kurang optimalnya metode pembelajaran matematika. Pembelajaran efektif menekankan pemberdayaan peserta didik melalui interaksi aktif. Media pembelajaran seperti *Microsoft PowerPoint* dapat meningkatkan pemahaman dengan animasi dan hipertaut, menjadikannya solusi efisien karena mudah digunakan, relatif murah, dan tersedia di setiap desktop. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* pada materi bangun ruang untuk siswa SMP/MTs yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE oleh Lee & Owens. Tahapan yang dilakukan yaitu penilaian/analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa wawancara, angket, dan tes. Uji coba dilakukan di SMP Negeri 5 Banjarmasin, dengan subjek uji coba sebanyak 8 peserta didik dan 1 pendidik serta 2 validator. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan perhitungan data dari angket menggunakan teknik pengukuran skala likert. Media pembelajaran dinyatakan valid ditinjau dari hasil angket validasi ahli media dengan persentase kevalidan sebesar 100% dan angket validasi ahli materi dengan persentase kevalidan sebesar 86,73%, dinyatakan praktis ditinjau dari hasil angket respon pendidik dengan persentase kepraktisan sebesar 97,6% dan angket respon peserta didik dengan persentase kepraktisan sebesar 99,76%, dan dinyatakan efektif ditinjau dari hasil tes sumatif peserta didik dengan persentase keefektifan sebesar 75%. Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Microsoft PowerPoint*, Bangun Ruang

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON MICROSOFT POWERPOINT ON GEOMETRICAL OBJECT IN THREE DIMENSIONAL SPACE FOR SMP/MTS STUDENTS (By: Muhammad Hafiz Abdillah; Advisors: Hidayah Ansori, Asdini Sari; 2024; 76 pages)

## ABSTRACT

Education is important in forming an intelligent and competent young generation. One of the main challenges in education is less than optimal mathematics learning methods. Effective learning emphasizes student empowerment through active interaction. Learning media such as Microsoft PowerPoint can enhance understanding with animations and hyperlinks, making it an efficient solution because it is easy to use, relatively cheap, and available on every desktop. This research aims to develop interactive learning media based on Microsoft PowerPoint on Geometrical Object in Three Dimensional Space for SMP/MTs students that is valid, practical and effective. The method used is the research and development method with the ADDIE development model by Lee & Owens. The stages carried out are assessment/analysis, design, development, implementation and evaluation. The research instruments used were interviews, questionnaires and tests. The trial was carried out at SMP Negeri 5 Banjarmasin, with trial subjects of 8 students and 1 educator and 2 validators. The data analysis technique used is descriptive statistics with data calculations from questionnaires using Likert scale measurement techniques. Learning media was declared valid in terms of the results of the media expert validation questionnaire with a validity percentage of 100% and the material expert validation questionnaire with a validity percentage of 86.73%, declared practical in terms of the results of the educator response questionnaire with a practicality percentage of 97.6% and the response questionnaire students with a practicality percentage of 99.76%, and declared effective in terms of the results of the students' summative tests with an effectiveness percentage of 75%. Thus, the resulting learning media can be used in mathematics.

Key words: Interactive Learning Media, Microsoft PowerPoint, Geometrical Object in Three Dimensional Space

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft PowerPoint* pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa SMP/MTs”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata-1 Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM.
3. Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM dan dosen pembimbing akademik.
4. Dr. Hidayah Ansori, M.Si. dan Asdini Sari, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, nasehat, dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini.
5. Taufiq Hidayanto, M.Pd. selaku dosen penguji yang memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Juhairiah, M.Pd. dan Kamaliyah, M.Pd. selaku validator yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. Kepala sekolah, guru mitra, staf tata usaha dan peserta didik SMP Negeri 5 Banjarmasin yang telah bersedia membantu pelaksanaan uji coba media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
9. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa selalu memberikan dukungan baik moral, spiritual, dan material serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman Pendidikan Matematika Angkatan 2020 yang telah memberikan semangat dan mengisi hari-hari di masa perkuliahan.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT melimpahkan pahala yang berlipat ganda atas semua bantuan yang diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1. 1 Latar Belakang .....	1
1. 2 Rumusan Masalah .....	4
1. 3 Tujuan Penelitian.....	4
1. 4 Batasan Masalah.....	4
1. 5 Spesifikasi Produk.....	5
1. 6 Manfaat Penelitian.....	5
1. 7 Definisi Istilah .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2. 1 Pengembangan.....	9
2. 2 Media Pembelajaran Interaktif .....	9
2. 3 <i>Microsoft PowerPoint</i> .....	12
2. 4 Bangun Ruang .....	13
2. 5 Penelitian yang Relevan .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
3. 1 Model Pengembangan .....	27
3. 2 Prosedur Penelitian.....	28
3. 3 Subjek dan Objek Penelitian .....	31
3. 4 Jenis Data .....	32
3. 5 Instrumen Penelitian.....	32
3. 6 Teknik Analisis Data.....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>38</b>
4. 1 Hasil Pengembangan .....	38
4. 2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	67
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>72</b>
5. 1 Kesimpulan.....	72
5. 2 Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>77</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2. 1 Mengembangkan produk.....	25
3. 1 Kisi-kisi angket validasi pakar media .....	33
3. 2 Kisi-kisi angket validasi pakar materi.....	33
3. 3 Kisi-kisi angket respon pendidik dan peserta didik .....	34
3. 4 Skor skala likert.....	35
3. 5 Persentase kevalidan .....	35
3. 6 Persentase kepraktisan .....	36
3. 7 Persentase keefektifan.....	37
4. 1 Jumlah komputer dan laptop .....	39
4. 2 Storyboard media pembelajaran interaktif.....	43
4. 3 Tampilan media pembelajaran interaktif.....	47
4. 4 Saran dan masukan validator .....	52
4. 5 Hasil angket validasi ahli media .....	61
4. 6 Hasil angket validasi ahli materi .....	61
4. 7 Jadwal pelaksanaan uji coba .....	62
4. 8 Hasil angket respon peserta didik .....	63
4. 9 Hasil angket respon pendidik .....	64
4. 10 Komentar dan saran responden .....	65
4. 11 Hasil tes sumatif peserta didik .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Bangun ruang prisma .....	14
2. 2 Bangun ruang tabung .....	16
2. 3 Bangun ruang limas.....	17
2. 4 Bangun ruang kerucut .....	19
2. 5 Bangun ruang bola .....	21
3. 1 Model pengembangan ADDIE (Lee & Owens, 2004).....	27
3. 2 Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif .....	28
4. 1 Flowchart media pembelajaran interaktif.....	42
4. 2 Revisi pengertian luas permukaan .....	53
4. 3 Revisi gambar bangun ruang.....	54
4. 4 Revisi warna pada jaring-jaring bangun ruang dan penambahan pengertian	55
4. 5 Revisi letak bangun ruang dan jaring-jaringnya pada halaman sub materi ...	56
4. 6 Revisi halaman sub materi dan warna petunjuk.....	57
4. 7 Revisi pertanyaan pada soal .....	58
4. 8 Revisi penulisan huruf kapital dan penamaan bangun ruang.....	59
4. 9 Revisi gambar dan kalimat pada soal.....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Media Pembelajaran Interaktif.....	77
2. Lembar Hasil Wawancara .....	78
3. Lembar Validasi Pakar Media .....	79
4. Lembar Validasi Pakar Materi.....	82
5. Tabel Hasil Angket Respon Seluruh Peserta Didik.....	86
6. Lembar Respon Pendidik .....	87
7. Soal Tes Sumatif.....	90
8. Jawaban Soal Tes Sumatif Peserta Didik .....	91
9. Rekapitulasi Nilai Hasil Tes Sumatif Peserta Didik.....	95
10. Surat Izin Penelitian .....	96
11. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	99
12. Dokumentasi Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif.....	100
13. Lembar Konsultasi Skripsi .....	102
14. Berita Acara Seminar Proposal .....	108
15. Berita Acara Seminar Hasil.....	109
16. Berita Acara Sidang Skripsi .....	110
17. Lembar Persetujuan Perbanyak Skripsi .....	111