



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *POWERPOINT* PADA MATERI ALJABAR DI SMP
NEGERI 1 BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Program Sarjana Strata-1
Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan MIPA FKIP ULM

Oleh:

Herliani

NIM 2110118220010

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *POWERPOINT* PADA MATERI ALJABAR DI SMP
NEGERI 1 BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Program Sarjana Strata-1
Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan MIPA FKIP ULM

Oleh:

Herliani

NIM 2110118220010

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
MEI 2025**

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
POWERPOINT PADA MATERI ALJABAR DI SMP NEGERI 1 BANJARMASIN

Oleh:
Herliani
NIM 2110118220010

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 17 Februari 2025 dan
dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji:
Ketua Penguji/Pembimbing I,

Anggota Dewan Penguji

1. Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
2. -

Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si.
NIP 196405011992031003

Sekretaris Penguji/Pembimbing II,

Rizki Amalia, M.Pd.
NIP 198712232014042001

Program Studi Pendidikan Matematika
Koordinator,

Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

Banjarmasin, 02 Mei 2025

Jurusan PMIPA FKIP ULM

Ketua,

Dr. Syahmani, M.Si.
NIP 196801231993031002

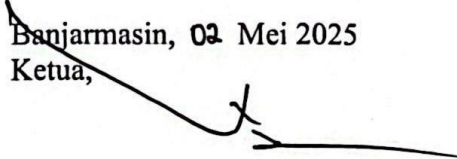


LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Herliani NIM 2110118220010 dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT* PADA MATERI ALJABAR DI SMP NEGERI 1 BANJARMASIN" telah disetujui Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada program studi S-1 Pendidikan Matematika.


Banjarmasin, 02 Mei 2025
Ketua,

Tanggal, 02 Mei 2025


Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si.
NIP 196405011992031003


Sekretaris,

Tanggal, 02 Mei 2025


Rizki Amalia, M.Pd.
NIP 198712232014042001

Anggota,

Tanggal, 02 Mei 2025


Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

Mengetahui,
Program Studi Pendidikan Matematika

Tanggal, 02 Mei 2025


Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya ingin menyatakan bahwa dalam skripsi ini, tidak ada bagian yang sebelumnya pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di institusi pendidikan mana pun. Selain itu, sepanjang pengetahuan saya, saya tidak mengetahui adanya karya atau pendapat lain yang telah ditulis atau diterbitkan oleh individu lain, kecuali jika ada referensi tertulis yang disebutkan dalam naskah ini dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 13 Februari 2025



Herliani
NIM 2110118220010

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT* PADA MATERI ALJABAR DI SMP NEGERI 1 BANJARMASIN (Oleh: Herliani; Pembimbing: Iskandar Zulkarnain, Rizki Amalia; 2025; 86 halaman)

ABSTRAK

Aljabar merupakan topik inti matematika yang sering dianggap sulit oleh peserta didik SMP karena sifatnya yang abstrak. Pada bentuk aljabar, kalimat matematika memuat huruf-huruf untuk mewakili bilangan yang belum diketahui. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bingung dan kesulitan. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep dan operasi pada bentuk aljabar. Salah satunya menggunakan media interaktif seperti *PowerPoint*, yang dapat menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dengan fitur navigasi, animasi, dan kuis interaktif agar lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* memberikan pengalaman belajar yang bermakna tentang konsep variabel dengan menggabungkan ilustrasi, contoh soal kontekstual, dan fitur navigasi mandiri. Peserta didik dapat mengeksplorasi materi sesuai kecepatan belajar masing-masing, sehingga pemahaman terhadap makna variabel sebagai simbol nilai yang berubah menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan pengumpulan data melalui wawancara, kuisisioner, *pre-test* dan *post-test* yang melibatkan 28 peserta didik kelas VIII H di SMP Negeri 1 Banjarmasin. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang relevan dengan materi Aljabar dan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,601. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, mempermudah pemahaman konsep aljabar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *PowerPoint* Interaktif, Aljabar, Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel

DEVELOPMENT OF *POWERPOINT*-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON ALGEBRA MATERIAL AT SMP NEGERI 1 BANJARMASIN (By: Herliani; Advisor: Iskandar Zulkarnain, Rizki Amalia; 2025; 86 pages)

ABSTRACT

Algebra is a core mathematics topic often considered difficult by junior high school students due to its abstract nature. In algebraic forms, mathematical sentences contain letters to represent unknown numbers. This causes students to feel confused and have difficulty. Therefore, a medium is needed that can help students understand the concepts and operations in algebraic forms. One way is to use interactive media such as PowerPoint, which can combine text, images, audio, video, and animation for more effective learning. This study aims to develop interactive learning media based on PowerPoint with navigation features, animation, and interactive quizzes to make it more engaging and easier to understand. Interactive learning media based on PowerPoint provides a meaningful learning experience about the concept of variables by combining illustrations, contextual examples, and self-navigation features. Students can explore the material at their own pace, so that understanding the meaning of variables as symbols of changing values becomes more concrete and easier to understand. This development research uses the ADDIE model with data collection through interviews, questionnaires, pre-tests, and post-tests involving 28 students of class VIII H at SMP Negeri 1 Banjarmasin. This research resulted in a PowerPoint-based interactive learning medium relevant to algebra and meeting the criteria of validity, practicality, and effectiveness. The effectiveness of the medium was demonstrated by an increase in learning outcomes with an average N-Gain of 0.601. Therefore, this medium can be an innovative alternative to increase student learning interest, facilitate understanding of algebraic concepts, and create a more interactive and enjoyable learning experience.

Keywords: Learning Media, Interactive PowerPoint, Algebra, Linear Equations and Inequalities in One Variable

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan petunjuk kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Pada Materi Aljabar di SMP Negeri 1 Banjarmasin". Skripsi ini didedikasikan untuk memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan Matematika di Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis mengakui bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, 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 Banjarmasin.
3. Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si., yang bertindak sebagai penguji skripsi dan menjabat sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM Banjarmasin.
4. Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si., yang bertindak sebagai pembimbing I skripsi, memberikan bimbingan dan arahan berharga selama proses penulisan skripsi ini.

5. Rizki Amalia, M.Pd., yang bertindak sebagai pembimbing II skripsi, memberikan bimbingan dan arahan berharga selama proses penulisan skripsi ini.
6. Juhairiah, M.Pd., yang bertindak sebagai validator media dan pembimbing akademik.
7. Rahmanul Hakim, M.Pd., yang bertindak sebagai validator materi.
8. Semua dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM yang telah membimbing dan berbagi pengetahuan kepada penulis.
9. Kepala Sekolah, guru mitra, staf tata usaha, dan peserta didik SMPN 1 Banjarmasin yang dengan baik hati mendukung penelitian yang dilakukan di tempat mereka.
10. Orang tua tercinta dan anggota keluarga yang memberikan dukungan moral, spiritual, dan finansial yang tak tergantikan, beserta doa-doa mereka yang membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat dan rekan-rekan seperjuangan yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penyusunan skripsi ini, atas segala bentuk dukungan, kebersamaan, semangat, serta bantuan ide, waktu, dan tenaga yang diberikan selama proses penelitian berlangsung.
12. Semua pihak yang membantu penulis dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Batasan Penelitian Pengembangan.....	7
1.7 Definisi Operasional.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.2 Pembelajaran Berbasis <i>PowerPoint</i>	12
2.3 Materi Aljabar	14
2.4 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>PowerPoint</i> ..	23
2.5 Validitas.....	25
2.6 Praktikalitas.....	26
2.7 Efektivitas	27
2.8 Penelitian yang Relevan.....	28
2.9 Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Jenis Penelitian Pengembangan	33
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	37

3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
3.4	Perangkat dan Instrumen Penelitian.....	38
3.5	Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	Proses dan Hasil Pengembangan.....	44
4.2	Pembahasan Proses dan Hasil Pengembangan.....	73
BAB V PENUTUP		80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....		83
LAMPIRAN.....		87

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	40
Tabel 3. 2 Pedoman penskoran angket respons peserta didik	41
Tabel 3. 3 Kriteria respons peserta didik.....	42
Tabel 3. 4 Kriteria N-Gain	43
Tabel 4. 1 Kompetensi dasar materi PLSV dan PtLSV.....	45
Tabel 4. 2 Hasil validasi bahan ajar	61
Tabel 4. 3 Masukan dan saran validator 1	62
Tabel 4. 4 Hasil validasi media pembelajaran.....	65
Tabel 4. 5 Jadwal pelaksanaan uji coba	66
Tabel 4. 6 Hasil belajar peserta didik	68
Tabel 4. 7 Hasil respons peserta didik.....	69
Tabel 4. 8 Hasil respons guru	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint	32
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Produk ADDIE	34
Gambar 3. 2 Langkah-langkah peneliti dalam melakukan penelitian.....	37
Gambar 4. 1 Desain diagram alur media pembelajaran	51
Gambar 4. 2 Peta konsep bahan ajar	55
Gambar 4. 3 Slide pembuka media	57
Gambar 4. 4 Dokumentasi uji coba media pembelajaran	67
Gambar 4. 5 Dokumentasi pelaksanaan <i>pre-test</i> dan <i>post test</i>	68
Gambar 4. 6 Dokumentasi pelaksanaan pengisian angket.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Media Pembelajaran	87
Lampiran 2 Lembar Validasi Validator 1	88
Lampiran 3 Lembar Validasi Validator 2	92
Lampiran 4 Lembar Angket Respon Guru	96
Lampiran 5 Tabel Respon Peserta Didik.....	100
Lampiran 6 Tabel Hasil Belajar Peserta didik (pre-test dan post-test).....	101
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	102
Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian	103
Lampiran 9 Lembar Kendali Konsultasi Laporan Skripsi	104
Lampiran 10 Lembar Persetujuan Perbanyak Skripsi	108
Lampiran 11 Berita Acara Seminar Proposal.....	109
Lampiran 12 Berita Acara Seminar Hasil	110
Lampiran 13 Berita Acara Sidang Skripsi.....	111