



**PENGEMBANGAN WEBSITE MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATERI BILANGAN RASIONAL KELAS
VII DENGAN KONTEKS PASAR TERAPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Komputer

Oleh:

Novia Rahma

NIM 2210131220020

**JURUSAN PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JULI 2026**

**PENGEMBANGAN WEBSITE MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATERI BILANGAN RASIONAL KELAS
VII DENGAN KONTEKS PASAR TERAPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Komputer

Oleh: Novia Rahma
NIM 2210131220020

**JURUSAN PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JULI 2026**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN WEBSITE MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI BILANGAN RASIONAL KELAS VII DENGAN KONTEKS PASAR TERAPUNG

Oleh:

Novia Rahma

NIM 2210131220020

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 15 Juli 2026 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji:

Ketua Penguji/Pembimbing I


Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom.
NIP 196601281993032002

Anggota Dewan Penguji:

1. Novan Alkaf Bahraini Saputra,
S.Kom., M.T.
2. Ihdalhubbi Maulida, S.Kom.,
M.Kom.

Sekretaris Penguji/Pembimbing II


Delsika Pramata Sari, S.Pd., M.Pd.
NIPK 19921229202601204311

Banjarmasin, Agustus 2026
Jurusan Pendidikan Komputer
Ketua,


Drs. Harja Santana Purba, M.Kom., Ph.D.
NIP 196307051989031002

LEMBAR PERSETUJUAN

Untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Novia Rahma NIM 2210131220020 dengan judul "Pengembangan Website Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Bilangan Rasional Kelas VII dengan Konteks Pasar Terapung" telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Jurusan Pendidikan Komputer.

Banjarmasin
Ketua,

Tanggal, 05 / 08 / 2026


Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom.
NIP 196601281993032002

Anggota,

Tanggal, 03 / 08 / 2026


Delsika Pramata Sari, S.Pd., M.Pd.
NIPK 19921229202601204311

Anggota,

Tanggal, 20 / 07 / 2026


Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T.
NIP 199311102020121008

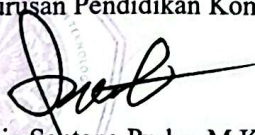
Anggota,

Tanggal, 05 / 08 / 2026


Ihdalhabbi Maulida, S.Kom., M.Kom.
NIP 199009302024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Komputer

Tanggal, 05 / 08 / 2026


Drs. Harja Santana Purba, M.Kom., Ph.D.
NIP 196307051989031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Website Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Bilangan Rasional Kelas VII dengan Konteks Pasar Terapung” beserta seluruh isinya benar benar karya sendiri, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Banjarmasin, 14 Agustus 2026



Novia Rahma
NIM 2210131220020

PENGEMBANGAN WEBSITE MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI BILANGAN RASIONAL KELAS VII DENGAN KONTEKS PASAR TERAPUNG (Oleh: Novia Rahma; Pembimbing: R. Ati Sukmawati, Delsika Pramata Sari; 2026; 99 halaman)

ABSTRAK

Penerapan konteks kearifan lokal, seperti Pasar Terapung, dalam pembelajaran matematika penting untuk membantu siswa memahami konsep teoritis melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan website media pembelajaran interaktif pada materi bilangan rasional kelas VII berkonteks Pasar Terapung serta mengetahui tingkat validitasnya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap *Analyze, Design, Develop*, dan *Evaluate*, tanpa tahap *Implement* karena keterbatasan waktu. Validasi produk melibatkan tiga ahli materi dan tiga ahli media menggunakan lembar validasi berskala 1-5 yang diadaptasi dari standar BSNP untuk materi dan LORI untuk media. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis *web* berhasil dikembangkan menggunakan HTML, CSS, MathJax, JavaScript, Laravel, dan MySQL, dengan konten bilangan rasional yang dikemas melalui konteks kearifan lokal Pasar Terapung. Uji validitas materi memperoleh nilai Rata-rata Capaian (RC) 4,34 (sangat tinggi), sedangkan uji validitas media memperoleh RC 4,05 (sangat tinggi), sehingga media dinyatakan valid dan layak digunakan sesuai revisi validator. Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu tahap implementasi belum dilaksanakan sehingga kepraktisan dan efektivitas media dalam pembelajaran belum dapat diketahui secara langsung. Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran matematika yang kontekstual dan inovatif bagi siswa kelas VII.

Kata kunci: ADDIE, bilangan rasional, media pembelajaran, pasar terapung, web interaktif

DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE LEARNING MEDIA WEBSITE ON RATIONAL NUMBERS MATERIAL FOR SEVENTH GRADE WITH THE CONTEXT OF THE FLOATING MARKET (By: Novia Rahma; Supervisor: R. Ati Sukmawati, Delsika Pramata Sari; 2026; 99 pages)

ABSTRACT

The application of local wisdom context, such as the Floating Market, in mathematics learning was important to help students understand theoretical concepts through experiences close to daily life, while fostering a love for regional culture. This study aimed to develop an interactive learning media website on rational numbers for seventh-grade students using the Floating Market context, and to determine its validity level. This R&D (Research and Development) study used the ADDIE model, limited to the Analyze, Design, Develop, and Evaluate stages, excluding Implement due to time constraints. Product validation involved three material experts and three media experts using a 1-5 rating scale validation sheet, adapted from the BSNP (National Education Standards Agency) standard for material and LORI (Learning Object Review Instrument) for media. Results showed the web-based interactive learning media was successfully developed using HTML, CSS, MathJax, JavaScript, Laravel, and MySQL, with rational number content presented through the Floating Market's local wisdom context. The material validity test obtained an Average Achievement (AA) of 4.34 (very high), while the media validity test obtained an AA of 4.05 (very high), indicating the media was valid and suitable for use with validator revisions. This study's limitation was that implementation had not been carried out, so the media's practicality and effectiveness in classroom learning remained unknown. This study was expected to serve as a contextual, innovative alternative mathematics learning media for seventh-grade students.

Keywords: ADDIE, floating market, interactive website, learning media, rational numbers

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Website Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Bilangan Rasional Kelas VII dengan Konteks Pasar Terapung”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar program Sarjana Strata-1 Pendidikan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, arahan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Drs. Harja Santana Purba, M.Kom., Ph.D. selaku ketua Jurusan Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, dan arahan kepada penulis selama menempuh masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
3. Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi I yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi.

4. Delsika Pramata Sari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi II yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi.
5. Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T., dan Ihdalhubbi Maulida, S.Kom., M.Kom., selaku validator media yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, masukan, dan saran dalam pengembangan media pembelajaran ini, sekaligus sebagai dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Rizky Pamuji, S.Kom., M.Kom., selaku validator media yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, masukan, dan saran dalam pengembangan media pembelajaran ini.
7. Asdini Sari, M.Pd, Dr. H. Karim, M.Si., dan Misbahul Khair, S.E. Selaku validator materi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, masukan, dan saran dalam pengembangan media pembelajaran ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang.

Banjarmasin, Juli 2026

Novia Rahma

NIM 2210131220020

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan ridha-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya sederhana ini kupersembahkan kepada: Kedua orang tuaku dan saudara kembarku, atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak ternilai harganya. Terima kasih telah menjadi alasan terbesar untuk terus bertahan dan berjuang. Teman-teman seperjuangan, yang telah menemani, saling menyemangati, dan berbagi suka duka selama proses ini berlangsung. Kalian adalah bagian penting dari perjalanan ini. Diri saya sendiri, yang telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah meski lelah dan ragu sering datang. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Batasan Masalah.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Bilangan Rasional Kelas VII SMP	7
2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.3 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web	9
2.4 Pasar Terapung	11
2.5 Penelitian dan Pengembangan.....	13
2.6 Teknologi Media Interaktif Berbasis Web.....	15
2.7 Validasi Media Pembelajaran	21
2.8 Penelitian Relevan.....	22
2.9 Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Model Pengembangan	27
3.3 Teknik Pengumpulan Data	30

3.4 Instrumen Pengumpulan Data	31
3.5 Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	36
4.2 Uji Validasi Media Pembelajaran	85
4.3 Pembahasan	92
BAB V PENUTUP	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Capaian Pembelajaran SMP Kelas VII	7
3.1 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi	32
3.2 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media	33
3.3 Pedoman skor butir instrumen	34
3.4 Kriteria validitas.....	35
4.1 Capaian pembelajaran fase D elemen bilangan	38
4.2 Stuktur materi yang dikembangkan	39
4.3 Analisis kebutuhan teknologi	46
4.4 Analisis perangkat lunak	47
4.5 Hasil validitas materi.....	86
4.6 Saran validator materi	87
4.7 Perbandingan revisi validator materi	88
4.8 Hasil validitas media	89
4.9 Saran validator media.....	90
4.10 Perbandingan revisi validator media	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tahapan ADDIE	14
2.2 Kerangka berpikir.....	26
3.1 Tahapan ADDIE yang dibatasi.....	28
4.1 Flowchart alur pembelajaran pada media	48
4.2 Diagram Use case media pembelajaran	50
4.3 Skema basis data	52
4.4 Desain low-fidelity untuk halaman beranda	53
4.5 Desain low-fidelity untuk halaman materi.....	54
4.6 Desain low-fidelity untuk halaman kuis dan evaluasi.....	54
4.7 Susunan isi dan tampilan awal modul.....	56
4.8 Halaman beranda.....	57
4.9 Halaman informasi media	58
4.10 Petunjuk penggunaan media	59
4.11 Dashboard siswa.....	60
4.12 Halaman materi	60
4.13 Petunjuk pengerjaan kuis	61
4.14 Halaman kuis.....	62
4.15 Halaman hasil kuis	63
4.16 Dashboard guru	64
4.17 Data kelas	65
4.18 Data siswa	65
4.19 Data nilai siswa	66
4.20 Tabel pada data refleksi.....	67
4.21 Grafik pada data refleksi	67
4.22 Progres belajar siswa.....	68
4.23 Kelola kuis & evaluasi	69
4.24 Tampilan navbar sebelum login	69
4.25 Tampilan navbar setelah login.....	70
4.26 Sidebar materi	70
4.27 Fitur interaktif visualisasi penelusuran digit bilangan desimal.....	71
4.28 Potongan kode untuk fitur menelusuri nilai digit.....	72
4.29 Fitur interaktif visualisasi penjumlahan dan pengurangan bersusun bilangan desimal	73
4.30 Potongan kode fitur penjumlahan bersusun	74
4.31 Fitur interaktif visualisasi arsiran persegi panjang pada perkalian pecahan	75
4.32 Potongan kode fitur ilustrasi arsiran persegi panjang pada perkalian pecahan	76
4.33 Fitur mengarsir perkalian pecahan untuk siswa	77
4.34 Potongan kode mengarsir perkalian pecahan siswa	78
4.35 Tombol periksa jawaban dan ulangi di latihan.....	79
4.36 Feedback jawaban telah benar semua	79
4.37 Feedback jawaban belum di isi semua	79

4.38 Feedback jawaban ada yang salah.....	80
4.39 Navigasi halaman materi.....	80
4.40 Navigasi halaman kuis	81
4.41 Penerapan pasar terapung pada apersepsi pembelajaran.....	82
4.42 Penerapan pasar terapung pada latihan	83
4.43 Penerapan pasar terapung pada contoh soal.....	84
4.44 Penerapan pasar terapung pada soal kuis dan evaluasi	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Barcode bahan ajar	101
2 Barcode media pembelajaran	101
3 Hasil validasi materi 1	102
4 Hasil validasi materi 2	106
5 Hasil validasi materi 3	110
6 Hasil validasi media 1	114
7 Hasil validasi media 2	119
8 Hasil validasi media 3	124
9 Kartu konsultasi	129