



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEB PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI
DENGAN KONTEKS BUDAYA BANJAR UNTUK SISWA KELAS IX**

SKRIPSI

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

Oleh:

Muhammad Rizky Ramadhani Noor

NIM 2010118210038

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

HALAMAN JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI DENGAN KONTEKS BUDAYA BANJAR UNTUK SISWA KELAS IX

SKRIPSI

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

Oleh:

Muhammad Rizky Ramadhani Noor

NIM 2010118210038

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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI DENGAN KONTEKS BUDAYA BANJAR UNTUK SISWA KELAS IX

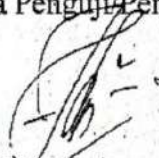
Oleh:

Muhammad Rizky Ramadhani Noor
NIM 2010118210038

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 04 Januari 2025
dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji:

Ketua Penguji/Pembimbing I,



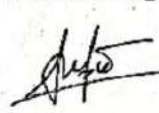
Dr. Hidayah Ansori, M.Si.
NIP 196512221992031002

Anggota Dewan Penguji

1. Rizki Amalia, M.Pd.

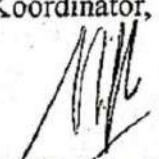
2. -

Sekretaris Penguji/Pembimbing II,



Dr. Elli Kusumawati, M.Pd.
NIP 197807162009122001

Program Studi Pendidikan Matematika
Koordinator,



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

Banjarmasin, 19 Februari 2025

Jurusan PMIPA FKIP ULM

Ketua,



Dr. Syahmani, M.Si.
NIP 196801231993031002

LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Muhammad Rizky Ramadhani Noor NIM 2010118210038 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Transformasi Geometri dengan Konteks Budaya Banjar untuk Siswa Kelas IX” telah disetujui Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Program Studi S-1 Pendidikan Matematika.

Banjarmasin, 31 Januari 2025

Ketua,



Dr. Hidayah Ansori, M.Si.
NIP 196512221992031002

Tanggal, 30 Januari 2025

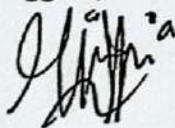
Sekretaris,



Dr. Elli Kusumawati, M.Pd.
NIP 197807162009122001

Tanggal, 31 Januari 2025

Anggota,



Rizki Amalia, M.Pd.
NIP 198712232014042001

Tanggal, 31 Januari 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika,



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

Tanggal, 31 Januari 2025

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, 04 Januari 2025



Rizki
Muhammad Rizky Ramadhani Noor
NIM 2010118210038

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI TRANSFORMASI GEOMETRI DENGAN KONTEKS BUDAYA BANJAR UNTUK SISWA KELAS IX (Oleh: Muhammad Rizky Ramadhani Noor; Pembimbing: Hidayah Ansori, Elli Kusumawati; 2024; 95 halaman)

ABSTRAK

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satu bentuk inovasi dalam media pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif berbasis web dalam pembelajaran transformasi geometri dengan konteks budaya Banjar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi transformasi geometri dengan konteks budaya Banjar untuk siswa kelas IX yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam memahami konsep matematika melalui konteks budaya Banjar. Metode pengembangan media pembelajaran ini mengikuti model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data melibatkan instrumen soal evaluasi, lembar validasi, angket, dan lembar wawancara. Dalam uji coba media pembelajaran ini melibatkan tiga siswa kelas IX dari SMPN 7 Banjarmasin dan satu guru les yang bertanggung jawab dalam proses pembelajaran mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi transformasi geometri dengan konteks budaya Banjar yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan valid dalam aspek materi dan aspek media, praktis berdasarkan persentase nilai kepraktisan dari respon siswa dan guru, serta efektif berdasarkan total skor rata-rata N-Gain yang diperoleh dari kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil ini, kesimpulan yang dapat diambil adalah media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi transformasi geometri dengan konteks budaya Banjar dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web, Transformasi Geometri, Konteks Budaya Banjar

DEVELOPMENT OF WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON GEOMETRIC TRANSFORMATION MATERIAL WITH BANJAR CULTURAL CONTEXT FOR GRADE IX STUDENTS (By: Muhammad Rizky Ramadhani Noor; Advisor: Hidayah Ansori, Elli Kusumawati; 2024; 95 pages)

ABSTRACT

Learning media can be used as a means to improve student understanding and motivation in learning mathematics. One form of innovation in learning media is web-based interactive learning media in learning geometry transformation with Banjar cultural context. This study aims to develop web-based interactive learning media on geometric transformation material with the context of Banjar culture for grade IX students who meet the criteria of valid, practical, and effective. This learning media is expected to increase students' understanding and motivation to learn in understanding mathematical concepts through the context of Banjar culture. This learning media development method follows the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques involve evaluation questions, validation sheets, questionnaires, and interview sheets. The learning media trial involved three grade IX students from SMPN 7 Banjarmasin and one tutor who was responsible for their learning process. The results showed that the web-based interactive learning media on geometric transformation material with the context of Banjar culture developed met the criteria of valid, practical, and effective. The learning media that has been developed is declared valid in material aspects and media aspects, practical based on the percentage of practicality values from student and teacher responses, and effective based on the total average N-Gain score obtained from pre-test and post-test activities. Based on these results, the conclusion that can be drawn is that web-based interactive learning media on geometric transformation material with Banjar cultural context can be used in the learning process and meets the criteria of valid, practical, and effective.

Keywords: Web-based Interactive Learning Media, Geometric Transformation, Banjar Cultural Context

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Transformasi Geometri dengan Konteks Budaya Banjar untuk Siswa Kelas IX”. Skripsi ini penulis dedikasikan untuk memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materiil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

- Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
- Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM Banjarmasin.
- Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM Banjarmasin.
- Dr. Hidayah Ansori, M.Si., selaku dosen pembimbing I skripsi yang telah banyak memberikan dukungan, masukan, dan arahan dalam penyusunan skripsi.
- Dr. Elli Kusumawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing II skripsi yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk dalam penyusunan skripsi.
- Rizki Amalia, M.Pd. selaku dosen penguji yang memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi.
- Yuni Suryaningsih, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus validator materi yang turut membimbing, memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi.

- Muhammad Sa`duddien Khair, M.Pd. selaku validator media yang turut membantu dalam penyusunan skripsi.
- Seluruh dosen beserta staf Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM yang telah membagikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
- Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
- Seluruh teman dan sahabat yang turut memberikan bantuan dan dukungan.
- Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu, dengan rendah hati dan penuh ikhlas, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca, demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Banjarmasin, 04 Januari 2025



Muhammad Rizky Ramadhani Noor
NIM 2010118210038

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Keterbatasan Pengembangan	8
1.7 Definisi Operasional	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Matematika dan Pembelajaran Matematika	11
2.2 Media Pembelajaran	13
2.3 Media Pembelajaran Interaktif	14
2.4 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web	15
2.5 Konteks Budaya Banjar	17
2.6 Materi Transformasi Geometri	19
2.7 Penelitian Relevan	21
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian Pengembangan.....	25
3.2 Prosedur Pengembangan.....	27
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	30
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.5 Perangkat dan Instrumen Penelitian	31
3.6 Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	39

4.1 Proses dan Hasil Pengembangan	39
4.2 Pembahasan Proses dan Hasil Pengembangan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Hasil Rotasi Titik (x, y) Terhadap Titik Pusat $O(0,0)$	20
3.1 Kriteria Kevalidan Produk	35
3.2 Kriteria Kepraktisan Produk	37
3.3 Kriteria Keefektivan Media berdasarkan N-Gain	38
4.1 Kompetensi Dasar Materi Transformasi Geometri	40
4.2 Hasil Validasi Bahan Ajar	54
4.3 Masukan dan Saran Validator Bahan Ajar.....	56
4.4 Hasil Validasi Media Pembelajaran	58
4.5 Masukan dan Saran Validator Media	59
4.6 Perolehan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa	61
4.7 Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran	62
4.8 Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran	63
4.9 Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Berdasarkan Respon Siswa	64
4.10 Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Berdasarkan Respon Guru	65
4.11 Masukan dan Saran dari Guru	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Prosedur Model Pengembangan ADDIE	26
3.2 Prosedur Penelitian yang Dilakukan Peneliti.....	30
4.1 Peta Konsep Bahan Ajar Transformasi Geometri	46
4.2 Tampilan Awal Clevora	48
4.3 Tampilan Halaman Editor Konten Clevora	49
4.4 Halaman <i>Login</i>	50
4.5 Halaman Aktivitas Pembelajaran	51
4.6 Halaman Materi.....	52
4.7 Halaman Kuis.....	53
4.8 Halaman Progress Belajar Siswa	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Bahan Ajar dan Media Pembelajaran.....	82
2 Lembar Validasi Validator Materi	88
3 Lembar Validasi Validator Media.....	92
4 Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran	95
5 Lembar Angket Respon Guru.....	97
6 Tabel Skor Pre-Test & Post-Test Siswa.....	100
7 Berita Acara Seminar Proposal	103
8 Berita Acara Seminar Hasil Penelitian.....	104
9 Berita Acara Ujian Sidang Skripsi	105
10 Lembar Persetujuan Perbanyakan Skripsi.....	106
11 Lembar Kendali Konsultasi Laporan Skripsi	107

