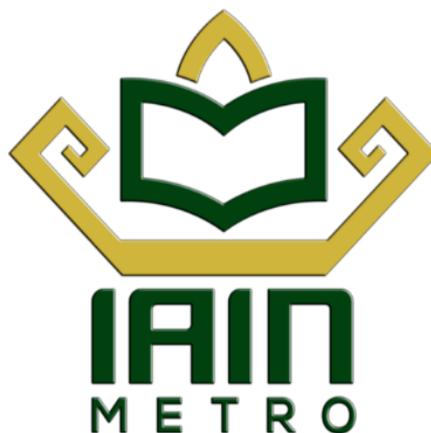


**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* (PPT)  
INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI  
HITUNG ALJABAR**

Oleh :

**DESTIKA PUTRI FITRIANA  
NPM. 2001061005**



**Program Studi Tadris Matematika  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1445 H/2024 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* (PPT)  
INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI  
HITUNG ALJABAR**

**Diajukan Sebagai Rencana Penelitian Untuk Menyelesaikan Studi Program  
Strata Satu**

**Oleh:**

**Destika Putri Fitriana  
NPM. 2001061005**

**Pembimbing : Selvi Loviana, M.Pd**

**Program Studi Tadris Matematika  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1445 H/2024**

## PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS  
KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG  
ALJABAR

Nama : Destika Putri Fitriana

NPM : 2001061005

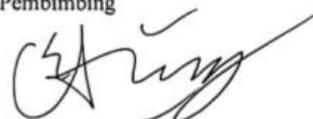
Prodi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 14 Juni 2024  
Pembimbing



**Selvi Loviana, M.Pd**  
NIP. 19910611 201903 2 012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Pengajuan Sidang Munaqosyah

Kepada Yth.,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro  
di Metro

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Destika Putri Fitriana  
NPM : 2001061005  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Tadris Matematika  
Yang berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR**

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk diseminarkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Mengetahui,  
Ketua Prodi Tadris Matematika

  
**Endah Wulantina, M.Pd.**  
NIP. 19911222 201903 2 010

Metro, 14 Juni 2024  
Pembimbing

  
**Selvi Loviana, M.Pd**  
NIP. 19910611 201903 2 012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: 8 - 3254 /In. 28.1 /D/PP.00.9/07 / 2024

Skripsi dengan judul: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR", yang disusun oleh: Destika Putri Fitriana, NPM: 2001061005, Program Studi: Tadris Matematika telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin/24 Juni 2024.

**TIM PENGUJI**

Ketua/Moderator : Selvi Loviana, M.Pd  
Penguji I : Juitaning Mustika, M.Pd  
Penguji II : Pika Merliza, M.Pd  
Sekretaris : Nur Indah Rahmawati, M.Pd

(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. Zuhairi, M.Pd**

NIP. 19620612 198903 1 006

## ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran *powerpoint* (PPT) Interaktif Berbasis  
Kontekstual Pada Materi Operasi Hitung Aljabar

Oleh:

Destika Putri Fitriana

Pengembangan ini dilakukan karena bahan ajar yang belum maksimal dan masih belum ada pengembangan *powerpoint* interaktif dengan pendekatan kontekstual di SMP N 5 Batanghari Nuban Satap. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui respon peserta didik terhadap hasil pengembangan media pembelajaran *powerpoint* (PPT) interaktif berbasis kontekstual pada materi operasi hitung aljabar.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan mengikuti tahap-tahap model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Batanghari Nuban Satap. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket penilaian oleh ahli materi dan ahli media dan angket respon peserta didik.

Hasil dari penilaian ahli media diperoleh skor 79 dengan nilai rata-rata 3,75 termasuk dalam kategori "valid". Hasil validasi ahli materi memperoleh skor keseluruhan yaitu 154 dengan nilai rata-rata 4,28 termasuk dalam kategori "sangat valid". Hasil respon peserta didik memperoleh skor 1004 dengan nilai rata-rata 4,17 termasuk kedalam kategori "praktis". Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *powerpoint* (PPT) interaktif berbasis kontekstual pada materi operasi hitung aljabar sudah layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika

**Kata Kunci:** *Powerpoint* Interaktif, Pendekatan Kontekstual, Operasi Hitung Aljabar

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Destika Putri Fitriana

NPM : 2001061005

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 14 Juni 2024



**Destika Putri Fitriana**

**NPM. 2001061005**

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan,"

(QS. Al-Insyirah 94: Ayat 5)

## **PERSEMBAHAN**

Rasa syukur dan kerendahan hati kupanjatkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga saat ini saya dapat mempersembahkan skripsi ini untuk.

1. Orang tua tercinta Bapak Sumarno dan Ibu Sri Yatun yang selalu memberikan dukungan untuk meraih apa yang telah aku cita-citakan, dan selalu mendoakan demi keberhasilan dan kesuksesanku.
2. Seluruh keluarga besarku serta saudara-saudaraku tercinta terima kasih atas semua doa, dan dukungannya.
3. Teman-temanku yang selalu menemaniku saat proses penyusunan skripsi, Rosyidatul Munawaroh, Zulfa Nuraini, Daiyatul Nova Sutrianny.
4. Seluruh keluarga besar Tadris Matematika angkatan 20 yang memberikan arahan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Jurusan Matematika (TMTK) IAIN Metro Lampung.

## KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur yang mendalam, peneliti berhasil menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *powerpoint* (PPT) Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Operasi Hitung Aljabar”. Skripsi ini merupakan salah satu langkah awal dalam perjalanan peneliti, yang akan menjadi panduan dalam menyelesaikan pendidikan S1 di program studi Tadris Matematika IAIN Metro Lampung dan meraih gelar S.Pd.

Peneliti ingin menyampaikan penghargaan yang tulus kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA, selaku Rektor IAIN Metro Lampung.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
3. Ibu Endah Wulantina, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Metro.
4. Ibu Selvi Loviana, M.Pd, sebagai pembimbing yang telah memberikan motivasi, arahan, dan bimbingan yang sangat berharga.
5. Ibu Nur Indah Rahmawati, M.Pd, Ibu Sri Wahyuni, M.Pd, dan Ibu Desfa Rahmawati, S.Pd, selaku ahli materi dan ahli media yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan kritik dan saran terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan.

6. Ibu Reni Wulansari, S.Pd selaku ahli materi dan pembimbing penelitian di dalam kelas.
7. Ibu Parinem S.Pd selaku kepala SMPN 5 Batanghari Nuban Satap yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMP tersebut.
8. Teman-teman jurusan Tadris Matematika yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu.

Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan tulus sebagai bahan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi. Terima kasih atas semua bentuk kontribusi yang telah diberikan.

Metro, 14 Juni 2024  
Peneliti



**Destika Putri Fitriana**  
**NPM. 2001061005**

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN NOTA DINAS.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
HALAMAN ORSINALITAS PENELITIAN .....	vii
HALAMAN MOTTO .....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	13
1. Bahan Ajar Matematika.....	13
2. <i>powerpoint</i> interaktif .....	14
3. Pendekatan Kontekstual .....	16
4. Materi Operasi Hitung Aljabar .....	20
B. Kajian Studi Yang Relevan .....	21
C. Kerangka Berpikir .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Prosedur Penelitian.....	28

C. Desain Uji Coba Produk .....	33
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	34
E. Teknik Analisis Data .....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	45
1. Potensi dan Masalah .....	45
2. Pengumpulan Data .....	46
3. Desain Produk .....	46
4. Validasi Desain .....	52
5. Revisi Desain .....	55
6. Uji Coba Produk .....	60
7. Revisi Produk .....	61
B. Kajian Produk Akhir .....	61
C. Keterbatasan Penelitian .....	65
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARANA</b>	
A. Simpulan .....	66
B. Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ulangan Harian Matematika .....	5
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Lembar validasi .....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen validasi Ahli Materi .....	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....	38
Tabel 3.4 Kategori Penilaian Skala Likert .....	39
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik .....	40
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Skala Likert.....	41
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan.....	42
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan.....	43
Tabel 4.1 Hasil validasi Ahli Materi .....	53
Tabel 4.2 Hasil validasi Ahli Media .....	54
Tabel 4.3 Kritik Dan Saran Ahli Materi.....	55
Tabel 4.4 Kritik Dan Saran Ahli Media .....	57
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	24
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Barg & Gall .....	26
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan <i>powerpoint</i> .....	27
Gambar 4.1 Tampilan Cover <i>powerpoint</i> Interaktif.....	47
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	47
Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	48
Gambar 4.4 Tampilan Awal Materi .....	49
Gambar 4.5 Tampilan Materi .....	49
Gambar 4.6 Tampilan Saat Menjawab Benar .....	50
Gambar 4.7 Tampilan Saat Menjawab Salah.....	50
Gambar 4.8 Tampilan Rangkuman .....	51
Gambar 4.9 Tampilan Biodata .....	51
Gambar 4.10 Revisi Konsep Materi.....	56
Gambar 4.11 Revisi Penilaian Autentik.....	56
Gambar 4.12 Perbaikan Cover .....	58
Gambar 4.13 Perbaikan Menu.....	58
Gambar 4.14 Perbaikan Menu Home.....	59
Gambar 4.15 Quiz Di Tambah Ilustrasi .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra Survey .....	72
Lampiran 2 Surat Balasan Izin Prasurey .....	73
Lampiran 3 Surat Bimbingan Skripsi.....	74
Lampiran 4 Surat Tugas .....	75
Lampiran 5 Surat Izin Research .....	76
Lampiran 6 Surat Balasan Izin Research .....	77
Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Pustaka Program Studi .....	78
Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Pustaka IAIN Metro .....	79
Lampiran 9 Buku Bimbingan Skripsi .....	80
Lampiran 10 Lembar validasi Ahli Media .....	88
Lampiran 11 Lembar validasi Ahli Materi.....	94
Lampiran 12 Hasil Respon Peserta Didik .....	102
Lampiran 13 Hasil validasi Penilaian Ahli Media .....	106
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil validasi Penilaian Ahli Materi.....	107
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Uji Coba .....	108
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian .....	109
Lampiran 17 Link <i>powerpoint</i> interaktif.....	111

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di dalam sekolah dan di luar sekolah, baik secara formal, non formal, maupun informal yang dapat dilakukan seumur hidup untuk mengoptimalkan potensi manusia.<sup>1</sup> Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003, Pendidikan adalah suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan secara aktif potensi kekuatan spiritual, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Jadi pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk menciptakan generasi muda yang memiliki kecerdasan, keterampilan, dan akhlak yang mulia. Pentingnya pendidikan dan keberhasilan dari sebuah instansi pendidikan dapat dilihat dari pendidik dan peserta didik yang memiliki wawasan yang luas dan rajin dalam belajar. Pendidikan matematika merupakan salah satu bidang yang

---

<sup>1</sup> Umatin, Chairu, dkk. 2021. Pengantar Pendidikan. Malang. CV. Pustaka Learning Center

<sup>2</sup> Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003

mempunyai dampak signifikan terhadap peningkatan mutu Pendidikan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari karena berbagai masalah kehidupan sehari-hari dapat dimodelkan dalam matematika untuk kemudian dicari solusinya berdasarkan kaidah-kaidah yang terdapat dalam matematika.<sup>3</sup> Pembelajaran matematika merupakan cara yang ditempuh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar konsep yang telah diberikan dapat diterima oleh siswa.<sup>4</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang mempelajari suatu konsep yang dapat dimodelkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ruang lingkup mata pelajaran matematika SMP meliputi aspek bilangan, aljabar, geometri dan pengukuran, serta statistika dan peluang. Materi pembelajaran aljabar meliputi bentuk aljabar dan unsur-unsurnya, operasi hitung bentuk aljabar dan penyederhanaan bentuk aljabar. Operasi hitung aljabar meliputi empat operasi hitung yaitu penjumlahan bentuk aljabar, pengurangan bentuk aljabar, perkalian bentuk aljabar, dan pembagian bentuk aljabar.

---

<sup>3</sup> Kamarullah, "Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita." vol. 1, no. 1, juni 2017

<sup>4</sup> Citra, "Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Dengan Pembelajaran Konvensional Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Merangin ." Mat-Edukasia, Vol. 2 No. 2, Oktober 2017

Matematika memiliki hubungan yang erat dengan tradisi keilmuan dalam islam, operasi hitung bilangan dalam matematika di nilai sangat membantu membuka jalan untuk menuju berbagai kemanfaatan dunia maupun akhirat.<sup>5</sup> Hal ini di jelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Muzzammil: Ayat 20 sebagai berikut.<sup>6</sup>

إِنَّ رَبَّكَ يَعْلَمُ أَنَّكَ تَقُومُ أَدْنَىٰ مِنْ ثُلُثِي اللَّيْلِ وَ نِصْفَهُ  
وَتُثُلُثُهُ وَطَائِفَةٌ مِّنَ الَّذِينَ مَعَكَ

"Sesungguhnya Tuhanmu mengetahui bahwa engkau (Muhammad) berdiri (sholat) kurang dari dua pertiga malam, atau seperdua malam, atau sepertiganya dan (demikian pula) segolongan dari orang-orang yang bersamamu."

Berdasarkan ayat di atas menjelaskan tentang materi operasi hitung bentuk aljabar tentang pembagian. Maka dapat di simpulkan bahwa Matematika telah di bahas sejak dahulu di dalam Al-Qur'an mengenai pembagian waktu sholat sunah malam, antara lain dua pertiga malam, seperdua malam atau sepertiga malam. Hal tersebut sesuai dengan materi operasi hitung aljabar salah satunya tentang pembagian.

Peneliti mewawancarai beberapa peserta didik kelas VII, mereka mengatakan bahwa bahan ajar yang di gunakan di sekolah kurang menarik. Mereka juga mengatakan bahwa masih sulit dalam memahami materi yang telah di jelaskan dan sulit dalam mengerjakan latihan soal yang berbeda dengan contoh. Peneliti juga

<sup>5</sup> Cahya and Ahmadi, "Keterpaduan Konsep Operasi Bilangan Matematika dalam Al-Qur'an." 2 (March 2020): 3.

<sup>6</sup> QS. Al-Muzzammil: Ayat 20

menanyakan tentang *powerpoint* interaktif yang mungkin menarik untuk di gunakan dalam proses pembelajaran. Hasilnya peserta didik lebih menyukai *powerpoint* interaktif yang terdapat gambar atau animasi yang berwarna. Peserta didik juga mengatakan akan lebih mudah mengerti apabila di berikan contoh soal matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang terdapat gambar atau animasi dan contoh soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Peneliti menerima informasi dari pendidik tentang rendahnya hasil ulangan harian mata pelajaran matematika khususnya dalam materi operasi hitung aljabar. Dalam hal ini di ambil sampel salah satu kelas dari dua kelas yang ada, di dapati hasil evaluasi belajar oleh guru yang menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa yang masih rendah pada materi operasi hitung aljabar, dapat di lihat pada Tabel 1.1 berikut ini.

**Table 1.1 Nilai Latihan Ulangan Harian Matematika Peserta Didik Kelas VII B**

Keterangan	Nilai
Nilai Tertinggi	75
Nilai Terendah	40
Rata-rata Nilai	52,6

(Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran Matematika)

Table 1.1 merupakan tabel yang berisi nilai ulangan harian matematika materi operasi hitung aljabar yang bersumber dari guru mata pelajaran matematika kelas VII B, murid yang ada dikelas VII

B sebanyak 25, berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di mana nilai yang lulus sebanyak 10 anak dan yang belum lulus sebanyak 15 anak, untuk nilai rata-rata dari materi operasi hitung aljabar adalah 52,6. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang belum mampu untuk menyelesaikan soal ulangan harian dari guru, yang tentunya nilai rata-rata tersebut masih jauh dari standar nilai yang telah di tentukan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Reni selaku guru matematika kelas VII, bahan ajar yang digunakan adalah buku paket dan belum mengembangkan bahan ajar berupa *powerpoint* interaktif. Guru juga menjelaskan bahwa saat menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, hal ini berdampak pada banyaknya peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan guru saat ini sudah memberikan motivasi dan semangat kepada siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu siswa mudah dalam memahami materi pelajaran, akan tetapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menghasilkan berbagai bentuk media pembelajaran yang bervariasi bentuknya. salah satu diantaranya adalah media pembelajaran yang dikembangkan melalui teknologi komputer.

*Powerpoint* interaktif merupakan sebuah media yang dapat memudahkan penggunaanya untuk mendapatkan informasi serta

pengetahuan dari media tersebut. Media *powerpoint* interaktif merupakan slide interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.<sup>7</sup> Kelebihan *powerpoint* interaktif adalah memiliki desain menarik, dapat menampilkan gambar, animasi, suara dan juga video yang membuat siswa lebih tertarik untuk mengamatinya serta dapat dibuka dan dipelajari berulang kali. Sedangkan kekurangan dari *powerpoint* interaktif sendiri yaitu memerlukan waktu yang lebih banyak untuk menampilkan animasi-animasi yang lebih menarik, dan diperlukan keterampilan khusus untuk membuat *powerpoint* yang menarik minat siswa.<sup>8</sup>

Salah satu yang dapat di gunakan untuk mendukung proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan pendekatan kontekstual dalam pelaksanaan pembelajaran. Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>9</sup> Komponen-komponen pendekatan kontekstual antara lain group, konstruktivisme, inkuiri, bertanya, komunitas

---

<sup>7</sup> Titin and Kurnia, "Studi Literatur." *Edubiologia* Volume 2 Number 1 Januari 2022

<sup>8</sup> Wulandari, "Pemanfaatan *powerpoint* interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan ilmu social* 1, no. 2 maret 2022

<sup>9</sup> Dharmayanti, Munandar, and Mugara, "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV." *Journal Of Elementary Education*, Vol. 2, NO. 6, November 2019

belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik.<sup>10</sup> Kelebihan pendekatan kontekstual dapat dilihat dari materi yang dipelajari untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dengan menggunakan pendekatan kontekstual siswa diharap bisa memahami konsep bukan sekedar menghafal. Sedangkan kekurangan pendekatan kontekstual adalah guru harus memahami konsep pembelajaran kontekstual, sarana, media, alat bantu yang menunjang selama proses pembelajaran.

Sistem pendidikan di Indonesia sudah menetapkan kurikulum merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Kurikulum merdeka ini merupakan hasil dari revisi kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013.<sup>11</sup> Pada pembelajaran kurikulum merdeka siswa diarahkan untuk menguatkan usaha pencapaian kompetensi dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik.<sup>12</sup> Dalam dunia pendidikan diperlukan guru yang profesional dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik serta bisa membuat suasana belajar lebih menarik sehingga siswa aktif dan tidak cepat merasa bosan.

---

<sup>10</sup> Dr. Jumadi, Pembelajaran Kontekstual Dan Implementasinya

<sup>11</sup> Vhalery, Setyastanto, and Leksono, "Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka." *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (April 1, 2022): 185.

<sup>12</sup> Nasution, "Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar." 2022

Permasalahan di atas sesuai dengan media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dewi Maharani Delta, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan “valid” dengan persentase dari dua validator ahli sebesar 87% dan dari angket respon peserta didik sebesar 76% berkategori praktis.

Berdasarkan uraian di atas bahwa, adanya pembaruan pada media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Penelitian ini berupaya agar peneliti mengatasi permasalahan yang ada dengan melakukan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* (ppt) interaktif berbasis kontekstual pada materi operasi hitung aljabar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- a. Kurangnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komunikasi yang ada di media pembelajaran.
- b. Kurangnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung aljabar.

- c. Belum adanya pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan pendekatan kontekstual pada materi operasi hitung aljabar.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, dengan keterbatasan peneliti maka fokus penelitian ini sebagai berikut.

1. Peneliti mengembangkan bahan ajar berupa *powerpoint* interaktif dengan pendekatan kontekstual pada materi operasi hitung aljabar kelas VII di SMPN 5 Batanghari Nuban Satap
2. Peneliti mengembangkan *powerpoint* interaktif pada materi operasi hitung aljabar kelas VII dengan menggunakan aplikasi *Microsoft powerpoint*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif dengan pendekatan kontekstual pada materi operasi hitung aljabar kelas VII di SMPN 5 Batanghari Nuban Satap?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap *powerpoint* interaktif dengan pendekatan kontekstual pada peserta didik kelas VII di SMPN 5 Batanghari Nuban Satap?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah. Adapun tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif dengan pendekatan kontekstual pada materi operasi hitung aljabar kelas VII di SMPN 5 Batanghari Nuban Satap?
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap *powerpoint* interaktif dengan pendekatan kontekstual pada peserta didik kelas VII di SMPN 5 Batanghari Nuban Satap?

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut

#### 1) Bagi siswa

Tersedianya bahan ajar PPT Interaktif ini diharapkan akan lebih banyak mendapatkan ilmu pengetahuan tentang matematika yang lebih luas serta dapat mengerjakan soal-soal latihan mandiri untuk menambah ilmu pengetahuan.

#### 2) Bagi guru

Sebagai masukan untuk lebih inovatif dan kreatif lagi dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga kegiatan belajar mengajar akan terasa lebih menarik mudah dan menyenangkan.

3) Bagi sekolah

PPT Interaktif pada mata pelajaran matematika dapat memberikan wawasan baru bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

4) Bagi peneliti

Menjadi pengalaman berharga bagi seorang calon guru profesional dan dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan bahan ajar.

### **G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika operasi hitung aljabar untuk kelas VII SMP. Di bawah ini adalah spesifikasi produk yang akan di kembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika dibuat dengan menggunakan *powerpoint (Office 2010)*.
2. Media pembelajaran *powerpoint* yang dikembangkan berbasis pendekatan kontekstual.
3. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual ini, dilengkapi dengan animasi, suara, dan tombol interaktif sehingga media terlihat lebih menarik.
4. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual ini, dapat digunakan pada smartphone dan laptop apa saja yang

memiliki *Microsoft Office App* atau aplikasi *powerpoint* dengan format file pptx/ppsx/video.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Bahan Ajar Matematika

Bahan ajar merupakan segala bahan baik informasi, bahan, alat ataupun teks yang berisi tentang materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan digunakan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.<sup>13</sup> Bahan ajar merupakan bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup> Bahan ajar merupakan seperangkat bahan yang telah dirancang guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang diharapkan.<sup>15</sup>

Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan alat ataupun bahan yang digunakan oleh guru maupun peserta didik untuk memudahkan dalam proses kegiatan pembelajaran.

---

<sup>13</sup> Nuryasana and Desiningrum, "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Volume 2, Nomor 2, Juli 2020

<sup>14</sup> Endang Nuryasana, Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa, Jurnal Inovasi Penelitian, Vol.1 No.5 Oktober 2020

<sup>15</sup> Nasrullah, Analisis Bahan Ajar, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Volume 2, Nomor 2, Juli 2020

## 2. *Powerpoint* Interaktif

*powerpoint* adalah perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh *Microsoft* yang berguna untuk membuat tayangan slide yang digunakan untuk presentasi dan dapat menampilkan program multimedia dengan menarik, *powerpoint* mempunyai kemampuan untuk menggabungkan berbagai elemen media, seperti pengolahan kata, warna, gambar, grafik dan animasi.<sup>16</sup> *powerpoint* merupakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi yang disampaikan dapat ditampilkan lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.<sup>17</sup>

*powerpoint* interaktif memungkinkan pendidik untuk menjelaskan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan lancar. Selain itu, penggunaan *powerpoint* yang interaktif dapat dilakukan pendidik untuk menguasai kelas dan membantu peserta didik untuk selalu fokus dan tertarik dengan materi yang dijelaskan oleh pendidik, serta membuat peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses

---

<sup>16</sup> Ishartono et al., "Employing *powerpoint* in the Flipped-Learning-Based Classroom to Increase Students' Understanding." *Asian Journal of University Education* 18, no. 3 (July 31, 2022). <https://doi.org/10.24191/ajue.v18i3.18952>.

<sup>17</sup> Maknunah et al., "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran *powerpoint* Interaktif Bagi Pendidik Di Madrasah Tsanawiyah." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 01, no. 02 (2022).

pembelajaran dua arah yang pada akhirnya akan memberikan pembelajaran yang lebih efektif.

*powerpoint* interaktif memiliki kelebihan sebagai berikut.

- 1) Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa
- 3) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik membosankan
- 4) Dapat dan menyajikan tidak berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara sehingga membuat siswa lebih tertarik
- 5) Dapat dipergunakan berulang-ulang

Kelemahan dari *powerpoint* interaktif diantaranya adalah

- 1) Tidak semua disajikan materi dapat dengan menggunakan *powerpoint*
- 2) Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program microsoft *powerpoint* komputer sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan
- 3) Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik teknik penyajian (animasi) yang kompleks.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Kamil, "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso." *Bioedusiana* 4, no. 2 (2018): 64–68.

### 3. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang menghubungkan proses dan materi pembelajaran dengan dunia nyata siswa.<sup>19</sup> Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata yang di temui siswa sehari-hari, seperti lingkungan rumah, alam sekitar atau dunia kerja, sehingga siswa mampu membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>20</sup> Jadi dari pengertian diatas dapat di simpulkan kontekstual adalah suatu konsep pembelajaran yang membantu guru menghubungkan apa yang di ajarkannya dengan situasi kehidupan nyata siswa dan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang di milikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan kontekstual memiliki tujuh komponen utama yakni.<sup>21</sup>

#### 1) Konstruktivisme (*constructivism*),

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pendekatan Kontekstual Teaching and Learning (CTL), yaitu pengetahuan yang dibuang oleh manusia secara bertahap sedikit

---

<sup>19</sup> Wahyu Angggriyani, "Pendekatan Kontekstual Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," March 23, 2021. *Al-Rabwah* 14, no. 01 (March 23, 2021).

<sup>20</sup> Putri, R. d., & Ramadhani, E. (2018). Implementasi Pembelajaran Kontekstual dalam Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.

<sup>21</sup> Wahyu Angggriyani, "Pendekatan Kontekstual Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," March 23, 2021.

demis sedikit. Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Guru tidak akan mampu memberikan semua pengetahuan kepada siswa. Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan dari benak mereka sendiri. Dengan dasar itu, pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar. Siswa menjadi pusat kegiatan bukan guru.

2) Bertanya (*questioning*),

Bertanya (*Questioning*) strategi utama pembelajaran berbasis CTL. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berfikir siswa. Bagi siswa, kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berbasis inkuiri yaitu menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui.

3) Menemukan (*inquiry*),

Pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk

pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya. Topik mengenai adanya dua jenis binatang melata, sudah seharusnya ditemukan sendiri oleh siswa, bukan menurut buku.

4) Komunitas belajar (*learning community*)

Komunitas belajar, merupakan hasil pembelajaran yang dapat diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari sharing antara teman, antar kelompok, baik diruang kelas maupun diluar kelas. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Yang tahu memberi tahu yang belum tahu, yang cepat menangkap mendorong temannya yang lambat, yang mempunyai gagasan segera memberi usul. Komunitas belajar bisa terjadi apabila ada proses komunikasi dua arah.

5) Pemodelan (*modeling*)

Pemodelan dalam sebuah pembelajaran ketrampilan atau pengetahuan tertentu, ada model yang bisa ditiru. Pemodelan dapat berbentuk demonstrasi, pemberian contoh tentang konsep atau aktivitas belajar. Dalam hal ini guru menjadi model, tetapi guru bukan satu-satunya model. Model dapat dirancang dengan melibatkan siswa atau juga dapat di datangkan dari luar seperti para ahli dari berbagai disiplin ilmu.

6) Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah cara berfikir tentang apa yang baru dipelajari atau berfikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan dimasa yang lalu. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima.

7) Penilaian autentik (*authentic assessment*).

Penilaian sebenarnya adalah proses pengumpulan data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh guru agar bisa memastikan bahwa ssiwa mengalami proses pembelajaran dengan benar.

Kelebihan pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut.<sup>22</sup>

- 1) Dengan pembelajaran kontekstual dapat menekankan aktivitas berpikir siswa secara utuh, baik secara fisik maupun mental.
- 2) Pembelajaran kontekstual dapat menjadikan siswa belajar yang tidak menghafal, namun prosesnya dialami dalam kehidupan nyata.
- 3) Kelas dalam pembelajaran kontekstual bukan sebagai tempat memperoleh informasi, melainkan sebagai tempat menguji temuannya di lapangan.

---

<sup>22</sup> Hasudungan, "Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID-19." *Jurnal Dinamika* 3, no. 2 (November 30, 2022): 112–26

- 4) Materi pelajaran ditentukan oleh siswa itu sendiri, bukan hasil pemberian orang lain.

Selain kelebihan seperti yang disebutkan di atas, pembelajaran kontekstual juga memiliki kekurangan. Kelemahan kontekstual adalah

- 1) penerapan pembelajaran kontekstual rumit dan sulit di terapkan dalam konteks pembelajaran.
- 2) Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual juga memerlukan waktu yang lama”.<sup>23</sup>

#### **4. Materi Operasi Hitung Aljabar**

Aljabar merupakan salah satu materi dasar yang sangat penting untuk dipelajari dalam pembelajaran matematika. Unsur aljabar dibagi menjadi tiga yaitu variable, koefisien, konstanta dan suku. Variable sendiri biasanya dituliskan dengan huruf abjad, koefisien merupakan angka yang biasanya berada didepan variable, sedangkan konstanta adalah angka yang berdiri sendiri dalam sebuah persamaan, yang dimana tidak ada huruf atau variable yang mengikuti dibelakang, suku merupakan bagian dari aljabar yang dipisahkan dalam operasi hitung.

---

<sup>23</sup> Wahyuni, Suwandi, and Slamet, “The Implementation of Contextual Approach in Solving Problems Understanding Syntax: Sentence Indonesian at Universities in Surakarta, Indonesia,” 191.

Operasi hitung terdiri dari empat jenis yang dapat diaplikasikan dalam bentuk aljabar yakni penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

a. Penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar

Pada penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar juga berlaku sifat berikut:

1. Sifat komutatif

$$a + b = b + a$$

2. Sifat asosiatif

$$(a + b) + c = a + (b + c)$$

b. Perkalian dan pembagian bentuk aljabar

Untuk perkalian  $a \neq 0$  dengan  $a$ ,  $m$  dan  $n$  bilangan bulat, maka berlaku:

$$a^m \times a^n = a^{m+n}$$

Untuk pembagian  $a \neq 0$  dengan  $a$ ,  $m$  dan  $n$  bilangan bulat, maka berlaku:

$$a^m : a^n = a^{m-n}$$

## B. Kajian Studi Yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual bukanlah yang pertama melainkan sudah ada sebelumnya yang telah melakukan penelitian yang sama. Beberapa hasil dari penelitian yang relevan dengan penelitian ini sekaligus untuk

memperkuat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti antara lain sebagai berikut.

1. Menurut Dewi Maharani Delta (2020) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *powerpoint* interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP”. Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian Research and Development dengan menggunakan model penelitian 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Data yang diperoleh merupakan data kualitatif kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan teknik Method of Summated Ratings. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan “valid” dengan persentase dari dua validator ahli sebesar 87% dan dari angket respon peserta didik sebesar 76% berkategori praktis.<sup>24</sup> Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya teliti antara lain seperti materi yang digunakan, dan pengembangan *powerpoint* interaktif. Perbedaan dalam penelitian yang di kembangkan adalah menggunakan model penelitian Borg & Gall, pendekatan penelitian yang di gunakan adalah berbasis kontekstual serta lokasi untuk penelitian.
2. Menurut Naidoo, J. & Hajaree, S (2021) dalam penelitian yang berjudul “Menggali persepsi siswa kelas 5 tentang penggunaan

---

<sup>24</sup> Dewi and Izzati, “Pengembangan Media Pembelajaran *powerpoint* interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP.” Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol. 8 No. 2 Juli 2020

video dan presentasi *powerpoint* saat mempelajari pecahan dalam matematika”. Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa peserta mengapresiasi penggunaan alat berbasis teknologi dalam pembelajaran pecahan.<sup>25</sup>

3. Menurut Putri, Permana dan Damariswara (2023). Dalam penelitian yang berjudul “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *powerpoint* Interaktif Materi Volume Balok dan Kubus Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kraton”. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan hasil analisis kebutuhannya terhadap media pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual mendapatkan respon positif.<sup>26</sup> Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya teliti antara lain seperti pendekatan penelitian yang di gunakan adalah berbasis kontekstual, dan pengembangan *powerpoint* interaktif. Perbedaan dalam penelitian yang di kembangkan adalah materi yang digunakan, menggunakan model penelitian Borg & Gall, serta lokasi untuk penelitian.

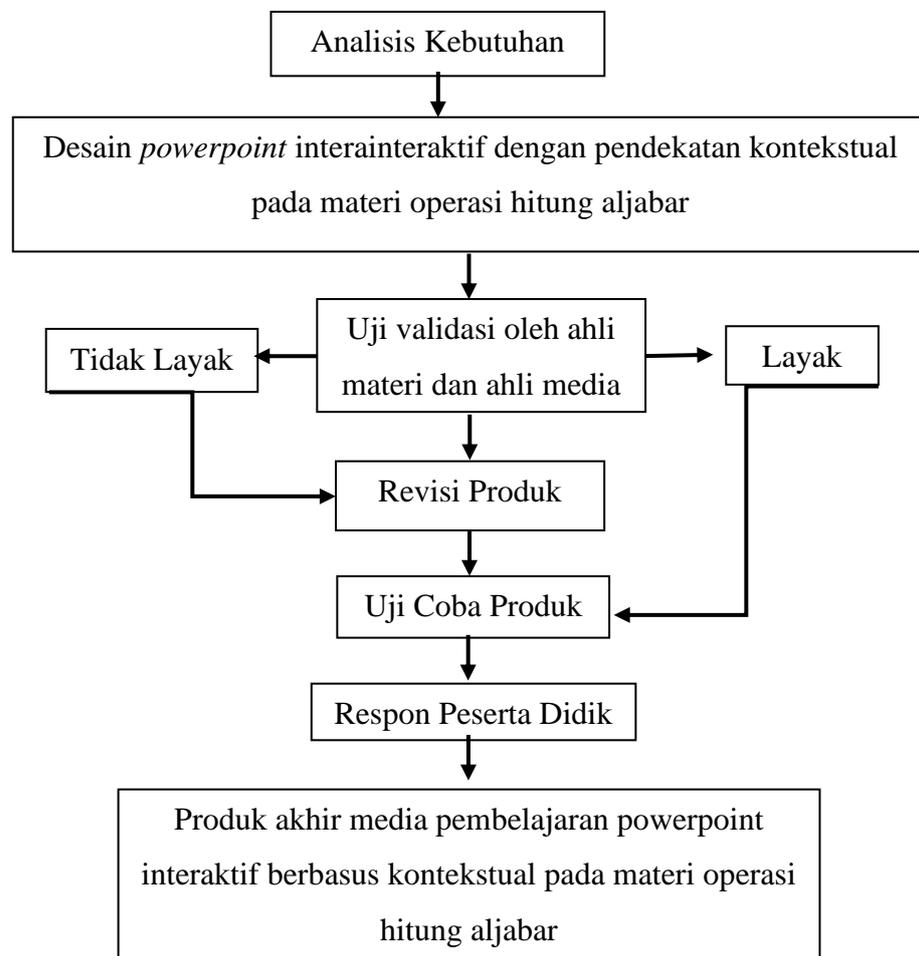
---

<sup>25</sup> Naidoo and Hajaree, “Exploring the Perceptions of Grade 5 Learners about the Use of Videos and *powerpoint* Presentations When Learning Fractions in Mathematics.” 6

<sup>26</sup> Putri, Permana, and Damariswara, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Volume Balok dan Kubus Berbasis Kontekstual untuk Siswa Kelas V SDN Kraton.”,2023

### C. Kerangka Berpikir

Peneliti bertujuan mengembangkan bahan ajar berupa *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual untuk membantu permasalahan yang sering terjadi pada peserta didik dalam proses pembelajaran matematika dan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Langkah-langkah dalam mengembangkan *powerpoint* interaktif disusun secara ringkas dalam bentuk kerangka sebagai berikut.



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan *powerpoint* Interaktif**

Gambar 2.1 menjelaskan bahwa peneliti melakukan tahapan analisis untuk mengetahui permasalahan yang ada di lingkungan peserta didik dan memperoleh data-data yang di perlukan. Lalu peneliti melakukan perencanaan isi media pembelajaran *powerpoint*. Selanjutnya, peneliti membuat desain produk yang di kembangkan. Setelah produk selesai di desain, tahap selanjutnya adalah memvalidasi produk oleh validator ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media.

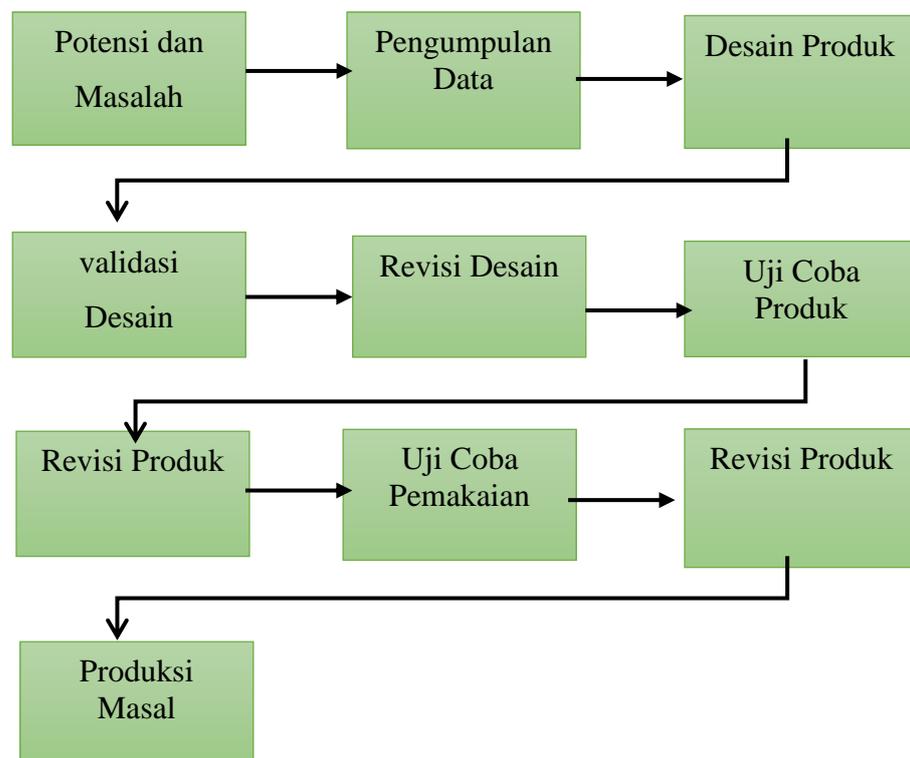
Tujuan di lakukannya validasi yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan dari media pembelajaran yang di kembangkan. Jika setelah di lakukan validasi namun produl belum dikatakan layak oleh validator, maka akan di lakukan revisi terhadap *powerpoint* interaktif sampai *powerpoint* interaktif di katakan layak. Setelah produk di katakan layakoleh validator, peneliti melakukan uji coba produk untuk mengetahui respon dari peserta didik.

### BAB III

## METODE PENELITIAN

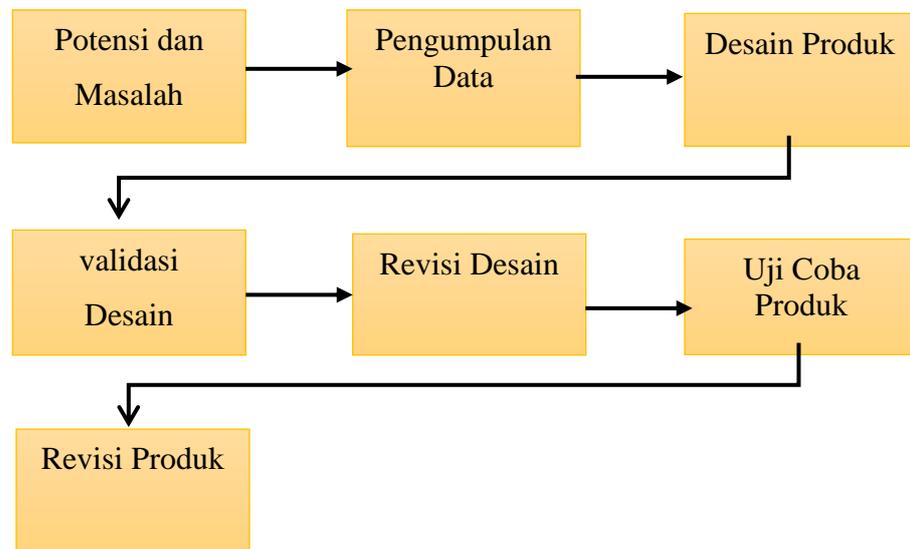
#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengembangkan sebuah *powerpoint* interaktif dengan menggunakan model penelitian berupa penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Borg & Gall, Terdapat sepuluh langkah yang digunakan dalam penelitian R&D yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Adapun Langkah-langkah tersebut meliputi,



**Gambar 3.1** Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan Barg & Gall

Gambar 3.1 merupakan penelitian R&D yang dikemukakan oleh Borg & Gall antara lain (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisis desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal.



**Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan *powerpoint* interaktif**

Gambar 3.2 merupakan penelitian model R&D telah dimodifikasi menjadi tujuh langkah. Penelitian akan berhenti pada langkah yang ke tujuh (revisi produk). Menurut Hasyim menyatakan bahwa penelitian dibatasi pada langkah ketujuh (revisi produk) dikarenakan pada langkah yang ke 8,9 dan 10 yaitu uji coba lapangan skala luas.<sup>27</sup> Karena keterbatasan penelitian khususnya dalam penulisan skripsi dari peneliti, maka hanya dimodifikasi menjadi tujuh langkah.

<sup>27</sup> Hasyim, Adelina. 2016. Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah. Bandar Lampung: Media akademi.

## **B. Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah prosedural Borg & Gall yang akan digunakan untuk mengembangkan *powerpoint* interaktif yaitu antara lain sebagai berikut:

### **1. Potensi dan Masalah**

Penelitian ini menggunakan aplikasi *powerpoint* sebagai potensi yang dapat di gunakan sebagai alat bantu untuk membuat *powerpoint* interaktif yang dikembangkan. Proses dalam penelitian ini yaitu menganalisis literatur yang berkaitan dengan penembangan *powerpoint* interaktif dan melakukan wawancara kepada peserta didik dan pendidik untuk mengetahui masalah yang telah dihadapi pada pembelajaran matematika di SMPN 5 Batanghari Nuban Satap.

### **2. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan analisis kebutuhan melalui observasi lapangan dan wawancara dengan guru kelas VII SMPN 5 Batanghari Nuban Satap tentang bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika dikelas VII, kesulitan yang dialami selama melaksanakan proses pembelajaran matematika di sekolah.

### **3. Desain Produk**

Desain produk yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam pengembangan *powerpoint* interaktif adalah menentukan kelas dan

materi, menentukan jenis bahan ajar, menentukan rancangan pembuatan, dan membuat bahan ajar. Adapun uraiannya akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Menentukan kelas dan Materi

Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti adalah bahan ajar pada kelas VII, materi yang dikembangkan pada *powerpoint* interaktif adalah Operasi Hitung Aljabar. Dengan sajian materi yang singkat dan jelas diharapkan peserta didik dapat memahami.

b. Menentukan Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti adalah bahan ajar berbentuk elektronik yang berupa *powerpoint* interaktif. Bahan ajar ini digunakan untuk memahami materi yang lebih dalam dan menunjang pemahaman perserata didik karena terdapat banyak latihan-latihan soal. *powerpoint* interaktif ini dapat diakses kapanpun peserta didik inginkan membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas, dapat belajar secara aktif, berpikir kritis, dan dapat digunakan untuk belajar secara individual.

c. Menentukan Rancangan Pembuatan

Rancangan dalam pembuatan bahan ajar berupa *powerpoint* interaktif ini dilakukan melalui tiga yang terdiri dari isi materi,

tampilan, dan media pembuatan. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

#### 1) Isi Materi

*powerpoint* interaktif ini dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Materi yang digunakan adalah operasi hitung aljabar kelas VII semester 1. Materi yang dimuat dalam *powerpoint* interaktif sesuai dengan Indikator dan Standar Kompetensi yang harus dicapai peserta didik. *powerpoint* interaktif berisikan latihan soal-soal yang bermacam-macam dan terdapat masalah-masalah yang harus peserta didik selesaikan.

#### 2) Tampilan

Pengembangan *powerpoint* interaktif dibuat semenarik mungkin dengan berbagai gambar yang dapat menarik perhatian siswa. Tampilan awal power ini adalah cover yang berisikan judul *powerpoint*, nama mata pelajaran, materi pembelajaran, kelas, dan penulis. Cover dibuat dengan desain yang ada di *powerpoint*, selain cover *powerpoint* terdapat pula kata pengantar yang berisikan informasi tentang peranan *powerpoint* interaktif dalam proses pembelajaran. Soal-soal disajikan secara menarik dan buat dengan masalah yang menantang peserta didik dan

menumbuhkan kreativitas dan kritis dalam menyelesaikan.

### 3) Media

Pembuatan *powerpoint* interaktif dibuat dengan menggunakan *Microsoft powerpoint* mulai dari isi dan simbol-simbol matematika. Menggunakan gambar-gambar yang terdapat diinternet yang sesuai dengan kebutuhan *powerpoint* interaktif.

### 4. Validasi Desain

Produk bahan ajar *powerpoint* interaktif sudah selesai di kembangkan, langkah selanjutnya adalah memvalidasi desain. validasi desain dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Tujuan dari dilakukannya validasi desain ini yaitu untuk mendapatkan komentar, saran, masukan dan penilaian dari masing-masing ahli materi dan ahli media tersebut, serta dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat atau yang dikembangkan.

### 5. Revisi Desain

Produk pengembangan *powerpoint* interaktif akan diuji kevalidannya oleh ahli materi dan ahli media, maka langkah yang selanjutnya adalah merevisi produk tersebut sesuai dengan masukan yang telah diberikan oleh masing-masing ahli tersebut, kekurangan yang ada pada produk *powerpoint* interaktif ini akan disempurnakan

dalam revisi desain agar produk yang dihasilkan layak untuk dilanjutkan pada uji coba produk.

#### 6. Uji Coba Produk

Produk bahan ajar *powerpoint* interaktif ini akan diuji cobakan setelah produk telah di validasi oleh para ahli materi, ahli media dan respon peserta didik. Produk bahan ajar *powerpoint* interaktif ini akan diuji cobakan pada peserta didik kelas VII di SMPN 5 Batanghari Nuban Satap. Uji coba ini dilakukan dalam dua tahapan yaitu pada tahap pertama peneliti menjelaskan tentang produk yang dikembangkan dan pada tahap selanjutnya yaitu mulai implementasi produk dengan cara peserta didik mengerjakan soal-soal dalam *powerpoint* interaktif sesuai dengan intruksi yang diberikan dan sesuai pendekatan yang digunakan. Setelah itu peneliti memberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik mengenai produk yang dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan dalam satu kelas di kelas VII B dengan jumlah sampel peserta didik dua puluh lima anak.

#### 7. Revisi Produk

Setelah di dapatkan hasil dari uji coba produk serta hasil validitas dari beberapa ahli maka akan dilihat hasil kekurangan produk tersebut. Setelah dianalisis kekurangan maka produk direvisi agar produk penggunaanya sesuai dengan apa yang diharapkan

sehingga menghasilkan sebuah produk baru yang berupa bahan ajar *powerpoint* interaktif.

### **C. Desain Uji Coba Produk**

#### **1. Desain Uji Coba**

*powerpoint* interaktif hasil pengamatan dapat dikatakan praktis setelah melewati tahap uji coba. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba terbatas yaitu tahapan ini pengujian dilakukan kepada peserta didik yang sudah pernah belajar operasi hitung aljabar, yaitu lima belas peserta didik kelas VII di SMPN 5 Batanghari Nuban Satap. Peserta didik pada tahap ini akan diminta untuk memberikan pendapat mereka mengenai *powerpoint* interaktif dengan pendekatan kontekstual yang dikembangkan dengan mengisi angket respon untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap *powerpoint* interaktif yang telah digunakan. Angket ini akan digunakan untuk menguji kepraktisan *powerpoint* interaktif tersebut.

#### **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dalam pengembangan *powerpoint* interaktif dengan pendekatan kontekstual adalah peserta didik di kelas VII B SMPN 5 Batanghari Nuban Satap dengan kriteria peserta didik yang homogen. Kriteria tersebut berdasarkan hasil analisis nilai matematika peserta didik dan diskusi dengan guru mata pelajaran matematika.

## D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah terpenting dalam melakukan penelitian. Tujuan pengumpulan data ini adalah untuk memperoleh informasi berupa data. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### a. Wawancara

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur, di mana peneliti tidak menyusun dan menggunakan panduan wawancara. Wawancara ini dilakukan kepada guru matematika SMP Negeri 5 Batanghari Nuban Satap, yang memiliki tujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan, kegiatan pembelajaran, hasil belajar, kesulitan selama proses pembelajaran, bahan ajar yang digunakan, dan mengetahui data awal dalam penelitian. Informasi yang diperoleh sebagai masukan untuk mengembangkan *powerpoint* interaktif dengan pendekatan kontekstual untuk siswa kelas VII SMP Negeri 5 Batanghari Nuban Satap.

#### b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menggali informasi yang dibutuhkan peneliti melalui pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon. Data yang diperoleh dari angket ini akan

digunakan sebagai acuan untuk menetapkan tingkat kepraktisan *powerpoint* interaktif yang dikembangkan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini adalah foto-foto selama proses penelitian yang dilakukan.

2. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen penilaian ini digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Instrumen penilaian yang digunakan berupa angket yang masing-masing diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Berikut instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran kelas VII mata pelajaran matematika materi operasi hitung aljabar.

a. Lembar validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi adalah lembar validasi ahli yang digunakan untuk mengukur kelayakan *powerpoint* interaktif yang bersumber dari ahli materi. Lembar validasi *powerpoint* interaktif untuk validator ahli materi menggunakan kriteria penilaian skala likert dari 1 sampai 5.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Ni Nyoman Yuliarni A A I N Marhaeni, Metode Riset Jilid 2 (jl sulastrri, Kesiman, Denpasar: CV. sastra utama, 2019).

**Tabel 3.1 Kriteria Penilaian pada Lembar validasi**

Skala	Kategori
1	Sangat kurang setuju
2	Kurang setuju
3	Cukup setuju
4	Setuju
5	Sangat setuju

Kisi-kisi lembar validasi ahli materi yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen validasi Ahli Materi<sup>29</sup>**

Aspek	Pernyataan	Nomor butir
Ketepatan Materi dan Isi	Kesesuaian materi, kebenaran konsep/materi dengan CP	1
	Kejelasan maksud dari materi dan soal latihan	2
	Ketepatan soal dengan kontekstual	3
Aspek Kebahasaan	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	4
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	5
Aspek Kontekstual	Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	6
	Materi dalam <i>powerpoint</i> interaktif mampu mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya di kehidupan sehari-hari.	7
	Mengarahkan siswa untuk mengkonstruksi	8

<sup>29</sup> Sholihah and Fadlilah, "Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Proses Berbasis Discovery Learning melalui Pembelajaran Daring pada Materi Bioteknologi Konvensional."

Aspek	Pernyataan	Nomor butir
	pengetahuannya (constructivism).	
	Mengarahkan siswa untuk menemukan (inquiry).	9
	Mendorong siswa untuk bertanya (questioning).	10
	Menciptakan komunitas belajar (learning community).	11
	Menyajikan pemodelan (modeling).	12
	Merefleksi materi yang disajikan (reflection).	13
	Memuat adanya penilaian sebenarnya (authentic assessment).	14
	Penyajian materi menumbuhkan kreatif dan inovatif dalam menggali ide.	15
	Menciptakan rasa ingin tahu bagi siswa.	16
	Melatih kemampuan kerja sama siswa.	17
	Terdapat rekflesi atau umpan balik atas penilaian sehingga siswa mengetahui tingkat penguasaan materi.	18

Berdasarkan Tabel 3.2 di atas, peneliti menggunakan kisi-kisi tersebut sebagai acuan untuk kevalidan materi dalam produk yang dikembangkan sebelum melakukan ujicoba.

b. Lembar validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan E-LKPD yang bersumber dari ahli media. Lembar validasi *powerpoint* interaktif untuk validator ahli media juga menggunakan kriteria penilaian skala likert dari 1 sampai 5.

Aspek yang dicakup dalam lembar validasi ahli media diantaranya yaitu aspek kemenarikan fisik, aspek tampilan serta aspek pembelajaran, dengan kisi-kisi instrumen ahli media dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media<sup>30</sup>**

Aspek	Pernyataan	Nomor Butir
Desain Cover	Kesesuaian desain cover <i>powerpoint</i> interaktif	1
Aspek Tampilan	Kreatifitas dan inovasi dalam media pembelajaran sudah bagus	2
	Media pembelajaran mudah dioperasikan	3
	Media pembelajaran bersifat interaktif	4
	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah dipahami	5
	Tata letak gambar dan tulisan sudah sesuai	6
	Tampilan menu dan icon yang digunakan sudah sesuai	7
	Pemilihan tampilan sudah sesuai	8
	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai	9
	Ilustrasi gambar yang ditampilkan sesuai materi	10

Kisi – kisi pada tabel 3.3 merupakan instrumen ahli media yang memiliki dua kriteria, dan memiliki jumlah item sebanyak 10 butir penilaian.

---

<sup>30</sup> Ibid

c. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik merupakan data dan sumber data yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur respon peserta didik terhadap penggunaan *powerpoint* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Angket respon peserta didik diberikan setelah peserta didik belajar dengan menggunakan *powerpoint* interaktif. tolak ukur yang digunakan pada saat mengisi angket respon peserta didik dengan menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang ada pada angket respon peserta didik tersebut. Adapun kategori yang digunakan untuk skala likert dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut.<sup>31</sup>

**Tabel 3.4 Kategori penilaian pada skala likert**

<b>Indikator</b>	<b>Skala Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Angket respon peserta didik yang dibuat mempunyai kisi-kisi instrument yang terdiri dari variabel yang akan diteliti dan indikator yang akan digunakan sebagai tolak ukur serta nomor butir soal. Adapun kisi-kisi instrumen pada angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

---

<sup>31</sup> Arifin, aunillah. 2021. Buku ajar statistic Pendidikan. Sidoarjo: UMSIDA Press

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta****Didik<sup>32</sup>**

<b>Aspek</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nomor butir</b>
Respon peserta didik	Apakah tampilan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif menarik?	1
	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif suasana dalam belajar menjadi tidak monoton?	2
	Apakah media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif dapat di gunakan secara mandiri?	3
	Apakah gambar di media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif sesuai dengan materi yang di sajikan?	4
	Apakah gambar di media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif sangat jelas?	5
	Apakah bahasa yang di gunakan di media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif mudah dipahami?	6
	Apakah huruf yang di gunakan di media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif dapat di baca dengan jelas?	7
	Apakah warna media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif menarik?	8
	Apakah menggunakan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif membuat anda semangat untuk belajar?	9
	Apakah media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif menarik dan dapat mempermudah dalam proses pembelajaran?	10

Tabel 3.5 digunakan untuk mengumpulkan respon peserta didik terkait aspek yang dinilai, yang ada di dalam media pembelajaran.

---

<sup>32</sup> Ibid

## E. Teknik Analisis Data

Data yang di peroleh dari hasil angket validasi ahli materi dan ahli media kemudia di analisis untuk di evaluasi. Analisis ahli menggunakan skala likert 1-5 sampai dengan terpenuhi kategori “valid”. Analisis respon peserta didik sampai dengan terpenuhi kategori praktis.

### 1. Analisis Angket validasi Ahli

Angket digunakan sebagai instrumen guna membuktikan kevalidan *PowePoint* berdasarkan pada validasi ahli materi, ahli media. Skala Likert merupakan skala psikometrik yang umumnya digunakan dalam kuisisioner dan digunakan untuk penelitian berupa survei. Nilai atau data yang diperoleh dari uji validasi maupun uji coba kemudian dijadikan data kuantitatif dan dihitung. Katagori penilaian untuk skala Likert dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini:

**Table 3.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Skala Likert<sup>33</sup>**

<b>Indikator</b>	<b>Skala Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Table 3.6 memiliki lima indikator dan data-data atau skor yang diperoleh nantinya akan menentukan kevalidan produk yang akan dikembangkan.

<sup>33</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.2020

Data yang telah di peroleh berdasarkan dari hasil angket validasi ahli ini kemudian akan di analisis dengan cara sebagai berikut:

- a. Menghitung nilai akhir yang berdasarkan hasil angket validasi yang telah di isi oleh setiap validator
- b. Menghitung nilai validasi dengan rumus berikut:<sup>34</sup>

$$V = \frac{\sum S}{n}$$

Keterangan: V = nilai validitas  
 $\sum S$  = total skor yang di peroleh  
 n = total item pertanyaan

- c. Berdasarkan pada nilai validasi maka dapat di golongan dalam kategori instrument validasi yang di sajikan pada Tabel 3.7:

**Table 3.7 Kriteria kevalidan<sup>35</sup>**

<b>Kriteria</b>	<b>Rata-rata Skor</b>
Sangat “valid”	$V > 4,2$
“valid”	$3,4 < V \leq 4,2$
Cukup “valid”	$2,6 < V \leq 3,4$
Kurang “valid”	$1,8 < V \leq 2,6$
Tidak “valid”	$V \leq 1,8$

Table 3.7 dapat di simpulkan bawa *powerpoint* interaktif dapat di nyatakan “valid” apabila nilai validitas yang di dapat dari lembar validitas para ahli berada pada presentase minimal 3,4 untuk memenuhi kategori “valid”.

---

<sup>34</sup> Ibid

<sup>35</sup> Ibid

## 2. Analisa Angket Respon Peserta Didik

Analisa kepraktisan di dasarkan pada data hasil respon peserta didik yang di peroleh dengan menggunakan angket respon peserta didik. Angket respon peserta didik menggunakan skala likert. Berikut adalah Langkah-langkah dalam melakukan analisis kepraktisan pada powerpont interaktif.

- a. Menghitung jumlah skor penilaian yang di peroleh dari peserta didik.<sup>36</sup>

$$P = \frac{\sum S}{n}$$

Keterangan: P = nilai kepraktisan

$\sum S$  = total skor yang di peroleh

n = total item pertanyaan

- b. Menentukan klasifikasi kepraktisan dengan mencocokkan penilaian skor total yang diperoleh dengan kriteria kepraktisan sebagai berikut.

**Table 3.8 Kriteria kepraktisan<sup>37</sup>**

Kriteria	Rata-rata Skor
Sangat praktis	$P > 4,2$
Praktis	$3,4 < P \leq 4,2$
Cukup praktis	$2,6 < P \leq 3,4$
Kurang praktis	$1,8 < P \leq 2,6$
Tidak praktis	$P \leq 1,8$

---

<sup>36</sup> Ibid

<sup>37</sup> Ibid

- c. *powerpoint* interaktif yang di kembangkan di katakana praktis apabila rat-rata validasi total dalam kriteria “praktis” atau “sangat praktis”.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Hasil dari penelitian dan pengembangan bahan ajar ini berupa *powerpoint* interaktif berbasis pendekatan Kontekstual materi Operasi Hitung Aljabar. Prosedur pengembangan yang dilakukan menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall, menurut Hasyim dalam pelaksanaannya terbatas sampai langkah ke tujuh saja.<sup>38</sup> Adapun hasil dari setiap tahapan prosedur pengembangan yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut.

##### **1. Potensi dan Masalah**

Potensi yang dimiliki sekolah adalah tersedianya berupa akses internet dan perangkat elektronik yang memadai. Masalah yang ada di sekolah tersebut adalah belum menerapkan sumber belajar berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual pada materi operasi hitung aljabar kelas VII. Oleh sebab itu, penting mengembangkan produk bahan ajar yang berupa *powerpoint* interaktif dengan pendekatan kontekstual yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja

---

<sup>38</sup> Hasyim, Adelina. 2016. Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah. Bandar Lampung: Media akademi.

## **2. Pengumpulan Data**

Tahap potensi dan masalah selesai di lakukan, selanjutnya adalah mengumpulkan informasi. Mengumpulkan informasi sangat penting di lakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Tahap dalam mengumpulkan informasi yaitu peneliti mengumpulkan sumber referensi yang akan di gunakan untuk membuat *powerpoint* interaktif yang di kembangkan seperti buku matematika kelas VII serta sumber-sumber lain yang relevan.

## **3. Desain Produk**

Tahap desain produk peneliti melakukan rencana awal untuk membuat produk berupa *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual dengan materi operasi hitung bentuk aljabar. Dalam menyusun desain *powerpoint* interaktif harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Adapun desain produk pengembangan *powerpoint* interaktif Berbasis Pendekatan kontekstual sebagai berikut.

### **a. Halaman Depan**

Halaman depan memuat informasi berupa logo institut, judul, kelas, materi, dan pendekatan yang di gunakan. Adapun tampilan halaman depan *powerpoint* interaktif yang di kembangkan sebagai berikut.

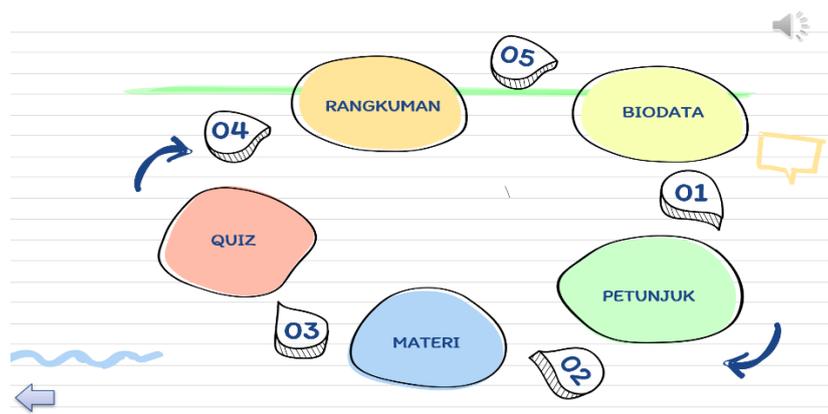


**Gambar 4.1 Tampilan Cover *powerpoint* interaktif**

Halaman depan *powerpoint* interaktif menggunakan gambar pedaganag yang menunjukkan bahwa soal-soal operasi hitung aljabar adalah soal yang berbasis kontekstual yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

**b. Rancangan menu utama**

Bentuk dari tampilan menu utama dapat di lihat pada gambar berikut ini

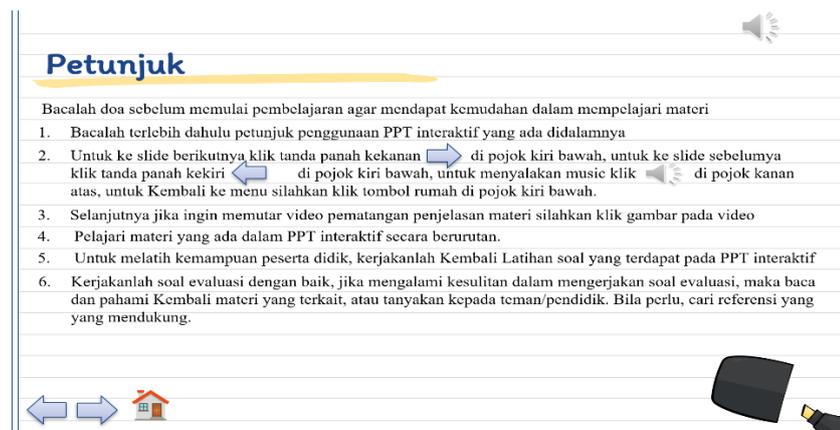


**Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama**

Gambar 4.2 terlihat bahwa dalam menu utama terdapat beberapa menu diantaranya petunjuk, materi, quiz, rangkuman, dan biodata.

### c. Rancangan Petunjuk

Petunjuk dalam *powerpoint* interaktif terdapat enam petunjuk yang dapat di lihat pada gambar berikut.



**Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Penggunaan**

Gambar 4.3 merupakan petunjuk atau langkah-langkah untuk mengoperasikan *powerpoint* interaktif tentang materi operasi hitung aljabar.

### d. Rancangan tampilan awal Materi

Bentuk awal tampilan materi dapat di lihat pada gambar sebagai berikut.



**Gambar 4.4 Tampilan Awal Materi**

Gambar 4.4 tampilan awal materi pembelajaran terdapat tiga sub bab yang di beri nama 1. Penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar, 2. Perkalian bentuk aljabar, 3. Pembagian bentuk aljabar.



**Gambar 4.5 Tampilan Materi**

Gambar 4.5 terlihat tampilan materi yang berasal dari youtube untuk materi penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar.

#### **e. Latihan soal**

Latihan soal dalam *powerpoint* interaktif terdiri dari empat soal, terdapat empat pilihan jawaban, ketika peserta didik mengklik

salah satu pilihan jawaban maka akan muncul *emoticon* benar dan salah.

1. Disebuah meja terdapat 5 sendok, 5 piring, dan 5 gelas. Rina mengambil 2 buah sendok, dan 1 piring, lalu Rani menaruh 2 buah piring, 4 sendok, dan 2 gelas. Maka berapakah jumlah peralatan makan yang tersedia di meja tersebut sekarang?

a. 7 sendok, 6 piring dan 7 gelas

b. 6 sendok, 5 piring dan 5 gelas

c. 5 sendok, 4 piring dan 5 gelas

d. 9 sendok, 7 piring dan 7 gelas



**Gambar 4.6 Tampilan Saat Menjawab Benar**

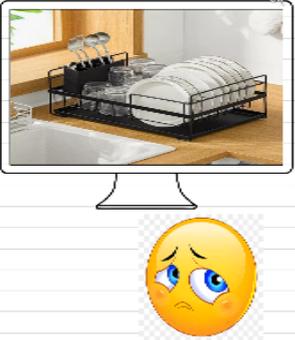
1. Disebuah meja terdapat 5 sendok, 5 piring, dan 5 gelas. Rina mengambil 2 buah sendok, dan 1 piring, lalu Rani menaruh 2 buah piring, 4 sendok, dan 2 gelas. Maka berapakah jumlah peralatan makan yang tersedia di meja tersebut sekarang?

a. 7 sendok, 6 piring dan 7 gelas

b. 6 sendok, 5 piring dan 5 gelas

c. 5 sendok, 4 piring dan 5 gelas

d. 9 sendok, 7 piring dan 7 gelas



**Gambar 4.7 Tampilan Saat Menjawab Salah**

Gambar 4.6 dan gambar 4.7 merupakan tampilan ketika menjawab soal quiz benar dan salah.

#### f. Rangkuman

Rangkuman dalam *powerpoint* interaktif merupakan ringkasan dari materi yang dijelaskan.

**Rangkuman**

- Sifat-sifat yang berlaku dalam penjumlahan:
  - Sifat Komutatif  
 $a + b = b + a$
  - Sifat Asosiatif  
 $a + (b + c) = (a + b) + c$
  - Sifat Distributif  
 $a (b + c) = ab + ac$
- operasi perkalian memiliki beberapa sifat, yaitu:
  - Sifat Komutatif  
 $a \times b = b \times a$

2. Sifat Asosiatif  $a \times (b \times c) = (a \times b) \times c$

3. Sifat Distributif  $a \times (b + c) = a \times b + a \times c$

- Untuk mencari luas adalah  
 $L = p \times l$
- Untuk mencari lebar adalah  
 $L = p \times l$   
 $l = \frac{L}{p}$

**Gambar 4.8 Tampilan Rangkuman**

Gambar 4.8 merupakan ringkasan materi yang ada dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

#### g. Biodata

Tampilan biodata penulis dalam *powerpoint* interaktif sebagai berikut.

Destika Putri Fitriana lahir di Jojog pada 12 Desember 2002. penulis merupakan putri dari bapak Sumarno dan ibu Sri Yatun.

Penulis menyelesaikan Pendidikan formal di SDN 2 Gedung Dalem dari 2008-2014. SMPN 5 Batanghari Nuban Satap dari 2014-2017. kemudian melanjutkan ke MAN 1 Metro dari 2017-2020.

Setelah menyelesaikan Pendidikan pada jenjang sekolah, penulis melanjutkan untuk mengemban ilmu keperguruan tinggi. Terhitung mulai tahun 2020 penulis tercatat sebagai mahasiswa program studi Tadris Matematika di IAIN Metro Lampung. Saat ini penulis sedang menyelesaikan tugas akhir untuk menempuh syarat mendapat gelar S1. dengan tujuan untuk mendapatkan ilmu yang bermanfaat sehingga penulis dapat mengamalkan kepada orang lain. Semua itu tidak terlepas dari do'a dan dukungan dari kedua orang tua serta teman-teman. Untuk itu penulis mengucapkan rasa Syukur kepada Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini dengan lancar sekian.

**Gambar 4.9 Tampilan Biodata**

Gambar 4.9 merupakan biodata penulis dalam *powerpoint* interaktif merupakan penutup yang berisikan tempat tanggal lahir dan riwayat pendidikan.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan produk yang selesai dikembangkan dan disetujui oleh dosen pembimbing maka selanjutnya dilakukan validasi produk yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media. Berdasarkan saran dari validasi ahli, dapat di perbaiki sesuai dengan saran validator. Penelitian pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan *powerpoint* interaktif yang di kembangkan.

Penilaian dalam penelitian ini ditentukan dengan kategori minimal baik, maka *powerpoint* interaktif dinyatakan “valid” di gunakan apabila tingkat kevalidan yang di capai minimal baik. Validasi dan penilaian untuk ahli materi dilakukan oleh dosen program studi Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri Metro yaitu Ibu Nur Indah Rahmawati, M.Pd. selain itu validasi juga di lakukan oleh guru matematika SMPN 5 Batanghari Nuban Satap yaitu Ibu Reni Wulansari, S.Pd. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian, kritik, dan saran terhadap *powerpoint* interaktif yang telah di buat.

Validasi dan penilaian untuk ahli media di lakukan oleh dosen program studi Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri Metro yaitu Ibu Sri Wahyuni, M.Pd. selain itu, validasi juga di lakukan oleh guru SMKN 4 Metro yaitu Ibu Desfa Rahmawati, S.Pd. validasi dan penilaian dari ahli media bertujuan untuk mendapatkan penilaian, krtik,

dan saran tentang *powerpoint* interaktif yang telah dikembangkan. Berikut ini hasil analisis data penilaian terhadap *powerpoint* interaktif.

**a. Hasil Validasi Ahli Materi Matematika**

Validasi ahli materi di lakukan dengan memberikan penilaian terhadap *powerpoint* onteraktif yang telah di kembangkan sesuai dengan aspek dan kriteria penilaian pada lembar validasi ahli materi yaitu mengenai ketepatan materi dan isi, aspek kebahasaan dan aspek kontekstual. Berikut ini hasil dari analisis data yang di peroleh dari penilaian validator ahli materi terhadap *powerpoint* interaktif.

**Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek yang dinilai	Rata-rata skor	keterangan
Ketepatan materi dan isi	4,3	Sangat valid
Aspek kebahasaan	4,25	Sangat valid
Aspek kontekstual	4,27	Sangat valid
Rata-rata	4,28	Sangat valid

Tabel 4.1 menjelaskan tentang validasi ahli materi yang di lakukan sebanyak dua kali kemudian di analisis dengan menghitung skor rata-rata dari lembar validasi. Instrumen validasi ahli materi berjumlah 18 pernyataan dengan skala 5 sehingga di peroleh jumlah skor maksimal 90. Berdasarkan tabel 4.1, hasil penilaian ahli materi yang di capai rata-rata adalah “sangat valid” dengan total penilaian 154 dengan rata-rata 4,28. Aspek ketepatan materi dan isi memperoleh skor 26 dengan rata-rata 4,3 termasuk dalam kriteria

“sangat valid”, aspek kebahasaan memperoleh skor 17 dengan rata-rata 4,25 termasuk dalam kriteria “sangat valid”, dan aspek kontekstual memperoleh skor 111 dengan rata-rata 4,27 termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Melalui beberapa saran dari validator, maka produk *powerpoint* interaktif yang di kembangkan sudah di nyatakan “valid” dan layak untuk di uji cobakan.

#### **b. Hasil Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap *powerpoint* interaktif yang di kembangkan sesuai dengan aspek dan kriteria penilaian pada lembar validasi ahli media yaitu desain cover dan aspek tampilan. Berikut hasil analisis data yang di peroleh dari penilaian validator ahli media terhadap *powerpoint* interaktif.

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek yang dinilai	Rata-rata skor	Keterangan
Desain cover	3,5	valid
Aspek tampilan	4	valid
Rata-rata	3,75	valid

Validasi ahli media di lakukan sebanyak dua kali yang di analisis dengan menghitung skor rata-rata dari lembar validasi bahan ajar. Instrumen validasi ahli media berjumlah 10 pernyataan dengan skala 5 sehingga diperoleh skor maksimal 50. Berdasarkan tabel 4.2 hasil penilaian validasi ahli media yang di capai rata-rata adalah

“valid” dengan total penilaian 79 dengan rata-rata 3,75. Aspek desain cover memperoleh skor 7 dengan rata-rata 3,5 termasuk dalam kriteria “valid”, aspek tampilan memperoleh skor 72 dengan rata-rata 4 termasuk dalam kriteria “valid”. Melalui beberapa saran dari validator ahli media, maka produk *powerpoint* interaktif yang dikembangkan sudah dinyatakan “valid” dan layak untuk digunakan.

## 5. Revisi Desain

*powerpoint* interaktif selanjutnya divalidasi dan dilakukan perbaikan produk sebelum diujicobakan pada peserta didik. Dari kekurangan-kekurangan *powerpoint* interaktif tersebut maka peneliti selanjutnya akan memperbaiki berdasarkan saran dan komentar dari para ahli untuk menjadikan *powerpoint* interaktif lebih baik lagi. Adapun revisi yang harus dilakukan adalah sebagai berikut.

### a. Revisi Ahli Materi Matematika

Kritik dan saran perbaikan *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dari validator ahli materi matematika.

**Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Materi Matematika**

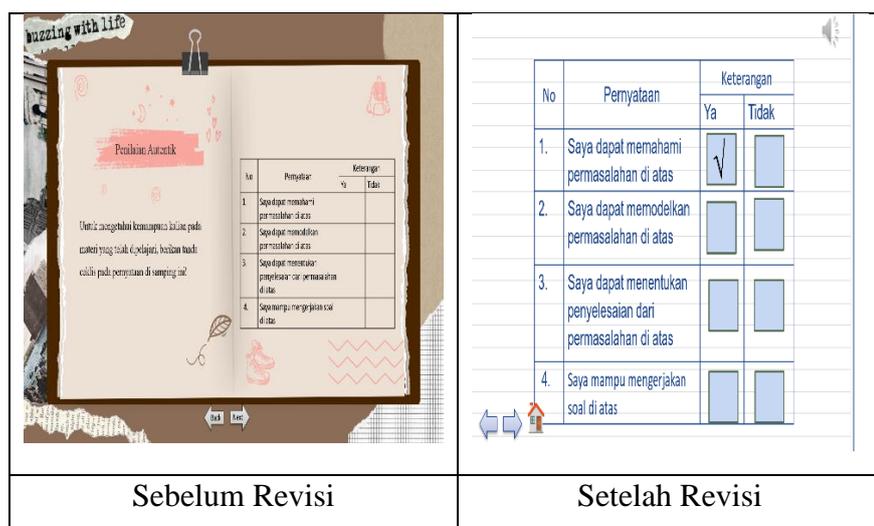
No.	Validator	Kritik dan saran
1.	Ahli materi 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada materi konsep materi ditambah</li> <li>2. Pada penilaian autentik di beri tanda (√) ceklis</li> <li>3. Ada lembar diskusi siswa</li> <li>4. Sesuaikan dengan pembelajaran interaktif</li> </ol>
2.	Ahli materi 2	-

Tabel 4.3 merupakan kritik dan saran dari validator ahli materi. Hasil dari perbaikan berdasarkan kritik dan saran dari validator dapat di lihat dalam gambar berikut.



**Gambar 4,10 Revisi Konsep Materi**

Gambar 4.10 peneliti belum menambahkan konsep materi. Penulis melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang di berikan oleh validator.



**Gambar 4.11 Revisi Penilaian Autentik**

Gambar 4.11 peneliti kurang teliti dalam memberikan tanda ceklis pada penilaian autentik, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang di berikan oleh validator dan memeriksa kembali dengan teliti.

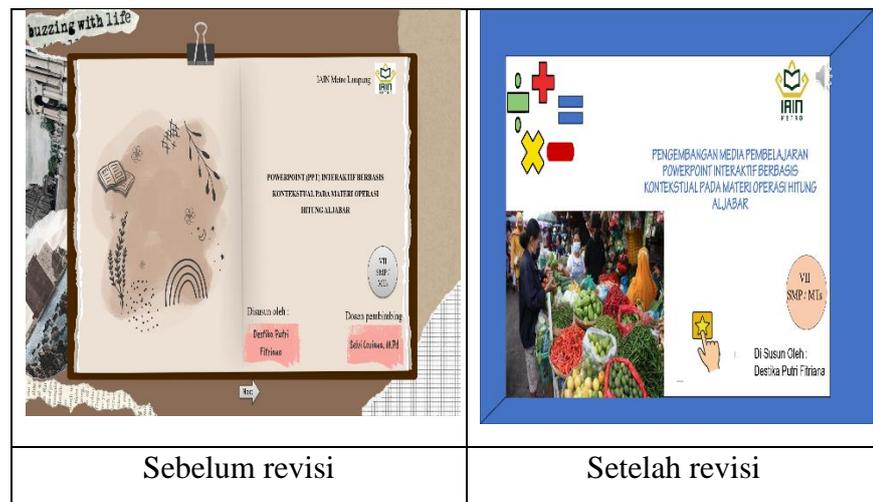
#### b. Revisi Ahli Media Matematika

Kritik dan saran perbaikan *powerpoint* interaktif yang di kembangkan dari validator ahli media.

**Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Media**

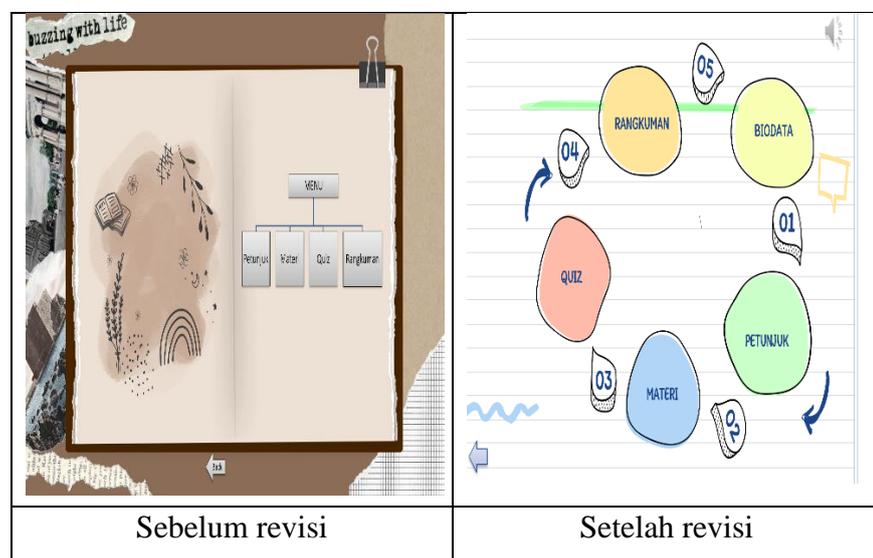
No	Validator	Kritik dan saran
1.	Ahli media 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cover harus menggambarkan isi, huruf di cover di buat menarik</li> <li>2. Back ground sesuai isi</li> <li>3. Menu di buat menarik, berwarna penomoran</li> <li>4. Tambah menu home</li> <li>5. Materi youtube di perbaiki agar bisa di klik</li> <li>6. Tambah musik/on off</li> <li>7. Gambar diberi sumber</li> <li>8. Ceklis pada penilaian autentik</li> <li>9. Soal kuis ada ilustrasi</li> <li>10. Dibuat lebih menarik</li> </ol>
2.	Ahli media 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian cover pada media pembelajaran perlu diperbaiki untuk memperjelas isi materi yang akan di simpulkan</li> <li>2. Ikon-ikon disesuaikan kembali</li> <li>3. Pemilihan warna untuk ikon di perbaiki</li> </ol>

Tabel 4.4 merupakan kritik dan saran dari validator ahli media. Hasil dari perbaikan berdasarkan kritik dan saran dari validator dapat di lihat dalam gambar berikut.



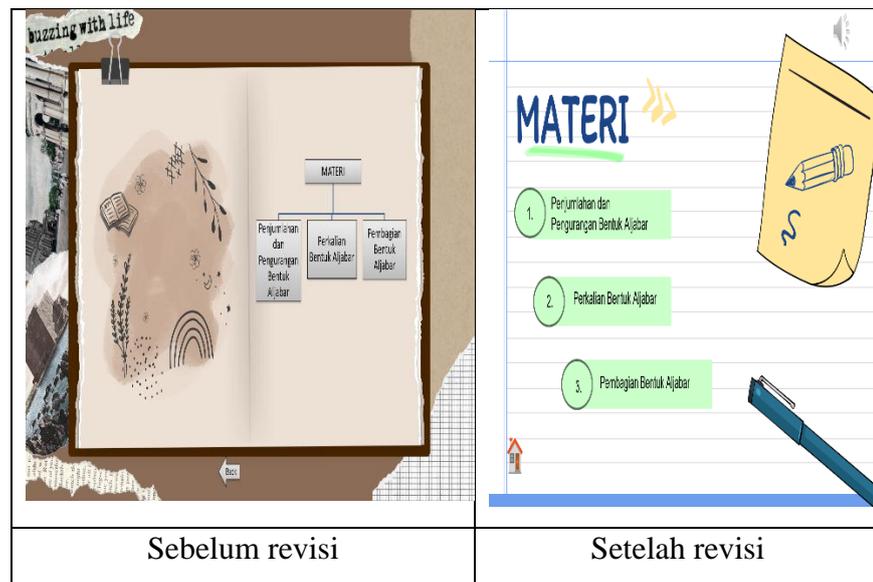
**Gambar 4.12 Perbaikan Cover**

Gambar 4.12 peneliti kurang teliti dalam peletakan dan kesesuaian cover pada media pembelajaran. Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang di berikan oleh validator.



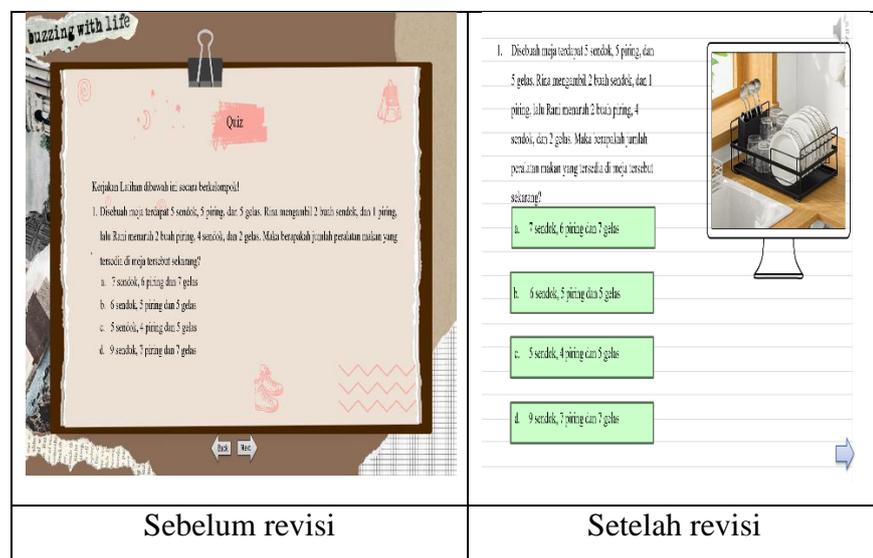
**Gambar 4.13 Perbaikan Menu**

Gambar 4.13 peneliti belum menggunakan menu yang belum menarik dan belum menggunakan penomoran. Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang di berikan validator.



**Gambar 4.14 Perbaikan Menu Home**

Gambar 4.14 peneliti belum menambahkan menu home untuk kembali ke menu di setiap slide. Peneliti melakukan perbaikan sesuai kritik dan saran yang telah di berikan oleh validator.



**Gambar 4.15 Quiz Ditambah Ilustrasi**

Gambar 4.15 peneliti belum menambahkan ilustrasi di setiap quiz. Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang di berikan oleh validator.

## 6. Uji Coba Produk

Tahapan uji coba produk ini, peneliti hanya melakukan uji coba dengan satu kelas pada kelas VII SMPN 5 Batanghari Nuban Satap dengan uji terbatas 24 peserta didik. Uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan. Untuk mengetahui respon dari peserta didik tentang penggunaan *powerpoint* interaktif setelah kegiatan pembelajaran maka peserta didik diberikan lembar penilaian yang berkaitan dengan penggunaan *powerpoint* interaktif. Data hasil angket respon peserta didik tertera pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No	Aspek yang dinilai	Presentase peraspek	Kriteria
1.	Aspek hasil program	4,24	sangat praktis
2.	Aspek pembelajaran media	4,1	praktis
Presentase rata-rata		4,17	praktis

Pada tabel 4.5 hasil uji coba kelompok kecil yaitu pada dua puluh empat peserta didik kelas VII SMPN 5 Batanghari Nuban Satap yang telah mempelajari operasi hitung aljabar dengan menggunakan *powerpoint* interaktif. Pada aspek hasil program memperoleh skor 610 dengan presentase 4,24 termasuk kriteria “sangat praktis” dan aspek pembelajaran media memperoleh skor 394 dengan presentase yang diperoleh adalah 4,1 dengan kriteria “praktis”. Rata-rata presentase penilaian dari kedua aspek tersebut diperoleh presentase 4,17 dengan kategori “praktis”.

## 7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah melakukan uji coba produk, untuk mengetahui kepraktisan *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual pada materi operasi hitung aljabar. Produk dinyatakan dengan kriteria “praktis” maka tidak dilakukan perbaikan produk kembali. *powerpoint* interaktif Matematika dinyatakan sudah selesai dikembangkan dan memperoleh produk akhir.

### B. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir merupakan hasil pengembangan produk yang telah melalui tahap validasi, revisi, dan uji coba. Hasil produk yang telah dikembangkan nantinya akan di distribusikan ke sekolah tempat penelitian yaitu SMPN 5 Batanghari Nuban Satap. Penelitian pengembangan menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi tujuh tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Produk yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual dengan materi operasi hitung aljabar. Materi dan desain produk menggunakan aplikasi *Microsoft powerpoint*.

*Powerpoint* interaktif merupakan media pembelajaran bagi peserta didik yang disusun secara sistematis yang dapat digunakan secara mandiri dan berbentuk digital yang tidak hanya menampilkan gambar dan teks. *powerpoint* interaktif memuat video dan yang dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *powerpoint* merupakan

aplikasi umum yang disertakan dengan paket *Microsoft Office* sehingga membuatnya dapat diakses oleh sebagian besar pengguna komputer. Konten *powerpoint* terus ditingkatkan sejalan dengan teknologi saat ini sehingga mampu bersaing dengan aplikasi canggih dan berbayar. *Powerpoint* ini yang di perlukan adalah menjadikan pengguna lebih kreatif dalam mengeksplorasi fungsinya lebih dari sekadar presentasi slide dengan memasukkan animasi, rekaman audio atau suara, dan produksi video.<sup>39</sup>

Setelah produk melalui beberapa tahapan, kemudian produk dilakukan validasi oleh validator ahli materi dan ahli media sebanyak dua kali. Selanjutnya, masuk pada tahap revisi dari ahli materi dan ahli media pada *powerpoint* interaktif. Setelah di validasi dan dinyatakan layak oleh validator, maka produk siap untuk diuji cobakan dalam proses pembelajaran di SMP N 5 Batanghari Nuban Satap. Uji coba produk untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran. Hal ini relevan dengan teori karim bahwa kualitas suatu produk bahan ajar harus memenuhi kriteria “valid” dan praktis.<sup>40</sup>

Bahan ajar *powerpoint* interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika tidak hanya terpaku pada buku dan penjelasan dari guru saja.

---

<sup>39</sup> Osman, Norasyikin, Siti Salwa Mohd Noor, and Nurazan Mohmad Rouyan. “The Use of *powerpoint* in Developing Multimedia-Based Teaching and Learning Materials for Learning Arabic Language,” 2022

<sup>40</sup> Fandinata, Merry Rosa Derenya, and Asdini Sari. “Pengembangan Media Pembelajaran *powerpoint* Interaktif Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar Pada Materi Segiempat,” 2023. Fandinata and Sari, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS ETNOMATEMATIKA BUDAYA BANJAR PADA MATERI SEGIEMPAT.”

Akan tetapi, pembelajaran dapat berlangsung secara mandiri dilakukan oleh peserta didik dengan bantuan bahan ajar *powerpoint* interaktif. Sesuai dengan pendapat Puspita Ayu Damayanti dan Abd. Qohar bahwa pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* interaktif dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar secara mandiri.<sup>41</sup>

Hal ini didukung dengan *powerpoint* interaktif yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

- a. *Powerpoint* interaktif berbasis pendekatan kontekstual materi operasi hitung aljabar ini dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam mengerjakan soal karena materi yang disajikan memuat permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan dengan langkah-langkah pemecahan yang terperinci.
- b. *Powerpoint* interaktif tidak membosankan dan sangat menarik karena terdapat gambar, video, dan kuis. Peserta didik memiliki rasa penasaran pada permasalahan dalam soal ketika menggunakan *powerpoint* interaktif dan mempunyai rasa ingin menyelesaikan permasalahan tersebut.
- c. *Powerpoint* interaktif ini dikembangkan memiliki wawasan dan pengetahuan yang secara desain dan format baru baik dari segi mencari

---

<sup>41</sup> Damayanti, Puspita Ayu, and Abd. Qohar. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *powerpoint* pada Materi Kerucut." *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 2 (December 1, 2019): 119–24.  
Damayanti and Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut."

tema, video, dan ilustrasi yang tergabung dalam satu aplikasi *powerpoint*.

- d. *Powerpoint* interaktif mudah digunakan karena dilengkapi petunjuk penggunaan dan dapat diakses menggunakan aplikasi *powerpoint*,

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dalam soal yaitu dengan langkah-langkah penyelesaian masalah menurut, jadi peserta didik akan lebih terarah dalam mengerjakannya. Dalam proses pembelajaran, siswa perlu bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhannya yakni bahan ajar *powerpoint* interaktif yang dapat digunakan secara mandiri. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi bahan ajar dibuat dengan memanfaatkan *Microsoft powerpoint* untuk membuat bahan ajar interaktif yang kaya akan fitur-fitur dalam *powerpoint* interaktif. *Powerpoint* interaktif dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika dan memotivasi untuk bersikap aktif dalam proses pembelajaran. Keberhasilan *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran dibuktikan hasil respon peserta didik yang memenuhi kriteria praktis dengan hasil persentase 4,17. Dengan demikian, *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran matematika.

### C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian masih terdapat beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan produk serta dalam proses penelitian itu sendiri. Beberapa keterbatasan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Penelitian masih terbatas pada satu sekolah saja dengan jumlah siswa yang sedikit, belum dilakukan uji coba di sekolah yang berbeda.
2. *Powerpoint* interaktif berbasis pendekatan kontekstual hanya menyajikan materi operasi hitung aljabar.
3. Penelitian hanya melakukan penilaian terhadap kevalidan dan kepraktisan *powerpoint* interaktif, tetapi tidak mengukur keefektifan peserta didik setelah menggunakan *powerpoint* interaktif.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARANA**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual yang telah diuraikan, maka untuk menjawab rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual dengan materi operasi hitung aljabar yang dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh tahapan yaitu pengumpulan data, desain potensi dan masalah, produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Produk yang dikembangkan menggunakan menggunakan aplikasi *Microsoft powerpoint*. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual kemudian di validasi oleh validator ahli materi dan ahli media untuk melihat kelayakan dari produk yang dikembangkan agar dapat diujicobakan dalam pembelajaran setelah produk dinyatakan layak. Hasil validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis kontekstual diperoleh skor keseluruhan sebesar 154 dengan rata-rata 4,27 termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hasil validasi oleh ahli media dilakukan

sebanyak dua kali, didapatkan skor keseluruhan sebesar 79 dengan nilai rata-rata 3,75 termasuk dalam kriteria “valid”.

2. Hasil uji coba dari respon siswa dengan jumlah 24 siswa didapatkan skor rata-rata persentase sebesar 4,17 termasuk dalam kriteria “praktis”. Diperoleh pada aspek pembelajaran media dengan persentase yaitu 4,1 dan aspek hasil program yaitu 4.23, hal ini berarti *powerpoint* interaktif yang dikembangkan menarik siswa untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian tingginya persentase respon siswa membuktikan bahwa bahan ajar *powerpoint* interaktif dapat dikatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian dan saran dari ahli materi dan ahli media serta tanggapan siswa dan guru, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya yaitu:

1. Pengembangan *powerpoint* interaktif perlu dilakukan dengan materi matematika yang berbeda atau dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbeda.
2. Penelitian hanya dilakukan uji coba kelompok kecil, penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan uji coba yang melibatkan sampel lebih banyak.
3. Penelitian hanya melakukan penilaian pada kevalidan dan kepraktisan *powerpoint* interaktif. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan pengukuran hingga tahap efektifitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, aunillah. 2021. Buku ajar statistic Pendidikan. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Cahya and Ahmadi, “Keterpaduan Konsep Operasi Bilangan Matematika dalam Al-Qur’an.” 2 (March 2020): 3.
- Citra, Renita. “Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Dengan Pembelajaran Konvensional Siswa Kelas Vii Smp Negeri 9 Merangin.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2017).
- Damayanti, Puspita Ayu, and Abd. Qohar. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *powerpoint* pada Materi Kerucut.” *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 2 (December 1, 2019): 119–24. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>.
- Dewi, Maharani Delta, and Nur Izzati. “Pengembangan Media Pembelajaran *powerpoint* Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP.” *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (August 5, 2020): 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.
- Dharmayanti, Luhanda, Iman Arief Munandar, and Ronny Mugara. “Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV” 02, no. 06 (2019).
- Endang Nuryasana, Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1 No.5 Oktober 2020
- Fandinata, Merry Rosa Derenya, and Asdini Sari. “Pengembangan Media Pembelajaran *powerpoint* Interaktif Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar Pada Materi Segiempat,” 2023.
- Hasudungan, Anju Nofarof. “Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan.” *Jurnal Dinamika* 3, no. 2 (November 30, 2022): 112–26. <https://doi.org/10.18326/dinamika.v3i2.112-126>.
- Hasyim, Adelina. 2016. Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah. Bandar Lampung: Media akademi
- Ishartono, Naufal, Adi Nurcahyo, Suliadi Firdaus, and Asyifa Nur Afiah. “Employing *powerpoint* in the Flipped-Learning-Based Classroom to Increase Students’ Understanding: Does It Help?” *Asian Journal of*

*University Education* 18, no. 3 (July 31, 2022).  
<https://doi.org/10.24191/ajue.v18i3.18952>.

Kamarullah, Kamarullah. "Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita." *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 1, no. 1 (June 1, 2017): 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>.

Kamil, Popo. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso." *Bioedusiana* 4, no. 2 (2018): 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>.

Maknunah, Durrotul, Gresella Lily Intrisya, Sania Mushallina, Achmad Agus Riyanto, Fikri Andriansyah, Mufidina Ali, M Khoirur Rozikin, Siti Nur Ellya, Via Amelia, and Khalimatus Sadiyah. "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran *powerpoint* Interaktif Bagi Pendidik Di Madrasah Tsanawiyah." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 01, no. 02 (2022).

Naidoo, Jayaluxmi, and Shamilla Hajaree. "Exploring the Perceptions of Grade 5 Learners about the Use of Videos and *powerpoint* Presentations When Learning Fractions in Mathematics." *South African Journal of Childhood Education* 11, no. 1 (January 25, 2021).  
<https://doi.org/10.4102/sajce.v11i1.846>.

Nasrullah, Analisis Bahan Ajar, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Volume 2, Nomor 2, Juli 2020.

Ni Nyoman Yuliarni A A I N Marhaeni, *Metode Riset* Jilid 2 (Jl sulastris, Kesiman, Denpasar: CV. sastra utama, 2019).

Nasution, Suri Wahyuni. "Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar" 1 (2022).

Nuryasana, Endang, and Noviana Desiningrum. "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 5 (September 29, 2020): 967–74. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>.

Osman, Norasyikin, Siti Salwa Mohd Noor, and Nurazan Mohmad Rouyan. "The Use of *powerpoint* in Developing Multimedia-Based Teaching and Learning Materials for Learning Arabic Language," 2022.

Putri, Shintya Eka Rosalia, Erwin Putera Permana, and Rian Damariswara. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *powerpoint* Interaktif Materi Volume Balok dan Kubus Berbasis Kontekstual untuk

Siswa Kelas V SDN Kraton.” *Jurnal Simki Postrgraduet* 2, no. 4 (2023): 284–88. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.7650>.

Sholihah, Fatikhatun Nikmatus, and Laili Rizqi Fadlilah. “Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Proses Berbasis Discovery Learning melalui Pembelajaran Daring pada Materi Bioteknologi Konvensional,” 2021.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.2020

Titin, and Iin Kurnia. “Studi Literatur: Pemanfaatan *powerpoint* Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA.” *EduBiologia: Biological Science and Education Journal* 2, no. 1 (January 4, 2022): 1. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v2i1.10451>.

Umatin, Chairu, dkk. 2021. *Pengantar Pendidikan*. Malang. CV. Pustaka Learning Center

Vhalery, Rendika, Albertus Maria Setyastanto, and Ari Wahyu Leksono. “Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur.” *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (April 1, 2022): 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>.

Wahyu Anggriyani, Farida Catur. “Pendekatan Kontekstual Dalam Kegiatan Belajar Mengajar.” *Al-Rabwah* 14, no. 01 (March 23, 2021): 19–38. <https://doi.org/10.55799/jalr.v14i01.42>.

Wahyuni, Tutik, Sarwiji Suwandi, and St Y Slamet. “The Implementation of Contextual Approach in Solving Problems Understanding Syntax: Sentence Indonesian at Universities in Surakarta, Indonesia.” *Journal of Education and Practice*, 2015.

Wulandari, Eka. “Pemanfaatan *powerpoint* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 2 (March 1, 2022): 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.34>.

# **LAMPIRAN**

## LAMPIRAN 1 Surat Izin Pra Survey

6/11/23, 8:54 PM

IZIN PRASURVEY



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3113/In.28/JJ/TL.01/06/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
Kepala Sekolah SMPN 5  
BATANGHARI NUBAN SATAP  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

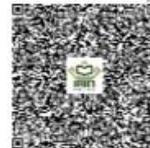
Nama : **DESTIKA PUTRI FITRIANA**  
NPM : 2001061005  
Semester : 6 (Enam)  
Jurusan : Tadris Matematika  
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS  
KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG  
ALJABAR**

untuk melakukan prasurvey di SMPN 5 BATANGHARI NUBAN SATAP, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 11 Juni 2023  
Ketua Jurusan,



**Endah Wulantina**  
NIP 199112222019032010

## LAMPIRAN 2 Surat Balasan Izin Pra Survey



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UPTD SMP NEGERI 5 BATANGHARI NUBAN SATU ATAP**  
*Alamat: Desa Gedung Dalam Baru Kecamatan Batanghari Nuban Lampung Timur*

**SURAT KETERANGAN**  
 NO. 800/217/01/SMPN.5/SK/2023

Suhubungan dengan surat dari Insitut Agama Islam Negeri Metro Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, hal Izin Mengadakan Penelitian, maka Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Batanghari Nuban dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawa ini:

Nama : DESTIKA PUTRI FITRIANA  
 NPM : 2001061005  
 Semester : 6 (enam)  
 Jurusan : Tadris Matematika  
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR

Benar telah mengadakan penelitian di SMP Negeri 5 Batanghari Nuban Satap guna melengkapi data pada penyusunan skripsi.

Dengan demikian surat keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Batanghari Nuban, 12 Juni 2023

Kepala Sekolah

**PARINEM.S.Pd.**

NIP. 196601051986032005

## LAMPIRAN 3 Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 2463/In.28.1/J/TL.00/05/2024  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Selvi Loviana (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-

Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **DESTIKA PUTRI FITRIANA**  
NPM : 2001061005  
Semester : 8 (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Matematika  
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 29 Mei 2024  
Ketua Jurusan



Endah Wulantina

NIP 199112222019032010

## LAMPIRAN 4 Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

### SURAT TUGAS

Nomor: B-2501/In.28/D.1/TL.01/05/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : DESTIKA PUTRI FITRIANA  
NPM : 2001061005  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Tadris Matematika

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMPN 5 BATANGHARI NUBAN SATAP, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 30 Mei 2024

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003



## LAMPIRAN 5 Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2502/In.28/D.1/TL.00/05/2024  
Lampiran :-  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA SMPN 5 BATANGHARI  
NUBAN SATAP  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2501/In.28/D.1/TL.01/05/2024, tanggal 30 Mei 2024 atas nama saudara:

Nama : **DESTIKA PUTRI FITRIANA**  
NPM : 2001061005  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Tadris Matematika

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMPN 5 BATANGHARI NUBAN SATAP bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMPN 5 BATANGHARI NUBAN SATAP, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 30 Mei 2024  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003

## LAMPIRAN 6 Surat Balasan Izin Research



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMPN 5 BATANGHARI NUBAN SATU ATAP**

*Alamat: Desa Gedung Dalam, Kec. Batanghari Nuban Kab. Lampung Timur Kode Pos 34154*

**SURAT KETERANGAN  
NO :420/235/06/SMPN.5/2024**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PARINEM, S.Pd  
NIP : 196601051986032005  
Pangkat/ Gol : Pembina/ IV B  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMPN 5 Batanghari Nuban Satu Atap

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : DESTIKA PUTRI FITRIANA  
NPM : 2001061005  
SEMESTER : 8 (delapan )  
JURUSAN : TADRIS MATEMATIKA  
JUDUL :PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS  
KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG  
ALJABAR

Benar telah mengadakan research di SMPN 5 Batanghari Nuban Satap guna melengkapi data pada penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dipergunakan seperlunya.



## LAMPIRAN 7 Surat Keterangan Bebas Pustaka Program Studi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

### **SURAT BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI**

No: 181/Pustaka-TMTK/VI/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, ketua Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, menerangkan bahwa:

Nama : Destika Putri Fitriana  
NPM : 2001061005  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Tadris Matematika (TMTK)

Bahwa nama tersebut diatas, dinyatakan telah lulus bebas pustaka Program Studi TMTK, dengan memberi sumbangan buku dalam rangka penambahan koleksi buku-buku perpustakaan Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Metro, 14 Juni 2024  
Ketua Program Studi TMTK

**Endah Wujantina, M.Pd.**  
NIP. 199112222019032010

## LAMPIRAN 8 Surat Keterangan Bebas Pustaka IAIN Metro



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iaim@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**  
Nomor : P-647/ln.28/S/U.1/OT.01/06/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : DESTIKA PUTRI FITRIANA  
NPM : 2001061005  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris Matematika

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001061005

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 11 Juni 2024  
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP. 19750505 200112 1 002

## LAMPIRAN 9 Buku Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO LAMPUNG  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; email: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Destika Putri Fitiana  
 NPM : 2001061005

Program Studi : Tadris Matematika  
 Semester : VI

No	Hari/Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1	Jenin 3/06/2023		Perbaiki BAB I	
2	Kamis 07/03/2023	Selvi Loviana, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>Perbaiki Bab I, Penelitian terdahulu dan keterbaruan dari penelitian</li> <li>Tambatkan nilai ulangan harian</li> <li>Berikan soal tentang komposisi</li> </ol>	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

**Endah Wulantina, M.Pd**  
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

**Selvi Loviana, M.Pd**  
 NIP. 19910611 201903 2 012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO LAMPUNG  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; email: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

IAIN METRO

Nama : Destika Putri Fitiana  
 NPM : 2001061005

Program Studi : Tadris Matematika  
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
3	Senin 11-12-2023	Selvi Loviana, M.Pd	Perbaiki Bab I - Rumusan masalah - Bimbingan bab 1 dan 2	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

**Endah Mulantina, M.Pd**  
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

**Selvi Loviana, M.Pd**  
 NIP. 19910611 201903 2 012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO LAMPUNG  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; email: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Destika Putri Fitiana  
 NPM : 2001061005

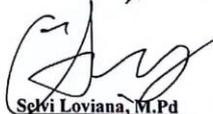
Program Studi : Tadris Matematika  
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
4	Senin 18/12 2023	Selvi Loviana, M.Pd	Bimbingan bab 1, 2, dan 3	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

  
 Endah Wulantina, M.Pd  
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

  
 Selvi Loviana, M.Pd  
 NIP. 19910611 201903 2 012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO LAMPUNG  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; email: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

IAIN METRO

Nama : Destika Putri Fitiana  
 NPM : 2001061005

Program Studi : Tadris Matematika  
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
5	Jumat 22/10/2023	Selvi Loviana, M.Pd	Bimbingan bab 1, 2, dan 3 Perbaiki bab bagian potensi masalah	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

**Endah Wulantina, M.Pd**  
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

**Selvi Loviana, M.Pd**  
 NIP. 19910611 201903 2 012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; email: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**IAIN METRO**

Nama : Destika Putri Fitiana  
 NPM : 2001061005

Program Studi : Tadris Matematika  
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
6	Rabu 3-01-2024		Grapha - powerpoint - Angkat- perbaiki penulisan.	
7	Senin 5-02-2024	Selvi Loviana, M.Pd	Perbaiki bab 1 -> perbaiki PPT	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

**Endah Wulantina, M.Pd**  
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

**Selvi Loviana, M.Pd**  
 NIP. 19910611 201903 2 012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; email: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**IAIN METRO**

Nama : Destika Putri Fitiana  
NPM : 2001061005

Program Studi : Tadris Matematika  
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
02	Selasa 6-02-2024	Selvi Loviana, M.Pd	Ace Seminar proposal	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Tadris Matematika

**Endah Wulantina, M.Pd**  
NIP.19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

**Selvi Loviana, M.Pd**  
NIP.19910611 201903 2 012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO LAMPUNG  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; email: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Destika Putri Fitiana  
 NPM : 2001061005

Program Studi : Tadris Matematika  
 Semester : VI

No	Hari/Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	1/05/24	Selvi Loviana, M.Pd	Desain PPT Interaktif dan kontekstual	
2.	6/05/24		Latihan soal yang berkaitan dengan kontekstual	
3.	14/05/24		Desain dan isi PPT Interaktif	
4.	05/05/24		Perbaiki PPT.	
5.	22/05/24		Acc APD	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

**Endah Wulantina, M.Pd**  
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

**Selvi Loviana, M.Pd**  
 NIP. 19910611 201903 2 012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO LAMPUNG  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; email: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

IAIN METRO

Nama : Destika Putri Fitriana  
 NPM : 2001061005

Program Studi : Tadris Matematika  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1	Senin 10-6-24	Selvi Loviana, M.Pd	Perbaiki penulisan	
2	Selasa 11-6-24	Selvi Loviana, M.Pd	Perbaiki penulisan sesuai dengan SPK tambahkan 3 referensi di bab IV.	
3	Jumat 14-6-24	Selvi Loviana, M.Pd	Perbaiki intrumen - Perbaiki penulisan ACC Skripsi	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Tadris Matematika

Endang Walantina, M.Pd  
 NIP. 19911222 201903 2 010

Dosen Pembimbing

Selvi Loviana, M.Pd  
 NIP. 19910611 201903 2 012

## LAMPIRAN 10 Lembar Validasi Ahli Media

Produk oleh .

**VALIDASI ~~LEMBAR ANKET~~ PENILAIAN AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF**  
**BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR**

---

Nama Validator : Sri Wahyuni  
 NIP : 19900924 2023 212043  
 Status : Dosen  
 Instansi : IAIN Metro  
 Tanggal Pengisian : 28 / 05 / 2024  
 Penyusun : Destika Putri Fitriana

### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Melalui instrument ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap angket validitas produk yang dikembangkan dalam bentuk *powerpoint interaktif* dengan pendekatan kontekstual.
2. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pernyataan yang terdapat dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan angket validitas produk yang dikembangkan.
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom nilai dengan keterangan :  
 1 = Sangat Kurang    3 = Cukup    5 = Sangat Baik  
 2 = Kurang            4 = Baik
4. Berikan pula tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap angket validitas produk yang dikembangkan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran pada baris yang telah disediakan.
6. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.

## B. PENILAIAN

Aspek	Pernyataan	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Cover	Kesesuaian desain cover powerpoint interaktif				✓	
Aspek Tampilan	Kreatifitas dan inovasi dalam media pembelajaran sudah bagus				✓	
	Media pembelajaran mudah dioperasikan				✓	
	Media pembelajaran bersifat interaktif				✓	
	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah dipahami				✓	
	Tata letak gambar dan tulisan sudah sesuai				✓	
	Tampilan menu dan icon yang digunakan sudah sesuai				✓	
	Pemilihan tampilan sudah sesuai				✓	
	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai				✓	
	Ilustrasi gambar yang ditampilkan sesuai materi			✓		

### C KESIMPULAN

Kesimpulan secara umum mengenai angket validitas produk :

1	Dapat digunakan tanpa revisi	
2	Dapat digunakan dengan sedikit revisi	
3	Dapat digunakan dengan banyak revisi	✓
4	Tidak dapat digunakan	

### D. KRITIK DAN SARAN

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validitas produk

- Cover harus menggambarkan isi Caljabar dulu (covernya) *Halus di cover dibuat menarik*
- back ground sesuai isi
- Menu dibuat menarik, beri warna penomoran.
- tambah menu home/cover awal.
- Materi youtube diperbaiki agar bisa diklik.
- tambah musik/on+off
- gambar diberi sumber
- ceblit pd penilaian autentik
- Soal kuis harus ada ilustrasi
- Partur pustaka cek panduan peneliti.
- Dibuat lebih menarik

Metro, 28/5/2024

Validator

*Sri Wahyuni*

NIP. 19900924202321204.

**VALIDASI PRODUK OLEH AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL  
PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR**

---

Nama Validator : Desfa Rahmawati, S.Pd.  
 NIP : 200012192024212002  
 Status : Guru  
 Instansi : SMK Negeri 4 Metro  
 Tanggal Pengisian : 29 / 05 / 2024  
 Penyusun : Destika Putri Fitriana

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Melalui instrument ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap angket validitas produk yang dikembangkan dalam bentuk *powerpoint interaktif* dengan pendekatan kontekstual.
2. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pernyataan yang terdapat dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan angket validitas produk yang dikembangkan.
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom nilai dengan keterangan :
 

1 = Sangat Kurang    3 = Cukup    5 = Sangat Baik  
 2 = Kurang            4 = Baik
4. Berikan pula tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap angket validitas produk yang dikembangkan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran pada baris yang telah disediakan.
6. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.

## B. PENILAIAN

Aspek	Pernyataan	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Cover	Kesesuaian desain cover powerpoint interaktif			✓		
Aspek Tampilan	Kreatifitas dan inovasi dalam media pembelajaran sudah bagus				✓	
	Media pembelajaran mudah dioperasikan					✓
	Media pembelajaran bersifat interaktif			✓		
	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah dipahami				✓	
	Tata letak gambar dan tulisan sudah sesuai			✓		
	Tampilan menu dan icon yang digunakan sudah sesuai				✓	
	Pemilihan tampilan sudah sesuai				✓	
	Pemilihan jenis huruf sudah sesuai					✓
	Ilustrasi gambar yang ditampilkan sesuai materi					✓

### C. KESIMPULAN

Kesimpulan secara umum mengenai angket validitas produk :

1	Dapat digunakan tanpa revisi	
2	Dapat digunakan dengan sedikit revisi	✓
3	Dapat digunakan dengan banyak revisi	
4	Tidak dapat digunakan	

### D. KRITIK DAN SARAN

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validitas produk

Kesesuaian Cover Pd media Pembelajaran perlu diperbaiki  
 u/ memperjelas isi materi yg akan disampaikan, Ikon-ikon  
 disesuaikan kembali. Pemilihan warna untuk Ikon diperbaiki.

Batanghari Nubon 29/05/2024

Validator



Desfa Rahmawati, S.Pd

NIP. 200012192024212002

## LAMPIRAN 11 Lembar Validasi Ahli Materi

Produk Oleh  
 VALIDASI ~~LEMBAR ANKET PENILAIAN~~ AHLI MATERI PENGEMBANGAN  
 MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS  
 KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR

---

Nama Validator : Nur Indah Rahmawati, M.Pd.  
 NIP : 198807292019 032013  
 Status : Dosen  
 Instansi : IAIN Metro  
 Tanggal Pengisian : 28 Mei 2024  
 Penyusun : Destika Putri Fitriana .....

### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Melalui instrument ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap angket validitas produk yang dikembangkan dalam bentuk *powerpoint interaktif* dengan pendekatan kontekstual.
2. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pernyataan yang terdapat dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan angket validitas produk yang dikembangkan.
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (√) pada salah satu kolom nilai dengan keterangan :
 

1 = Sangat Kurang	3 = Cukup	5 = Sangat Baik
2 = Kurang	4 = Baik	
4. Berikan pula tanda *check list* (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap angket validitas produk yang dikembangkan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran pada baris yang telah disediakan.
6. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.

## B. PENILAIAN

Aspek	Pernyataan	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
Ketepatan Materi dan Isi	Kesesuaian materi, kebenaran konsep/materi dengan CP				✓	
	Kejelasan maksud dari materi dan soal latihan				✓	
	Ketepatan soal dengan kontekstual					✓
Aspek Kebahasaan	Menggunakan bahasa yang baik dan benar					✓
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓	
Aspek Kontekstual	Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.					✓
	Materi dalam powerpoint interaktif mampu mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya di kehidupan sehari-hari.				✓	
	Mengarahkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya (constructivism).				✓	
	Mengarahkan siswa untuk menemukan (inquiry).				✓	
	Mendorong siswa untuk bertanya (questioning).				✓	

Menciptakan komunitas belajar (learning community).				✓	
Menyajikan pemodelan (modeling).				✓	
Merefleksi materi yang disajikan (reflection).				✓	
Memuat adanya penilaian sebenarnya (authentic assessment).				✓	
Penyajian materi menumbuhkan kreatif dan inovatif dalam menggali ide.					✓
Menciptakan rasa ingin tahu bagi siswa.					✓
Melatih kemampuan kerja sama siswa.				✓	
Terdapat refleksi atau umpan balik atas penilaian sehingga siswa mengetahui tingkat penguasaan materi.					✓

### C. KESIMPULAN

Kesimpulan secara umum mengenai angket validitas produk :

1	Dapat digunakan tanpa revisi	
2	Dapat digunakan dengan sedikit revisi	✓
3	Dapat digunakan dengan banyak revisi	
4	Tidak dapat digunakan	

#### D. KRITIK DAN SARAN

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validitas produk

pada materi konsep materi ditambah, pada penilaian otentik,  
diberi tanda (✓) rekurs, ada lembar diskusi siswa,  
sesuaikan dengan pembelajaran interaktif.

Metro, 28 Mei 2021

Validator



Nur Indah Rahmawati, M.Pd

NIP. 198807292019032015

**VALIDASI PRODUK OLEH AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL  
PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR**

---

Nama Validator : RENDI WULANSARI, S.Pd  
 NIP : .....  
 Status : GURU  
 Instansi : UPTD SMP N 5 BATANCHARI NUBAN SATAP  
 Tanggal Pengisian : 20/05/2024  
 Penyusun : Destika Putri Fitriana .....

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Melalui instrument ini Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap angket validitas produk yang dikembangkan dalam bentuk *powerpoint interaktif* dengan pendekatan kontekstual.
2. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pernyataan yang terdapat dalam instrumen ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan angket validitas produk yang dikembangkan.
3. Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom nilai dengan keterangan :
 

1 = Sangat Kurang	3 = Cukup	5 = Sangat Baik
2 = Kurang	4 = Baik	
4. Berikan pula tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap angket validitas produk yang dikembangkan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran pada baris yang telah disediakan.
6. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.

## B. PENILAIAN

Aspek	Pernyataan	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
Ketepatan Materi dan Isi	Kesesuaian materi, kebenaran konsep/materi dengan CP				✓	
	Kejelasan maksud dari materi dan soal latihan				✓	
	Ketepatan soal dengan kontekstual					✓
Aspek Kebahasaan	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓	
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓	
Aspek Kontekstual	Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.				✓	
	Materi dalam powerpoint interaktif mampu mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya di kehidupan sehari-hari.				✓	
	Mengarahkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya (constructivism).				✓	
	Mengarahkan siswa untuk menemukan (inquiry).				✓	
	Mendorong siswa untuk bertanya (questioning).				✓	

Menciptakan komunitas belajar (learning community).				✓	
Menyajikan pemodelan (modeling).				✓	
Merefleksi materi yang disajikan (reflection).				✓	
Memuat adanya penilaian sebenarnya (authentic assessment).				✓	
Penyajian materi menumbuhkan kreatif dan inovatif dalam menggali ide.					✓
Menciptakan rasa ingin tahu bagi siswa.					✓
Melatih kemampuan kerja sama siswa.				✓	
Terdapat refleksi atau umpan balik atas penilaian sehingga siswa mengetahui tingkat penguasaan materi.					✓

### C. KESIMPULAN

Kesimpulan secara umum mengenai angket validitas produk :

1	Dapat digunakan tanpa revisi	✓
2	Dapat digunakan dengan sedikit revisi	
3	Dapat digunakan dengan banyak revisi	
4	Tidak dapat digunakan	

**D. KRITIK DAN SARAN**

Kritik dan saran untuk perbaikan angket validitas produk

.....  
.....  
.....  
.....

Patonghari Nuban 29/05/2024

Validator



RENI.....WULANSARI.S.Pd

NIP.

## LAMPIRAN 12 Hasil Respon Peserta Didik

### LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR

Nama : NADYA DWI SUSILO W.  
Kelas : 7b  
Hari / Tanggal : 6 Juni 2024

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda sebagai peserta didik tentang pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint (Ppt) Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Operasi Hitung Aljabar
2. Respon yang peserta didik berikan pada setiap butir pernyataan untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang produk yang dikembangkan.
3. Peserta didik memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom nilai dengan keterangan :  
1 = Sangat Kurang    3 = Cukup    5 = Sangat Baik  
2 = Kurang            4 = Baik
4. Berikan pula tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap angket respon peserta didik yang dikembangkan.
5. Peserta didik dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.

## B. PENILAIAN

Aspek	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
respon peserta didik	Apakah tampilan media pembelajaran PowerPoint interaktif menarik?			✓		
	Apakah dengan menggunakan media pembelajran PowerPoint interaktif suasana dalam belajar menjadi tidak monoton?				✓	
	Apakah media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat di gunakan secara mandiri?				✓	
	Apakah gambar di media pembelajfran PowerPoint interaktif sesuai dengan materi yang di sajikan?					✓
	Apakah gambar di media pembelajaran PowerPoint interaktif sangat jelas?					✓
	Apakah Bahasa yang di gunakan di media pembelajaran PowerPoint interaktif mudah dipahami?					✓
	Apakah huruf yang di gunakan di media pembelajran PowerPoint interaktif dapat di baca dengan jelas?				✓	
	Apakah warna media pembelajran PowerPoint interaktif menarik?				✓	
	Apakah menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif membuat anda semangat untuk belajar?					✓
	Apakah media pembelajaran PowerPoint interaktif menarik dan dapat mempermudah dalam proses pembelajaran?					✓

....., 2024  
Peserta Didik

  
.....  
NADA

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF BERBASIS  
KONTEKSTUAL PADA MATERI OPERASI HITUNG ALJABAR**

---

Nama : DAYU ANGHORI  
Kelas : 7. B  
Hari / Tanggal : KAMIS / 6 /

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda sebagai peserta didik tentang pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint (Ppt) Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Operasi Hitung Aljabar
2. Respon yang peserta didik berikan pada setiap butir pernyataan untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang produk yang dikembangkan.
3. Peserta didik memberikan penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu kolom nilai dengan keterangan :  
1 = Sangat Kurang    3 = Cukup    5 = Sangat Baik  
2 = Kurang            4 = Baik
4. Berikan pula tanda *check list* (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap angket respon peserta didik yang dikembangkan.
5. Peserta didik dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu sebelum melakukan penilaian.

## B. PENILAIAN

Aspek	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
respon peserta didik	Apakah tampilan media pembelajaran PowerPoint interaktif menarik?				✓	
	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif suasana dalam belajar menjadi tidak monoton?			✓		
	Apakah media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat di gunakan secara mandiri?					✓
	Apakah gambar di media pembelajfran PowerPoint interaktif sesuai dengan materi yang di sajikan?				✓	
	Apakah gambar di media pembelajaran PowerPoint interaktif sangat jelas?					✓
	Apakah Bahasa yang di gunakan di media pembelajaran PowerPoint interaktif mudah dipahami?					✓
	Apakah huruf yang di gunakan di media pembelajran PowerPoint interaktif dapat di baca dengan jelas?				✓	
	Apakah warna media pembelajran PowerPoint interaktif menarik?			✓		
	Apakah menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif membuat anda semangat untuk belajar?			✓		
	Apakah media pembelajaran PowerPoint interaktif menarik dan dapat mempermudah dalam proses pembelajaran?				✓	

Batanghari, Nuban 6/6, 2024

Peserta Didik



Dayu Anshori

**LAMPIRAN 13** Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Ahli Media

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>No</b>	<b>V1</b>	<b>V2</b>	<b>ΣSkor</b>	<b>ΣSkor Per Aspek</b>	<b>Rata-rata Per Aspek</b>	<b>Kriteria</b>
Desain Cover	1	4	3	7	7	3,5	“valid”
Aspek Tampilan	2	4	4	8	72	4	“valid”
	3	4	5	9			
	4	4	3	7			
	5	4	4	8			
	6	4	3	7			
	7	4	4	8			
	8	4	4	8			
	9	4	5	9			
	10	3	5	8			
Jumlah		39	40	79	79		
Rata-rata		3,9	4			3,75	“valid”

**LAMPIRAN 14** Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	No	V1	V2	$\Sigma$ Skor	$\Sigma$ Skor Per Aspek	Rata-Rata Per Aspek	Kriteria
Ketepatan Materi Dan Isi	1	4	4	8	26	4,333333	Sangat "valid"
	2	4	4	8			
	3	5	5	10			
Aspek Kebahasaan	4	5	4	9	17	4,25	Sangat "valid"
	5	4	4	8			
Aspek Kontekstual	6	5	4	9	111	4,269231	Sangat "valid"
	7	4	4	8			
	8	4	4	8			
	9	4	4	8			
	10	4	4	8			
	11	4	4	8			
	12	4	4	8			
	13	4	4	8			
	14	4	4	8			
	15	5	5	10			
	16	5	5	10			
	17	4	4	8			
18	5	5	10				
Jumlah		78	76	154	154		
Rata-Rata		4,333333	4,222222			4,284188	Sangat "valid"

**LAMPIRAN 15** Rekapitulasi Hasil Uji Coba

No	Respon	Hasil Program						Pembelajaran Media				Skor Per Siswa
		1	4	5	6	7	8	2	3	9	10	
1	Peserta Didik 1	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	45
2	Peserta Didik 2	3	5	4	4	5	5	4	5	4	4	43
3	Peserta Didik 3	4	5	4	4	4	5	3	4	4	3	40
4	Peserta Didik 4	4	5	5	4	5	4	3	5	5	4	44
5	Peserta Didik 5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	45
6	Peserta Didik 6	4	3	5	4	5	4	3	4	5	5	42
7	Peserta Didik 7	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4	44
8	Peserta Didik 8	3	5	5	5	4	5	4	4	5	4	44
9	Peserta Didik 9	3	5	4	5	3	4	4	4	5	3	40
10	Peserta Didik 10	3	4	5	5	3	4	4	5	5	4	42
11	Peserta Didik 11	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	41
12	Peserta Didik 12	5	3	5	4	3	4	4	4	5	4	41
13	Peserta Didik 13	3	4	3	5	4	5	3	4	4	3	38
14	Peserta Didik 14	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	46
15	Peserta Didik 15	4	4	5	5	4	3	3	5	3	4	40
16	Peserta Didik 16	3	4	4	5	4	5	3	4	4	4	40
17	Peserta Didik 17	3	4	4	5	4	5	3	4	3	4	39
18	Peserta Didik 18	3	3	4	4	5	3	4	5	4	5	40
19	Peserta Didik 19	5	5	4	5	5	4	4	3	3	5	43
20	Peserta Didik 20	5	4	5	3	4	4	4	3	5	4	41
21	Peserta Didik 21	3	5	5	5	4	4	4	4	5	5	44
22	Peserta Didik 22	5	5	5	5	4	5	3	5	4	5	46
23	Peserta Didik 23	3	4	3	4	3	3	4	5	4	3	36
24	Peserta Didik 24	4	4	5	5	4	3	3	5	3	4	40
Jumlah Nilai Per Pertanyaan		91	105	106	107	99	102	89	102	102	101	1004
Jumlah Nilai Per Aspek		610						394				
Rata-Rata Per Aspek		4,236111111						4,104166667				
Kriteria Per Aspek		Sangat Praktis						Praktis				
Rata-Rata Keseluruhan		4,170138889										
Kriteria Keseluruhan		Praktis										

**LAMPIRAN 16** Dokumentasi Penelitian



**LAMPIRAN 17** Link *powerpoint* Interaktif

[https://drive.google.com/drive/folders/1zcf3aMmDIMxu3kukCZVn2Ip7fti1vILP?  
usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1zcf3aMmDIMxu3kukCZVn2Ip7fti1vILP?usp=drive_link)

**RIWAYAT HIDUP**

Destika Putri Fitriana, lahir di Desa Jojog, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur, pada tanggal 12 Desember 2002. Anak pertama dari pasangan Bapak Sumarno dan Ibu Sri Yatun. Pada tahun 2014 peneliti menyelesaikan sekolah dasar di SDN 2 Gedung Dalem, Kecamatan Batanghari Nuban, Kabupaten Lampung Timur. Kemudian, melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMPN 5 Batanghari Nuban Satap, dan selesai pada tahun 2017. Setelah itu melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di MAN 1 Kota Metro mengambil jurusan IPA dan selesai pada tahun 2020. Peneliti melanjutkan ke perguruan tinggi pada tahun 2020 pendidikan Strata Satu (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.