

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI PERSEGI
(SMP) KELAS 8**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Memenuhi Syarat Syarat Guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika**

OLEH :

ERIKA MINANDA

NPM. 1702030015



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

2021



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata - 1
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Skripsi Strata – 1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Dalam
Sidangnya Yang Diselenggarakan Pada Hari Rabu Tanggal **22 September 2021** Pada Pukul
08.00 WIB Sampai Dengan Selesai. Setelah Mendengar, Memperhatikan, Dan Memutuskan :

Nama Mahasiswa : Erika Minanda
NPM : 1702030015
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persegi Sekolah
Menengah Pertama (SMP) Kelas 8.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua



Sekretaris

Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, M.Pd

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

- ANGGOTA PENGUJI :
1. Ismail Hanif Batubara, S.Pd.I, M.Pd.
 2. Tua Halomoan Harahap S.Pd.,M.Pd.
 3. Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution,M.Pd.

1.
2.
3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Erika Minanda

N PM : 1702030015

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persegi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas 8

Saya layak di sidangkan.

Medan, September 2021

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd



Dekan

Diketahui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

(Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

(Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.Pd)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Erika Minanda
N PM : 1702030015
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persegi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas 8**" adalah benar bersifat asli (*original*), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN



(ERIKA MINANDA)

ABSTRAK

Erika Minanda, 1702030015, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Pada Materi Persegi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas 8.

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia pada program powerpoint Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) PAB 19 Manunggal. Produk dikembangkan dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analys*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data yaitu dengan Validasi dan lembar angket siswa. Adapun hasil penilaian respon siswa terhadap Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* dengan rata-rata skor total sebesar 4,4 memiliki persentase 89% dan dapat dinyatakan “Sangat Baik“. Dan dapat diketahui hasil kemampuan pemahaman konsep peserta didik diperoleh jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu ≥ 75 sebanyak 8 orang siswa dan jumlah siswa yang mendapat nilai dibawah KKM < 75 sebanyak 2 orang siswa. maka dapat diperoleh kemampuan pemahaman konsep peserta didik sebesar 80% dengan demikian dapat disimpulkan pemahaman konsep peserta didik memenuhi kriteria “Tinggi”.

Kata kunci : Pengembangan, Media pembelajaran, Mmultimedia, Powerpoint

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kita kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu. Sholawat berangkaikan salam tidak lupa kami sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, dan ummatnya yang istiqomah sampai akhir zaman.

Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persegi Sekolah Menengah Pertama (SMP)**”. Adapun skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayanda tercinta **Sutino** dan Almarhumah Ibunda **Rita yati** yang telah mendidik, membimbing penulis dengan penuh kasih sayang, Tidak pernah berhenti memanjatkan doa yang tulus kepada penulis, serta bantuan materi sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Kepada Kakak tersayang **Sulistya Ningseh, S.Pd** dan **Muhammad Ary Kurnyawan, A.md.**

Kepada Keponakan kembar saya tercinya **Kayla, Kinah dan Kayra** yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat yang menambah inspirasi penulis dalam penulisan skripsi ini.

Adapun ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan sekaligus dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dengan baik dan benar dalam pelaksanaan penulisan skripsi ini.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S, M.Hum**, selaku Wakil Dekan III Fakultas dan Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Tua Halomoan Harahap S.Pd., M.Pd**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Hanif Batubara, S.Pd.I., M.Pd**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak dan Ibu dosen, terkhusus dosen Program studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

8. Bapak dan Ibu Staf pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas kelancaran proses administrasi.
9. Sahabat-sahabat seperjuangan saya selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu **Ummi Nadrah Rangkuti, Saputri Ningsih, Ella Rosdilawati dan Putri Silvianty** yang sudah membantu dan mendukung segalanya sampai terselesaikan skripsi ini.
10. Dan teman – teman mahasiswa Pendidikan Matematika terkhusus kelas A Matematika sore yaitu, Mella ayu Salfivah, Nova Sagita, Siska, Aprilianti Marpaung, Aunin Najiah, Masda Zatira Pohan, Siti Humairah Daniel, Anggraini Dwi Jayanti, dan Imam Rifai Nst. selama 4 tahun kita bersama-sama dalam satu perjuangan menuntut ilmu dan menyelesaikan tugas skripsi masing-masing untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan.

Penulis berharap semoga skripsi ini sangat bermanfaat bagi pembaca serta menambah pengetahuan bagi pembaca. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik sangat penulis harapkan.

Semoga ALLAH SWT selalu melimpahkan taufik dan hidayah nya kepada kita semua dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Medan, April 2021
Penulis,

ERIKA MINANDA

Daftar isi

Abstrak.....	i
Kata pengantar.....	ii
Daftar isi.....	v
Daftar tabel.....	Vi
Daftar gambar.....	Vii
Bab i pendahuluan	1
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Identifikasi masalah	4
C. Batasan masalah.....	4
D. Rumusan masalah.....	5
E. Tujuan penelitian.....	5
F. Manfaat penelitian.....	6
Bab ii landasan teoritis	7
A. Kerangka teoritis	7
B. Kerangka berfikir	16
Bab iii metode penelitian	26
A. Subjek dan objek penelitian	26
B. Jenis penelitian.....	26
C. Prosedur penelitian.....	30
D. Instrumen penelitian.....	34
E. Tempat dan waktu penelitian	34
F. Teknik analisis data.....	34
Bab iv hasil dan pembahasan.....	38
A. Hasil pengembangan	38
B. Pembahasan hasil penelitian	57
Bab v kesimpulan dan saran	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	62
Daftar pustaka	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Media Pembelajaran Matematika <i>Powerpoint</i>	14
Tabel 3.2. Angket Ahli Media.....	30
Tabel 3.3. Angket Ahli Materi (Dosen).....	31
Tabel 3.4. Angket Ahli Materi (Guru).....	32
Tabel 3.5. Angket penilaian Siswa.....	33
Tabel 3.6. Pedoman kriteria kevalidan.....	35
Tabel 3.7. Kriteria kevalidan Media.....	36
Tabel 3.8. Kriteria persentase dan Respon siswa.....	37
Tabel 4.9. Nama-nama Validator.....	50
Tabel 4.10. Hasil Validasi RPP.....	51
Tabel 4.11. Hasil validasia pada Ahli media.....	52
Tabel 4.12. Hasil validasi pada Ahli materi.....	53
Tabel 4.13. Hasil Revisi.....	54
Tabel 4.14. Hasil validasi respon siswa.....	55
Tabel 4.15. Hasil rekapitulasi penilaian pemahaman peta konsep siswa.....	56
Tabel 4.16. Hasil analisis data penilaian peserta didik.....	56
Tabel 4.17. Hasil analisis tes kreativitas peserta didik.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Gambar tampilan intro.....	43
Gambar 4.2. Gambar tampilan profil.....	43
Gambar 4.3. Gambar tampilan materi.....	44
Gambar 4.4. Gambar tampilan KD dan Indikator.....	45
Gambar 4.5. Gambar tujuan pembelajaran.....	45
Gambar 4.6. Gambar tampilan materi dalam kehidupan sehari-hari.....	46
Gambar 4.7. Gambar rumusan materi.....	47
Gambar 4.8. Gambar tampilan soal.....	49
Gambar 4.9. Gambar penutup.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Multimedia adalah Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Sedangkan menurut Munir (2005) Multimedia adalah Kombinasi dari komputer dan video.

Microsoft PowerPoint salah satu aplikasi milik microsoft, disamping microsoft word dan excel. Microsoft PowerPoint menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas: front picture, sound, dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan kepada para peserta didik. Program ini disampaikan secara khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, maupun perorangan. Susilana, (2007:2)

Microsoft Powerpoint merupakan media yang menarik untuk pembelajaran terutama dalam pembelajaran diskusi serta presentasi tentang pemaparan materi didalam kelas. Ahmad fauzi (2021)

Microsoft Office Power Point merupakan salah satu solusi guru dalam meningkatkan kompetensi guru. Dari penggunaan *Microsoft Office Power Point*

dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tindaon J Mulyani (2007)

Dapat disimpulkan Bahwa Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Powepoint Media Pembelajaran yang menarik dikarenakan Terdapat Animasi mengundang Warna yang membuat Siswa/i lebih tertarik untuk melanjutkan proses belajar pada materi Persegi. Matematika adalah pengetahuan eksak atau dengan kata lain matematika adalah ilmu pasti, hal ini memberi kesan bahwa matematika merupakan perhitungan yang memberi hasil yang pasti dan tunggal. Susannah (2000;4) Pada hakikatnya Matematika juga merupakan salah satu pelajaran yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Banyak sekali siswa yang tidak suka dengan pelajaran matematika seringkali kita jumpai bahkan ditemukan ketakutan siswa dalam mengerjakan soal matematika, indikasinya dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru memberikan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa memvisualisasikan objek pokok bahasan. Media pembelajaran berbasis Multimedia *PowerPoint* diharapkan dapat membantu siswa untuk menumbuhkan minat rasa senang dan bergairah selama proses belajar mengajar berlangsung. Media Pembelajaran Matematika Multimedia *PowerPoint* merupakan salah satu Program dalam Microsoft Office *PowerPoint* yaitu sebuah program yang

dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, karena tampilan bisa menunjukkan Animasi, Gambar dan Audio membuat siswa menjadi tertarik dalam proses belajar. Media pembelajaran berupa multimedia *PowerPoint* ini sangat layak digunakan karena salah satu media yang mengutamakan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Matematika juga merupakan salah satu pelajaran yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Banyak sekali siswa yang tidak suka dengan pelajaran matematika seringkali kita jumpai bahkan ditemukan ketakutan siswa dalam mengerjakan soal matematika, indikasinya dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru memberikan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa memvisualisasikan objek pokok bahasan yang abstrak sehingga menggunakan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan isi pelajaran sehingga membantu mempermudah siswa dalam berinteraksi terhadap penyelesaian. Media pembelajaran berbasis Multimedia *PowerPoint* diharapkan dapat membantu siswa untuk menumbuhkan minat rasa senang dan bergairah selama proses belajar mengajar berlangsung.

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia berbasis *Powerpoint* dikarenakan yang kita lihat di era sekarang ini pembelajaran matematika hanya menjelaskan menggunakan konvensional (ketika tatap muka) dan hanya sekedar memberikan soal membuat siswa merasa kurangnya rasa ketertarikan dalam

memulai pembelajaran, membuat bosan, monoton sehingga tidak menumbuhkan minat belajar pada siswa. Jika penelitian/ide penulis ditampilkan maka pemikiran siswa akan berkembang dan mulai memunculkan ide-ide baru serta gagasan yang luas seperti materi persegi, pada umumnya terdapat pada kehidupan sehari-hari misalnya mereka hendak langsung berfikir untuk melihat lingkungan sekitar mereka dengan penglihatan mereka yang berbentuk persegi

Kelebihan Multimedia *Powepoint* dalam proses belajar mengajar :

1. Bentuk *Powepoint* sangat menarik karena terdapat permainan warna animasi, huruf serta audio
2. Pesan informasi sangat mudah dipahami
3. Guru tidak perlu banyak menjelaskan materi belajar
4. Mudah digunakan tidak hanya di komputer/laptop tetapi juga bisa digunakan di HandPhone

Dari uraian diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persegi Sekolah Menengah Pertama(SMP).**

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pemanfaatan teknologi yang masih jarang digunakan dalam pembelajaran
2. Buku pembelajaran siswa yang sedikit kurang tertarik

3. Lebih mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia *Powerpoint*.
2. Bahan ajar yang dikembangkan dibatasi pada Media pembelajaran berbasis Multimedia *Powerpoint* pada mata pelajaran matematika yakni materi persegi.
3. Penelitian ini hanya untuk meningkatkan minat belajar belajar matematika saja.
4. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development or Production* (pengembangan atau pembuatan produk), *Implementation* (implementasi) and *Evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini dilakukan sampai tahap *Development or Production* (pengembangan atau pembuatan produk).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini : “Bagaimana kelayakan pada Media Pembelajaran berbasis Multimedia *Powerpoint* untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar matematika pada siswa SMP”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui Apakah Media pembelajaran multimedia berbasis powerpoint berhasil dan membuat siswa/siswi termotivasi belajar.
2. Untuk mengetahui kevalidan Minat Belajar Media Pembelajaran pada Materi Persegi yang dikembangkan dengan Multimedia PowerPoint.

F. Manfaat

Berdasarkan beberapa uraian masalah di atas, Maka penelitian ini memiliki beberapa manfaat :

1. Bagi Siswa

Media Pembelajaran berbasis *powerpoint* ini dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri karena penyajian di dalamnya disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

2. Bagi Guru

Media Pembelajaran berbasis *Powerpoint* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk bahan mengajar dan membantu guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

3. Bagi Sekolah

Sebagai ide baru dalam memilih kebijakan baru pada proses pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran terkhusus yang berkaitan dengan Multimedia *powerpoint*.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan baru dan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Multimedia *Powerpoint*.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. KERANGKA TEORITIS

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Surya (2008) Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau penyalur. Artinya “media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi”. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan adalah multimedia. Multimedia adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video.

Menurut (Sutjiono 2005) Media belajar itu diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

Menurut Azhar (2011) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar

Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Namun di balik itu menjadi tuntutan besar bagi para dosen/guru untuk mengembangkan kemampuan dalam menguasai teknologi dan media pembelajaran. Tafanao tzaro (2018)

Dari beberapa pendapat diatas maka pengertian Media Pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan

penggabungan teks, suara, gambar, animasi dan video yang diperlukan guru sebagai alat bantu pada proses pembelajaran didalam maupun diluar kelas agar dapat merangsang siswa untuk belajar agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

Ada beberapa ciri utama media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik mampu melakukannya salahuddin (2006) bahwa ciri-ciri media antara lain :

(a) Ciri fiksatif (*fixative property*) ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi sesuatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti video.

(b) Ciri manipulatif (*manipulative property*) transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan tehnik pengambilan gambar. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan tehnik rekaman fotografi tersebut.

Menurut Jack farida (2002) Multimedia adalah berbagai media. Istilah bagi transmisi data Media Pembelajaran juga dapat dipahami segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Falahudin, (2014)

Menurut Munir (2012) Pengertian multimedia dapat berbeda dari sudut pandang orang yang berbeda. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video. Berbeda dengan rekaman musik yang hanya dan manipulasi semua bentuk informasi baik bentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka atau tulisan tangan

Menurut Darmawan (2014) Pembelajaran multimedia pada dasarnya merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu memberdayakan semua aktivitas otak selama peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran

Media pembelajaran berupa multimedia power point ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Multimedia power point adalah salah satu media yang mengutamakan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran. Mahasiswa mempelajari secara mandiri serta dapat secara langsung mengevaluasi hasil belajar. Secara umum manfaat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja.

Media power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah microsoft office program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor. Hujair AH. Anaky (2009)

Powerpoint juga point salah satu program aplikasi dari microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Mardi (2007)

Melalui penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa Media Multimedia Powerpint dapat memberikan inovasi terbaru untuk media pembelajaran matematika.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, Ismail (2018)

Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh umpan balik hasil ulangan tetapi banyak faktor yang lain, misalnya: media pembelajaran yang digunakan. Sri wahyuni (2017)

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dilakukan pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Anni (2006)

Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan , nilai-nilai, pengertian, sikap sikap, apresiasi abilitas dan keterampilan. Siswa memperoleh informasi dan adanya perubahan dan peningkatan psikomotor dari sebuah pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik. Aryanto (2015)

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, tidak hanya dipengaruhi oleh umpan balik tapi juga ada faktor lain salah satu nya media pembelajaran. Siswa yang dikatakan memiliki hasil belajar adanya perubahan perilaku yang dilakukan setelah mengalami aktivitas belajar.

Gambar 2.1 Media Pembelajaran Multimedia PowerPoint yang Menarik



Gambar 2.1 Menampilkan Gambaran Media Pembelajaran Multimedia PowerPoint yang Menarik.

Hujar AH Sanaky (2009) Mengungkapkan bahwa aplikasi power point mempunyai kelebihan dan kekurangan, diantaranya:

Kelebihan :

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
- 5) Dapat digunakan berulang-ulang.
- 6) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.

Kelemahan :

- 1) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
- 2) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang.
- 4) Diperlukan ketrampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- 5) Menuntut ketrampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer power point sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.

Cara Membuka Media Pembelajaran Multimedia PowerPoint :

1. Melalui Fitur Android/HandPhone (HP) :

1. Terlebih dahulu wajib Mendownload Aplikasi "PowerPoint" di Playstore/Appstore
2. Kemudian pilih "buka/open"
3. Setelah itu muncul jenis format file PowerPoint

2. Melalui Laptop/Komputer :

1. Klik start
2. Klik all program
3. Klik microsoft office power point
4. Maka akan tampil lembar kerja Microsoft PowerPoint
5. Untuk menjalankan Animasi nya maka Klik SlideShow yang ada di Layar kanan bawah.

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan suatu kesimpulan antara variabel yang telah dirumuskan dari teori yang sudah dideskripsikan. Serta dapat menghasilkan kesimpulan tentang hubungan variabel yang teliti.

Jadi permasalahan yang ditemukan yaitu :

1. Pengembangan Media pembelajaran yang kurang Maksimal.
2. Pemanfaatan teknologi yang masih jarang digunakan dalam pembelajaran
3. Buku pembelajaran siswa yang sedikit kurang tertarik
4. Lebih mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Dari permasalahan diatas, maka peneliti akan memberikan solusi berupa Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Powerpoint.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Namun penelitian ini hanya sampai tahap *Implementation* (Implementasi) saja.

Setelah Pengembangan Media ini dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah uji coba validasi oleh tim ahli yang terdiri dari 2 dosen ahli 1 guru matematika dan 10 orang siswa. Media Pembelajaran yang tidak mencapai kevalidan maka akan diperbaiki sesuai saran yang diberikan untuk menghasilkan kriteria produk yang layak/valid digunakan dan alangkah baiknya untuk tahapan selanjutnya diuji cobakan. Apabila dalam uji coba tersebut Media Pembelajaran Multimedia valid, praktis, efektif dan efisien untuk digunakan maka dapat dikatakan bahwa Media pembelajaran Multimedia pada Powerpoint telah selesai dikembangkan sehingga dapat menghasilkan produk akhir berupa Media pembelajaran Multimedia powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa SMP.

C. Penelitian Relevan

Kajian pustaka yang telah penulis dapatkan ialah sebagai berikut :

1. Penelitian yang berjudul “ Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persegi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas 8.

2. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia pada program powerpoint Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) PAB 19 Manunggal. Produk dikembangkan dengan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analys*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data yaitu dengan Validasi dan lembar angket siswa. Adapun hasil penilaian respon siswa terhadap Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* dengan rata-rata skor total sebesar 4,4 memiliki persentase 89% dan dapat dinyatakan “Sangat Baik“. Dan dapat diketahui hasil kemampuan pemahaman konsep peserta didik diperoleh jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu ≥ 75 sebanyak 8 orang siswa dan jumlah siswa yang mendapat nilai dibawah KKM < 75 sebanyak 2 orang siswa. maka dapat diperoleh kemampuan pemahaman konsep peserta didik sebesar 80% dengan demikian dapat disimpulkan pemahaman konsep peserta didik memenuhi kriteria Efektif untuk dikembangkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

➤ Subjek Penelitian

Adapun Subjek yang dimaksud pada penelitian ini adalah tiga ahli yang terdiri dari satu orang dosen pendidikan matematika sebagai ahli media, satu orang dosen pendidikan matematika dan satu orang guru matematika SMP SWASTA PAB-19 MANUNGGAL sebagai ahli materi dan siswa kelas VII-1 dalam skala kecil (10 siswa) di SMP PAB 19 MANUNGGAL.

➤ Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada *Powerpoint*.

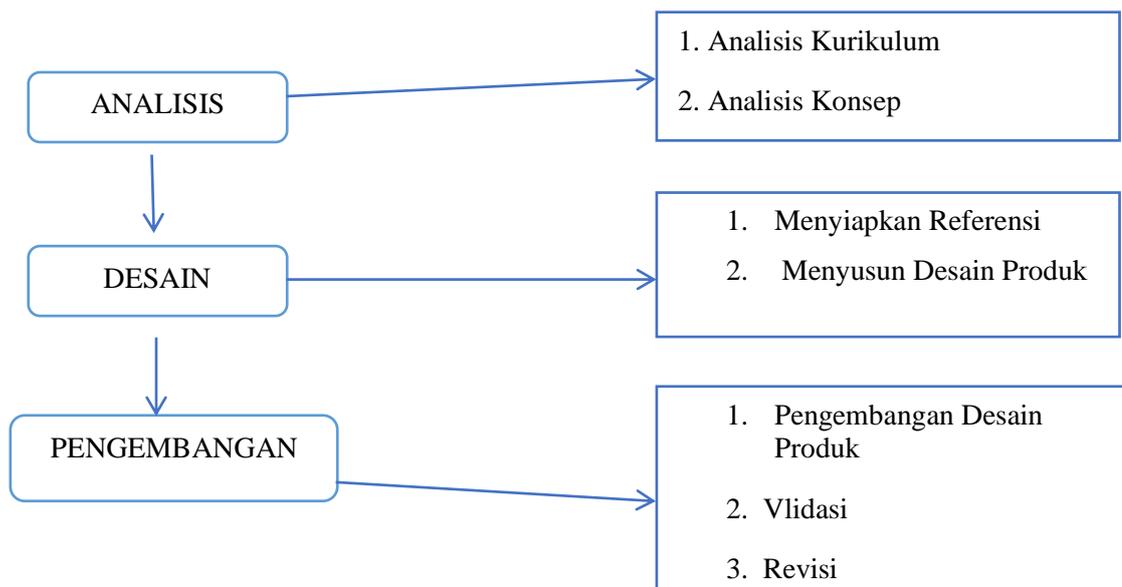
B. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya (Research and development / R&D). Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini ialah Media Pembelajaran Berbasis Multimedia *Powerpoint* untuk meningkatkan minat belajar siswa SMP pada materi persegi.

C. Prosedur Pengembangan

Pada penelitian dan pengembanga ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang merupakan singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development or Production* (pengembangan atau pembuatan produk),

Implementation (implementasi) and *Evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini dilakukan sampai tahap *Development or Production* (pengembangan atau pembuatan produk). Penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE ini membatasi penelitian dalam skala kecil (10 orang). Adapun langkah-langkah yang akan di lakukan pada penelitian digambarkan pada bagan berikut :



1. *Analysis* (analisis)

Tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui keperluan awal sebelum dilakukan pengembangan media pembelajaran. tahap analisis diuraikan sebagai berikut :

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebuah bahan untuk membuat suatu produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah Media pembelajaran berbasis Multimedia *Powerpoint* pada materi persegi untuk meningkatkan minat belajar siswa SMP. Pengumpulan

informasi ini berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik dan analisis konsep yang dibutuhkan untuk membuat suatu produk.

- a. Analisis kurikulum digunakan untuk menganalisis kurikulum yang digunakan di SMP khususnya kelas VII. Dengan melakukan analisis kurikulum maka akan diketahui kompetensi apa sajakah yang harus di capai pada materi persegi.
- b. Analisis konsep dilakukan untuk menemukan konsep pokok yang akan di ajarkan secara rinci, efisien, dan terstruktur. Hasil dari analisis konsep ini berupa sebuah peta konsep.

2. *Design* (perancangan)

Tujuan dalam tahap ini adalah untuk menyiapkan rancangan atau desain perangkat yang akan dikembangkan. Tahap rancangan membuat Media pembelajaran ini adalah pembuatan Media pembelajaran berbasis Multimedia Powerpoint pada materi persegi. Dengan Menyusun desain produk dengan semenarik mungkin untuk dikembangkan dalam penelitian ini yang berupa Media pembelajaran berbasis multimediaa dengan materi persegi.

3. *Development* (Pengembangan dan Pembuatan Produk)

Pengembangan adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahapan desain agar menjadi sebuah produk. Hasil akhir dari pengembangan/pembuatan produk yang akan di uji cobakan kevalidannya.

Adapun langkah-langkah pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Pengembangan desain produk

Produk yang dikembangkan berupa Media pembelajaran berbasis multimedia *powerpoint* untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa SMP pada materi persegi, serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai pedoman kegiatan pembelajaran.

b. Validasi desain

Produk yang telah di kembangkan kemudian akan di validasi oleh tiga ahli yaitu satu orang dosen sebagai hli media, satu orang dosen dan satu orang guru sebagai ahli materi.

c. Revisi

Setelah produk di validasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian peneliti melakukan revisi untuk memperbaiki produk yang dikembangkan sesuai saran yang diberikan oleh validator.

4. *Implentation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap untuk uji coba media Multimedia *Powerpoint*. Setelah dinilai oleh validator, jika ada revisi maka peneliti melakukan perbaikan sehingga media pembelajaran tersebut menjadi layak untuk diuji pada siswa. Kevalidan Media pembelajaran berbasis Multimedia *Powerpoint* yang akan dilaksanakan oleh validator dengan menggunakan angket. Validator berkompeten untuk menilai kevalidan Media pembelajaran dan memberikan

masukan serta saran guna untuk menyempurnakan kevalidan yang telah disusun. Validator dalam penelitian ini berjumlah tiga orang yang meliputi dua orang dosen pendidikan matematika dan satu orang guru matematika.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kevalidan Media pembelajaran powerpoint yang akan dilaksanakan oleh validator dengan menggunakan angket. Validator berkompeten untuk menilai kevalidan Media pembelajaran powerpoint dan memberikan masukan serta saran guna untuk menyempurnakan kevalidan yang telah disusun. Validator dalam penelitian ini berjumlah tiga orang yang meliputi dua orang dosen pendidikan matematika, satu orang guru matematika dan 10 orang siswa kelas VII SMP PAB 19.

1. Angket

Angket disusun dengan pedoman berdasarkan kualitas isi, kualitas visual, dan kualitas teknis. Berikut angket penelitian yang akan digunakan :

a. Angket penilaian oleh ahli media

Angket penilaian oleh ahli media terdiri dari 11 butir penilaian yang terbagi menjadi lima aspek penilaian. Angket tersebut di validasi oleh ahli media .

Tabel 3.1 Angket penilaian ahli media

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Nilai				
Format	Kemudahan gambar Media untuk dimengerti	5	4	3	2	1

	Kemudahan kalimat yang digunakan untuk di mengerti	5	4	3	2	1
Isi	Kesesuaian petunjuk yang digunakan dalam <i>Powerpoint</i>	5	4	3	2	1
	Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi materi	5	4	3	2	1
	Penekanan warna dan tulisan pada halaman	5	4	3	2	1
Bahasa	Kesesuaian ukuran gambar dan tulisan pada halaman	5	4	3	2	1
	Daya titik gambar yang di gunakan	5	4	3	2	1
	Keterbacaan bentuk huruf	5	4	3	2	1
	Keserasian warna tiap halaman	5	4	3	2	1
	Keserasian warna backround dengan teks	5	4	3	2	1
	Kesesuaian warna gambar dengan backround	5	4	3	2	1

b. Angket penilaian oleh ahli materi

Angket penilaian oleh ahli materi berisi 11 butir penilaian yang terbagi menjadi tiga aspek penilaian. Angket tersebut di validasi oleh ahli materi.

Tabel 3.2 Angket Penilaian Ahli Materi (Dosen)

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Nilai				
		5	4	3	2	1
Format	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	4	3	2	1
	Keserasian,tulisan, warna, dan gambar pada media pembelajaran	5	4	3	2	1
	Kesesuaian warna, tampilan gambar, dan tulisan materi	5	4	3	2	1
Isi	Kesesuaian pada materi persegi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5	4	3	2	1
	Kesesuaian materi persegi dengan model pembelajaran	5	4	3	2	1
	Kesesuaian antara materi persegi dengan <i>Powerpoint</i>	5	4	3	2	1
	Kejelasan gambar dalam menyampaikan	5	4	3	2	1

	konsep matematika dalam <i>Powerpoint</i>					
	Kesesuaian tata urutan materi pelajaran dengan tingkat kemampuan siswa	5	4	3	2	1
Bahasa	Kebakuan bahasa yang digunakan	5	4	3	2	1
	Kesesuaian penggunaan EYD	5	4	3	2	1
	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan	5	4	3	2	1
	Kelengkapan kalimat informasi yang dibutuhkan siswa	5	4	3	2	1

c. Angket penilaian oleh ahli materi guru

Angket penilaian oleh ahli materi berisi 12 butir penilaian yang terbagi menjadi tiga aspek penilaian. Angket tersebut di validasi oleh guru.

Tabel 3.3 Angket penilaian Ahli materi (Guru)

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Nilai				
Format	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	4	3	2	1
	Keserasian, tulisan, warna, dan gambar pada media pembelajaran	5	4	3	2	1
	Kesesuaian warna, tampilan gambar, dan tulisan materi	5	4	3	2	1
Isi	Kesesuaian pada materi persegi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5	4	3	2	1
	Kesesuaian materi persegi dengan model pembelajaran	5	4	3	2	1
	Kesesuaian antara materi persegi dengan <i>Powerpoint</i>	5	4	3	2	1
	Kejelasan gambar dalam menyampaikan konsep matematika dalam <i>Powerpoint</i>	5	4	3	2	1
	Kesesuaian tata urutan materi pelajaran dengan tingkat kemampuan siswa	5	4	3	2	1
Bahasa	Kebakuan bahasa yang digunakan	5	4	3	2	1

	Kesesuaian penggunaan EYD	5	4	3	2	1
	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan	5	4	3	2	1
	Kelengkapan kalimat informasi yang dibutuhkan siswa	5	4	3	2	1

d. Angket penilaian oleh siswa

Angket penilaian oleh siswa berisi 10 butir penilaian yang terbagi menjadi tiga aspek penilaian. Angket tersebut di validasi oleh siswa

Tabel 3.4 Angket penilaian siswa

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan <i>Powerpoint</i> menarik membuat saya termotivasi untuk belajar matematika					
2.	Uraian materi pada <i>Powerpoint</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami					
3.	Tulisan dan gambar terlihat jelas dan menarik					
4.	Urutan pembelajaran jelas dan sistematis					
5.	Pertanyaan-pertanyaan pada Media pembelajaran <i>Powerpoint</i> terstruktur dengan baik sehingga menuntun saya pada materi yang jelas					
6.	Langkah-langkah pembelajaran pada <i>Powerpoint</i> dengan model pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan aktifitas siswa dalam kegiatan belajar					
7.	Materi jelas dan memudahkan saya dalam memahami mengenai materi Persegi.					

8.	Media pembelajaran menggunakan <i>Powerpoint</i> dapat dijadikan sebagai pedoman guru dalam kegiatan belajar mengajar					
9.	Variasi kegiatan, materi, ilustrasi, dan lain-lain membantu saya untuk mengembangkan kemampuan matematika saya.					
10.	Isi Media pembelajaran pada <i>Powerpoint</i> ini sangat sangat bermanfaat bagi saya.					

E. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dan pengembangan dilaksanakan di SMP PAB 19 MANUNGGAL yang terletak di Jl Veteran pasar 9.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 TA 2021/2022.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilaksanakan untuk mendapatkan media pembelajaran yang berkualitas dan akan mencapai kriteria kevalidan dan kepraktisan maka akan dilakukan analisis data terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

1. Analisis Data Validasi RPP

Kriteria penilaian validasi RPP dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini

:

- a. Memberikan skor jawaban dengan indikator yang berdasarkan skala likert
- b. Menentukan jumlah skor tertinggi
 Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x skor Maksimum
- c. Menentukan jumlah skor masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator
- d. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator
- e. Penentuan nilai validitas dengan cara berikut ini

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100 \%$$

Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan RPP

(Purwanto dalam Lasmi Lestari,etc : 2018)

Interval Skor	Kriteria
90% - 100%	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang Valid
≤ 54%	Sangat Tidak Valid

2. Analisis Data Validasi Media *powerpoint*

Kriteria penilaian validasi Media dilakukan dengan langkah-langkah

berikut ini :

- a. Memberikan skor jawaban dengan indikator yang berdasarkan skala likert
- b. Menentukan jumlah skor tertinggi
Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x skor Maksimum
- c. Menentukan jumlah skor masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator
- d. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator
- e. Penentuan nilai validitas dengan cara berikut ini

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100 \%$$

Tabel 3.6 Pedoman Kriteria Kevalidan Media
(Purwanto dalam Lasmi Lestari,etc : 2018)

Interval Skor	Kriteria
90% - 100%	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang Valid
≤ 54%	Sangat Tidak Valid

3. Analisis data respon siswa terhadap Media *powerpoint*

Angket respon siswa digunakan untuk mengukur ketertarikan, perasaan senang serta kemudahan memahami komponen-komponen seperti : materi, /

isi pelajaran, format materi ajar, gambar yang ada dalam Media pembelajaran pada *powerpoint*, kegiatan yang ada dalam media *powerpoint*, suasana belajar, cara guru mengajar, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan. Data respon siswa yang diperoleh melalui angket dengan skala berdasarkan persentase. Aspek yang dinilai dalam penilaian data respon siswa adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.7 Kriteria Rentang Persentase dan
Kriteria Respon Siswa
(Sugiono dalam Tarmizi : 2008)**

Rentang Persentase	Kriteria
>80%	Sangat Baik
60% - 80%	Baik
56% - 65%	Kurang Baik
< 56%	Tidak Baik

Menurut Sugiono (dalam Tarmizi, : 2008:2020) skor yang telah di peroleh

selanjutnya di hitung dengan rumus sebagai berikut :

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

- K = Kelayakan Bahan Ajar
- F = Jumlah Jawaban Responden
- N = Skor Tertinggi
- I = Jumlah Item
- R = Jumlah Responden

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran multimedia pada *Powerpoint*. Model pengembangan yang digunakan yaitu model *ADDIE* (*Analys-Design-Develop-Implementation-Evaluation*). Karena keterbatasan penelitian, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap uji coba produk dalam skala kecil (10 siswa). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. *Analys* (Analisis)

Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebuah bahan untuk membuat suatu produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah Media pembelajaran *powerpoint* pada materi persegi siswa SMP. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik dan analisis konsep yang dibutuhkan untuk membuat suatu produk.

a. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum ini dilakukan berdasarkan kurikulum 2013. Maka bagian dari kurikulum 2013 yang di analisis adalah tentang kompetensi inti (KI) kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian kompetensi (IPK). Yang dibutuhkan dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada materi segiempat dan segitiga dengan model pembelajaran Treffinger untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas belajar matematika. Implementasi

kurikulum 2013 dirancang agar peserta didik dapat aktif mengkonstruksi konsep melalui tahap aksi, proses, objek dan skema. Berdasarkan hal di atas, peneliti dapat menetapkan beberapa indikator yang terkait dengan materi segiempat dan segitiga. Kompetensi Inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dapat kita lihat pada table yang ada di bawah ini yaitu :

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.

KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Menjelaskan materi persegi penyelesaiannya yang dihubungkan dengan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Mendefinisikan persegi • Menjelaskan model pada materi persegi

kontekstual	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan nilai persegi dalam kehidupan sehari-hari
4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi persegi	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan hasil pembelajaran tentang materi persegi Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persegi

b. Analisis konsep

Analisis konsep ini didasarkan pada materi segiempat dan segitiga yang dirinci pada analisis kurikulum. Materi yang sudah di rincikan pada analisis kurikulum sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan di kurikulum 2013 yang kemudian penulis susun pada suatu peta konsep . Berikut adalah peta konsep materi persegi :

Gambar 4.1. Peta Konsep Persegi dan Persegi panjang



c. Analisis siswa

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa yang sesuai dengan pengembangan materi persegi yang telah ditetapkan pada analisis kurikulum dan analisis konsep sebelumnya

2. *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis, tahap selanjutnya yaitu adalah tahap perancangan (*Design*). Pada tahap perancangan ini tahap-tahap yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan data

Sebelum merancang produk, peneliti mengumpulkan berbagai data yang dapat dijadikan sebagai sumber pembuatan media pembelajaran matematika pada materi persegi. Media pembelajaran *Powerpoint*. Menggunakan sarana dan prasarana yang ada disekolah proyektor untuk mendukung dalam penelitian pengembangan Media *powerpoint* ini. Adapun data lain yang diperlukan seperti gambar/animasi, musik pengiring, dan lainnya yang berfungsi sebagai pelengkap dalam *powerpoint* dan daya tarik produk :

b. Pembuatan Skenario Media Pembelajaran

Sebelum pembuatan media *powerpoint*, peneliti menyusun skenario media pembelajaran. Skenario media pembelajaran ini adalah ringkasan materi yang akan dijabarkan dalam *powerpoint*, durasi properti dan sebagainya.

c. Perancangan Isi Materi dalam Media pembelajaran

Isi materi dimulai dari kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan RPP. Kemudian, materi diilustrasikan dengan

kehidupan sehari-hari dalam *powerpoint*. Selanjutnya, peneliti juga memasukkan contoh soal dan cara penyelesaiannya dalam *powerpoint*.

3. *Development* (Hasil Pengembangan)

Development (pengembangan) adalah tahap merealisasikan apa yang telah dibuat dalam tahapan desain agar menjadi sebuah produk. Pada tahap pengembangan ini akan merealisasikan desain yang telah dibuat di tahap sebelumnya. Langkah-langkah pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

a) Proses Pembuatan Media

1) Mengumpulkan komponen-komponen Media

Proses pembuatan media diawali dengan mengumpulkan media antara lain, *background*, teks dan animasi penggiring.

2) Penyusunan media pembelajaran pada *powerpoint*

Pembuatan media pada *powerpoint* pada pembelajaran matematika ini mengikuti rancangan media yang telah dibuat pada tahap perancangan. Proses pembuatan media dilakukan secara bertahap mulai dari bagian intro, profil, materi, dan penutup.

1. Intro

Intro merupakan bagian pembuka dari media *powerpoint* matematika yang berisi sedikit latar gambar, judul materi, dan logo UMSU (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara). Teks bergerak seiring dengan *background*. Tampilan intro dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :

Gambar 4.1 Tampilan Intro



2. Profil

Pada profil berisi tentang gambar peneliti, nama peneliti, npm peneliti, alamat dan tempat tanggal lahir penelitian. Profil ini bertujuan untuk memperkenalkan diri peneliti kepada audiens yang menggunakan media pembelajaran pada *powerpoint* yang sedang dikembangkan. Tampilan profil peneliti dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :

Gambar 4.2 Tampilan Profil

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

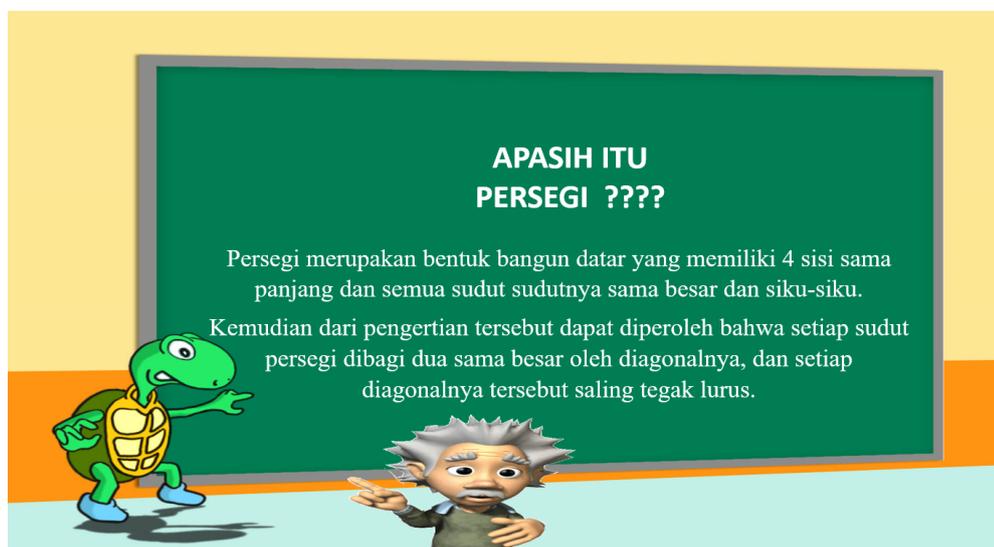
Nama : Erika Minanda
NPM : 1702030015
Tempat dan tanggal lahir : Medan, 05 November 1999
Alamat : Jalan baut link 2 tanah 600 medan marelan

Program studi : Pendidikan Matematika

3. Materi

Pada bagian materi ini dari kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, pengertian persegi, contoh-contoh persegi dalam kehidupan sehari-hari, rumusan pada persegi, contoh soal pada persegi dan penyelesaiannya. Disetiap materi diiringi dengan sound oleh peneliti agar audiens dapat dengan mudah memahami maksud dan materi. Materi yang disampaikan juga menampilkan sedikit animasi, background dan teks yang cukup menarik. Penjelasan dan tampilan dari materi sebagai berikut :

Gambar 4.3 Tampilan Materi Persegi dan Persegi Panjang



4. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Berisi tentang kompetensi dasar (KD) dan indikator pada materi persegi pada kelas VII SMP. Tampilan dari kompetensi dasar dan indikator dapat dilihat

Gambar 4.4 Tampilan KD dan Indikator



Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Menjelaskan materi persegi penyelesaian yang dihubungkan dengan masalah kontekstual	<ul style="list-style-type: none">• Mendefinisikan persegi• Menjelaskan model pada materi persegi• Menentukan nilai persegi dalam kehidupan sehari-hari
4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi persegi	<ul style="list-style-type: none">• Menyajikan hasil pembelajaran tentang materi persegi• Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persegi



5. Tujuan Pembelajaran

Adapun tujuan pembelajaran dalam materi persegi pada kelas VII SMP SWASTA PAB 19 Manunggal dapat dilihat

Gambar 4.5 Tampilan Tujuan Pembelajaran

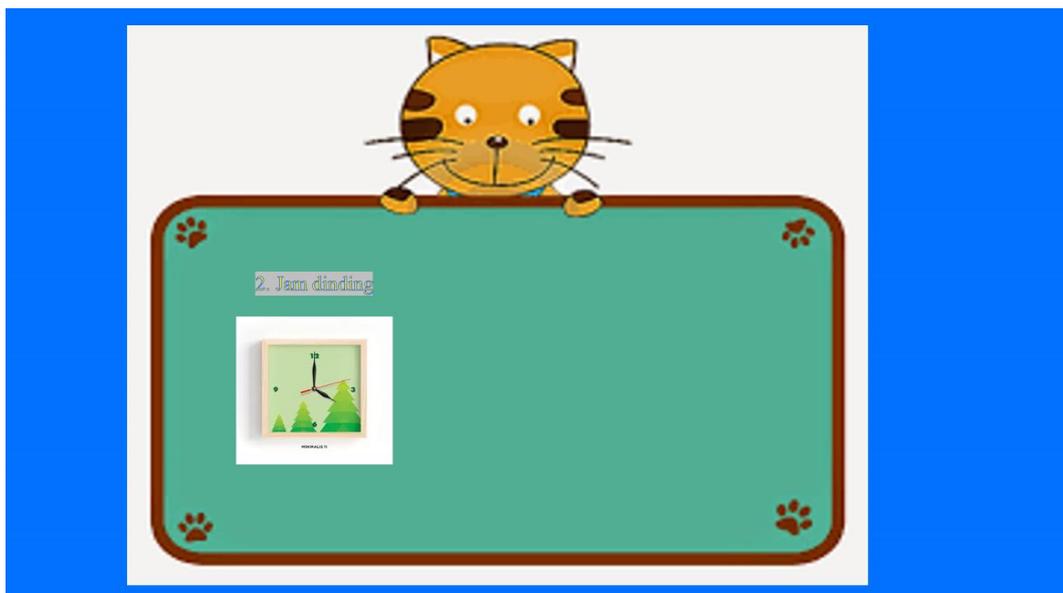


Tujuan Pembelajaran	Mendefinisikan mengenai materi persegi panjang
	Menjelaskan mengenai materi persegi panjang
	Menentukan materi persegi panjang
	Menyajikan hasil pembelajaran tentang persegi panjang
	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persegi panjang

6. Materi persegi dalam kehidupan sehari-hari

Berisikan tentang contoh materi persegi dalam kehidupan sehari-hari meliputi pada Jam dinding persegi

Gambar 4.6 Tampilan materi persegi dalam kehidupan sehari-hari



3. Kotak telur



8. Rumusan dari materi persegi dan persegi panjang

Berisi tentang Rumusan yang terdapat pada materi persegi dan persegi panjang meliputi kepada terdapat dalam gambar

Gambar 4.7 Rumusan dari materi persegi dan persegi panjang

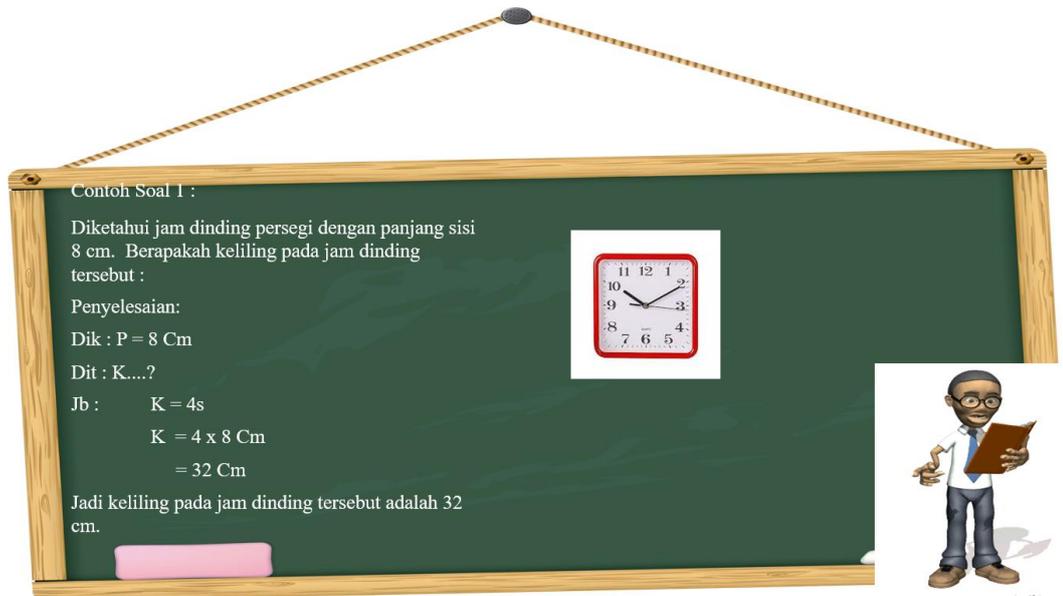




9. Contoh soal dan penyelesaian materi persegi dan persegi panjang

Berisi tentang contoh soal dan penyelesaian dari materi persegi dan persegi panjang pada SMP kelas VII. Tampilan contoh soal dan penyelesaian dapat dilihat pada gambar

Gambar 4.8 Tampilan soal dan penyelesaian persegi dan persegi panjang



Contoh Soal 1 :

Diketahui jam dinding persegi dengan panjang sisi 8 cm. Berapakah keliling pada jam dinding tersebut :

Penyelesaian:

Dik : P = 8 Cm

Dit : K....?

Jb : $K = 4s$
 $K = 4 \times 8 \text{ Cm}$
 $= 32 \text{ Cm}$

Jadi keliling pada jam dinding tersebut adalah 32 cm.



2. Contoh Soal 2 :

Kotak telur ibu berbentuk persegi yang memiliki sisi 25 cm. Berapakah luas pada kotak telur

Penyelesaian :

Diketahui : S = 25 cm
ditanya : L = ...?
Jawab :
 $L = S \times S$
 $L = 25 \text{ cm} \times 25 \text{ cm}$
 $L = 625 \text{ cm}^2$



10. Penutup

Pada bagian penutup ini berisikan tentang ucapan untuk menutup media pembelajaran dan ucapan salam penutup. Pada bagian ini [eneliti memunculkan animasi terimakasih sebagai penutup pada *powerpoint*

Gambar 4.9 Tampilan penutup dari persegi dan persegi panjang

SEKIAN MEDIA PEMBELARAN INI. SEMOGA BERMANFA'AT BUAT PARA AUDIENS.



WASSALAMU'ALAIKUM

b) Validasi desain

Produk awal yang telah dikembangkan kemudian divalidasi. Validasi bertujuan untuk mendapat pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan untuk memperbaiki kelemahan atau kesalahan pada produk/media yang sedang dikembangkan. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara menunjukkan produk awal dan rencana pelaksanaan pembelajaran (rpp) beserta lembar validasi instrumen penilaian kepada validator untuk mengukur kualitas media yang sedang dikembangkan sebelum diuji coba pada siswa. Adapun validasi penilaian oleh validator adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8 Nama Validator

NO	Nama Validator	Keterangan
1	Surya Wisada Dachi, M.Pd.	Dosen Pendidikan Matematika UMSU
2	Dr. Lilik Hidayat Pulungan	Dosen Pendidikan Matematika UMSU
3	Masdalifah Hutasuhut,S.Pd.	Guru Matematika SMP Swasta PAB 19 Manunggal

Hasil validasi oleh beberapa ahli diatas kemudian dirata-rata dan hasilnya penulis cocokkan sesuai dengan kategori yang telah di tentukan. Adapun hasil validasi desain adalah sebagai berikut :

3.2.1 Hasil Validasi RPP

Tabel 4.9 Hasil Validasi RPP

No	Butir Penilaian	Validator		
		1	2	3
1.	Kelengkapan komponen RPP	4	4	5
2..	Penulisan penomor, jenis dan ukuran dalam RPP	4	4	4
3.	Kejelasan dan urutan materi ajar	5	4	4
4.	Keterpaduan antara komponen RPP	4	4	4
5.	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan komponen dasar	4	4	4
6.	Kesesuaian materi prasyarat dengan materi yang diajarkan	5	4	4
7.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran	5	4	4
8.	Langkah-langkah pembelajaran dijabarkan dengan jelas	4	4	4
9.	Kesesuaian perkiraan alokasi waktu dengan kegiatan yang dilakukan	4	4	4
10.	Ketepatan kegiatan penutup dalam pembelajaran	5	4	4
11.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	5	4	4
12.	Bahasa yang digunakan singkat, jelas, dan tidak menimbulkan pengertian ganda.	4	4	4
Jumlah Skor		53	48	49
Total keseluruhan Skor		150		
Nilai Validasi		83%		
Kategori		Valid		

Dari tabel Validasi RPP di atas dapat dilihat untuk validator ke-1 diperoleh jumlah skor 53, pada validator ke-2 diperoleh jumlah skor 48, dan pada validator ke-3 diperoleh jumlah skor 49. Dari perolehan jumlah ke 3 validator di atas, maka dapat diperoleh nilai validator diatas sebesar 150 dengan kategori “ **Valid** ”. Kesimpulannya RPP layak digunakan.

3.2.2 Hasil Validasi Media Pembelajaran Multimedia *Powerpoint*

3.2.2.1. Hasil validasi Ahli Media Multimedia *Powerpoint*

Hasil validasi ahli media terhadap Media Pembelajaran Multimedia *Powerpoint* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10 Hasil Validasi Media *Powerpoint* oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Validator
Format	Kemudahan gambar Media untuk dimengerti	5
	Kemudahan kalimat yang digunakan untuk di mengerti	4
Isi	Kesesuaian petunjuk yang digunakan dalam <i>Powerpoint</i>	4
	Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi materi	5
	Penekanan warna dan tulisan pada halaman	4
Bahasa	Kesesuaian ukuran gambar dan tulisan pada halaman	5
	Daya titik gambar yang di gunakan	4
	Keterbacaan bentuk huruf	4
	Keserasian warna tiap halaman	4
	Keserasian warna backround dengan teks	5
	Kesesuaian warna gambar dengan backround	5
Jumlah Skor		49
Nilai Validasi		89%
Kategori		Valid

Dari tabel di atas dapat dilihat jumlah skor total adalah 49, maka dapat diperoleh nilai validasi diatas sebesar 89% dengan kategori “Valid”. Kesimpulannya Media pembelajaran Multimedia *Powerpoint* layak digunakan.

3.2.2.2. Hasil validasi Ahli Materi Dosen dan Guru pada Multimedia *Powepoint*

Tabel 4.11 Hasil Validasi Media *Powerpoint* oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Validator	
		1	2
Format	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	4
	Keserasian,tulisan, warna, dan gambar pada media pembelajaran	4	4
Isi	Kesesuaian warna, tampilan gambar, dan tulisan materi	4	5
	Kesesuaian pada materi persegi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	4	4
	Kesesuaian materi persegi dengan model pembelajaran	4	4
	Kesesuaian antara materi persegi dengan <i>Powerpoint</i>	5	5
Bahasa	Kejelasan gambar dalam menyampaikan konsep matematika dalam <i>Powerpoint</i>	4	4
	Kesesuaian tata urutan materi pelajaran dengan tingkat kemampuan siswa	4	4
	Kebakuan bahasa yang digunakan	4	4
	Kesesuaian penggunaan EYD	5	5
Jumlah Skor		42	43
Nilai Validasi $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100 \%$		85%	
Kategori		Valid	

Dari tabel di atas dapat dilihat jumlah skor total validator 1 42, jumlah skor validator 2 43, pada kedua validator yaitu 85, maka dapat diperoleh nilai validasi diatas sebesar 85%% dengan kategori “Valid”. Kesimpulannya Media pembelajaran *Powerpoint* layak digunakan.

3.3. Revisi Media pembelajaran

Tabel 4.12 Revisi Hasil Validasi Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <ul style="list-style-type: none"> - Warna pada Font gelap - Font polos tidak bergerak 	 <ul style="list-style-type: none"> - Warna font menjadi terang - Font bergerak seakan mengambang pada tampilan <i>powerpoint</i>

4. *Implementation* (implementasi)

Setelah Produk divalidasi dan selesai di revisi, lalu peneliti dapat melakukan pengujian kemenarikan produk dengan melakukan uji coba kelompok kecil. Pada uji coba ini, siswa di intruksikan untuk mengisi angket respon siswa serta menjawab lima soal yang ada pada Media Pembelajaran Multimedia berbasis *Powerpoint* yang telah ditampilkan dengan sampel 10 orang siswa.

Hasil uji coba produk terbatas dapat di lihat pada table di bawah ini :

4.1. Hasil Validasi Respon Siswa Terhadap Media pembelajaran Multimedia

Tabel 4.13 Hasil Validasi Respon Siswa

Siswa	Pernyataan / Indikator										Jumlah Skor	Rata-rata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
S1	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	43	4.3
S2	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45	4.5
S3	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	44	4.4
S4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	45	4.5
S5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	43	4.3
S6	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	44	4.4
S7	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	45	4.5
S8	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	45	4.5
S9	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	46	4.6
S10	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	4.5
Jumlah Total Skor											445	
Rata-rata Skor Total											4.4	
Persentase K = $\frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$											89%	

Dari hasil tabel dipaparkan pada tabel diatas bahwa skor rata-rata dari 10 orang siswa yang menjadi sampel mendapatkan nilai rata-rata total sebanyak 4,4. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil respon siswa Media pembelajaran berbasis Multimedia *Powerpoint* mendapatkan hasil yang baik dengan persentase sebesar 89% dan masuk kedalam kategori “sangat baik” .

Analisis Hasil Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik

Nilai hasil belajar terhadap pemahaman konsep peserta didik dapat dilihat pada lampiran, Berikut analisis data penilaian pada tes akhir (post-test) hasil belajar terhadap pemahaman konsep peserta didik disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.14 Rekapitulasi Penilaian Pemahaman Konsep Peserta Didik (Post-test)

Kode Siswa	Butir Soal					Jumlah Skor	Keterangan
	1	2	3	4	5		
S1	20	20	20	20	20	100	T
S2	0	20	20	20	20	80	T
S3	20	0	20	0	20	60	TT
S4	0	20	20	20	20	80	T
S5	20	0	20	20	20	80	T
S6	20	0	20	0	20	60	TT
S7	20	20	20	20	20	100	T
S8	20	20	0	20	20	80	T
S9	20	20	20	20	20	100	T
S10	20	20	20	0	20	80	T

Tabel 4.15 Analisis Data Penilaian Pemahaman Konsep Peserta Didik (Post-test)

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Kriteria (\bar{x})
≥ 75	8	$\bar{x} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$ $\bar{x} = \frac{\sum^8 x}{\sum^{10}} \times 100\% = 80\%$
< 75	2	
Jumlah	10	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel diatas dapat disimpulkan penilaian untuk pemahaman konsep peserta didik yaitu sebesar 80% dengan kriteria “ **tinggi** “.

Analisis Hasil Kreativitas Peserta Didik

Hasil analisis tes kreativitas siswa dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 4.16 Hasil Analisis Tes Kreativitas Peserta Didik

No	Hasil Analisis	Pre Test	Post Test	<i>n-gain</i>
----	----------------	----------	-----------	---------------

1.	Skor Tertinggi	80	100	0,64
2.	Skor Terendah	20	60	(Sedang)
3.	Skor Rata-rata	50	82	
Kriteria		Cukup	Tinggi	

Berdasarkan hasil pada table 4.16 diatas memberikan gambaran bahwa sebelum penelitian ,peneliti melakukan *pre test* sehingga data/hasil analisis diperoleh skor terendah 20, skor tertinggi 80, dan skor rata-ratanya 50 menghasilkan kriteria cukup. Sedangkan hasil analisis yang diperoleh setelah penelitian (*post test*) yaitu skor terendah 60, skor tertinggi 100, dan skor rata-ratanya menghasilkan kriteria tinggi. Peningkatan kreativitas siswa dapat diketahui menggunakan *g factor* atau *n-gain*. Gain diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran Media pembelajaran Multimedia berbasis *Powerpoint* pada materi Persegi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil *n-gain* bernilai 0,64 yang memenuhi kriteria” sedang”.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini adalah jawaban peneliti tentang rumusan masalah berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan penjabaran dari hasil penelitian yang telah dijelaskan, pengembangan dengan media pembelajaran berbasis Multimedia pada *Powerpoint* untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas belajar siswa memiliki tujuan yaitu mengembangkan Media pembelajaran berbasis Multimedia pada metode *powerpoint* untuk mengetahui kevalidan dan respon siswa kelas VII di SMP Swasta PAB 19 Manunggal. Pengembangan Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* pada materi

persegi menggunakan metode pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development or Production* (pengembangan atau pembuatan produk), *Implementation* (implementasi) and *Evaluation* (evaluasi). Tetapi untuk mengembangkan Media Multimedia *powerpoint* ini peneliti hanya membatasi sampai *Implementation* (implementasi) dan telah dimodifikasi.

Pada tahap *Analysis* (analisis) kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, dan analisis konsep. Kesimpulan yang dapat di ambil pada tahap ini adalah pemilihan bahan ajar yang dapat memberikan pemahaman konsep kepada siswa,terkhusus pada materi persegi.

Pada tahap *Design* (Desain) kegiatan yang dilakukan meliputi menyiapkan rancangan desain produk dan mencari refrensi yang akan digunakan untuk mengembangkan Media pembelajaran Multimedia berbasis *powerpoint* pada materi persegi.

Pada tahap *Development* (Pegembangan) kegiatan yang dilakukan meliputi mengembangkan pada produk yaitu membuat Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* validasi, dan revisi produk. Kesimpulan yang dapat di ambil pada tahap ini adalah Media pembelajaran yang telah selesai di validasi menghasilkan kriteria valid untuk digunakan.

Pada tahap *Implementation* (Implementasi) kegiatan yang dilakukan meliputi menguji cobakan Media pembelajaran Multimedia berbasis *powerpoint* ke dalam proses pembelajaran di kelas dengan jumlah sampel 10 orang siswa. Kesimpulan yang dapat di ambil pada tahap ini adalah respon siswa terhadap Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* memenuhi kriteria sangat

baik, hasil pemahaman konsep Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* memenuhi kriteria tinggi dan hasil kreativitas peserta didik memenuhi kriteria sedang.

Validasi RPP dan Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* dilakukan oleh dua orang dosen pendidikan matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Surya Wisada Dachi, M.Pd dan Bapak Dr. Lilik Hidayat Pulungan serta satu orang guru matematika SMP Swasta PAB 19 Manunggal yaitu ibu Masdalifah Hutasuhut S.Pd. Berdasarkan hasil penilaian RPP dan Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* mendapatkan hasil penelitian dari validator yang divalidasi oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 89% dengan kriteria valid. Kemudian dari 2 ahli validator materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 85% dengan kriteria valid. Maka berdasarkan dari hasil validasi diatas, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa SMP sudah dinyatakan valid.

Pada proses validasi RPP peneliti mendapatkan hasil penelitian validator 1 dengan jumlah skor sebesar 53 dengan rata-rata 4.4, Hasil penelitian validator 2 dengan jumlah skor sebesar 48 dengan rata-rata 4,0, dan hasil penelitian validator 3 dengan jumlah skor sebesar 49 dengan rata-rata 4.01. Sehingga dapat disimpulkan nilai validasi dari ketiga validator tersebut adalah 83% dengan kriteria **valid**.

Setelah dilakukannya penilaian oleh ahli media dan ahli materi serta penilaian RPP, selanjutnya peneliti melakukan ujicoba produk, karena

keterbatasan waktu dan biaya peneliti hanya melakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 orang siswa sebagai sampel penelitian. Adapun hasil penilaian respon siswa terhadap Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* dengan rata-rata skor total sebesar 4,4 memiliki persentase 89% dan dapat dinyatakan “ **Sangat Baik** “. Dan dapat diketahui hasil kemampuan pemahaman konsep peserta didik diperoleh jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu ≥ 75 sebanyak 8 orang siswa dan jumlah siswa yang mendapat nilai dibawah KKM < 75 sebanyak 2 orang siswa. maka dapat diperoleh kemampuan pemahaman konsep peserta didik sebesar 80% dengan demikian dapat disimpulkan pemahaman konsep peserta didik memenuhi kriteria “**Tinggi**”.

Selanjutnya dapat diketahui pula untuk kreativitas peserta didik diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 50 dan nilai rata-rata post-test sebesar 82. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa menggunakan *g-factor* atau *n-gain* sehingga diperoleh *n-gain*nya sebesar 0,64 dengan kriteria “**sedang**”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa SMP menggunakan model ADDIE modifikasi yang terdiri dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*).
2. Pengembangan Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa SMP dapat diperoleh hasil analisis penilaian pada Pengembangan Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* oleh validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan guru matematika yang sudah dikembangkan dinyatakan valid.
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi persegi dapat diperoleh hasil analisis penilaian yang sudah dikembangkan dinyatakan valid.
4. Respon siswa terhadap Pengembangan Media pembelajaran berbasis Multimedia *powerpoint* diperoleh bahwa hasil respon siswa dikategorikan sangat baik. Dan Pengembangan Media pembelajaran berbasis Multimedia

powerpoint yang telah dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

B. SARAN

1. Untuk guru, Media pembelajaran Multimedia *powerpoint* hendaknya digunakan sebagai salah satu pegangan belajar pada proses belajar mengajar terkhusus pada materi persegi.
2. Untuk siswa, Media pembelajaran Multimedia *powerpoint* hendaknya dapat dijadikan sebagai sumber belajar.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya, agar dapat melakukan penelitian sejenis dengan materi yang lain sehingga dapat menghasilkan Media pembelajaran yang benar-benar berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, i. H., & ammy, p. M. (2018). Pengaruh model Pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar Mahasiswa. *Biblio couns: jurnal kajian konseling dan Pendidikan, 1*(2), 43-53
- Dachi, S. W. (2018). Pengaruh penggunaan multimedia power point terhadap hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan matematika fkip umsu. *MES: Journal of Mathematics Education and Science, 4*(1), 101-105.
- Maryanti, I., Wahyuni, S., & Panggabean, E. M. (2017). Pengaruh Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di FKIP UMSU. *JURNAL Mathematic paedagogic, 2*(1), 83-89.
- Fauzi, A. (2021). Pelatihan keterampilan penggunaan apalikasi microsoft powerpoint pada siswa dan siswi smp bina mulia. *Jamaika : Jurnal Abdi Masyarakat, 2*(2), 24-32.
- Tindaon, J., & Muliani, E. (2021). Sosialisasi penggunaan media berbasis teknologi microsoft power point dalam peningkatan pembelajaran bagi guru-guru di sd negeri 054870 tanjung jati kec. Binjai kab. Langkat. *Abdimas mandiri-jurnal pengabdian kepada masyarakat, 1*(1),93-95.
- Salahudin, S. (2016). Pengaruh penggunaan Media worksheet Pada pembelajaran ekonomi dalam meningkatkan proses dan Aktivitas belajar siswa kelas x di sma Negeri 2 bolo tahun Pelajaran 2015/2016. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala, 1*(1), 113-129.
- Sutjiono TWA. 2005. Pendayagunaan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur 4* (4):76-84.
- Munir. (2005). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munir.2015).*Multimedia konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*.Bandung : Penerbit Alfabeta

- Sudjana, N. 2009. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo offset
- Susilana, R., Cepi, R. 2007. Media Pembelajaran Powerpoint. Bandung: CV Wacana Prima
- Azhar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali
- Febrian, Jack dan Farida Andayani. (2002). Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi. Bandung: Informatika.
- Munir. (2012). Multimedia (Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung : Alfabeta
- Darmawan, Deni. (2014). Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hujair AH. Sanaky. (2009). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Mardi, dkk. (2007). Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Untuk SMK Kelas XI. Bandung: Yudhistira
- Hujair AH.Sanaky. (2009). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania press
- Anni, catharina tri. (2006). Teori pembejaran. Semarang : mku unnes.
- Maiviyani, M., Laurens, T., & Matitaputty, C. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materi Persegi dan Persegi Panjang Menggunakan Strategi React. *Jurnal Pendidikan Matematika (Jupitek)*, 1(1), 47-53.
- Pambudi, D. S., & Kristiana, A. I. (2014). Penerapan pendekatan pemecahan masalah menurut polya materi persegi dan persegi panjang untuk meningkatkan hasil belajar siswakesel vii b smp negeri 10 jember tahun ajaran 2012/2013. *Kadikma*, 5(2).
- Ubaidah, N., & Maharani, H. R. (2018). Pembelajaran Matematika pada Materi Keliling dan Luas Persegi Panjang dengan Metode Power Teaching. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 09-22.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1)

Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas Xi Sman 3 Medan. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1).

Dewi, C. K., & Mujib, M. (2018). Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2), 163-171.

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114

Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1)

Susanah (2000;4) Pengertian pada pembelajaran pada hasil belajar kingdom plantae. *Jurnal charles* 4(2)

Tamizi (2008). Pengembangan perangkat pembelajaran konsep pencemaran lingkungan menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah untuk SMA kelas X. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 4(2).

Lestari, L., Alberida, H., & Rahmi, Y. L. (2018). Validitas dan praktikalitas materi kingdom plantae berbasis pendekatan saintifik untuk peserta didik kelas X SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 2(2), 170-177.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi :

Nama : Erika Minanda
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal lahir : Medan, 05 November 1999
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Alamat : Jl Baut Link 2 Tanah 600 Medan Marelan
No Hp : 0853-5818-3205

Orangtua

A. Ayah : Sutino
Pekerjaan : Wiraswasta
B. Ibu : Alm. Rita yati
Pekerjaan : -

Pendidikan :

1. Tamatan SD SWASTA PAB 29 Tahun 2005-2011
2. Tamatan MTs.S PAB 1 HELVETIA Tahun 2011-2014
3. Tamatan SMA Negeri 1 Labuhan Deli Tahun 2014-2017
4. Tercatat sebagai Mahasiswa Jurusan Matematika Fkip Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) 2017-2021

Medan, November

2021

Erika Minanda

Hasil Analisis Tes Kreativitas Peserta Didik

No	Hasil Analisis	Pre Test	Post Test	
1.	Skor Tertinggi	80	100	0,64
2.	Skor Terendah	20	60	(Sedang)
3.	Skor Rata-rata	50	82	
Kriteria		Cukup	Tinggi	

Lampiran mengenai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada
Powerpointt



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SUMATERA UTARA
UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Nama : Erika Minanda

NPM : 1702030015

Tempat dan tanggal lahir : Medan, 05 November 1999

Alamat : Jalan baut link 2 tanah 600 medan marelan

Program studi : Pendidikan Matematika

**APASIH ITU
PERSEGI ????**

Persegi merupakan bentuk bangun datar yang memiliki 4 sisi sama panjang dan semua sudut sudutnya sama besar dan siku-siku. Kemudian dari pengertian tersebut dapat diperoleh bahwa setiap sudut persegi dibagi dua sama besar oleh diagonalnya, dan setiap diagonalnya tersebut saling tegak lurus.



Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Menjelaskan materi persegi penyelesaiannya yang dihubungkan dengan masalah kontekstual	<ul style="list-style-type: none">Mendefinisikan persegiMenjelaskan model pada materi persegiMenentukan nilai persegi dalam kehidupan sehari-hari
4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi persegi	<ul style="list-style-type: none">Menyajikan hasil pembelajaran tentang materi persegiMenyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persegi



Tujuan Pembelajaran

Mendefinisikan mengenai materi persegi panjang

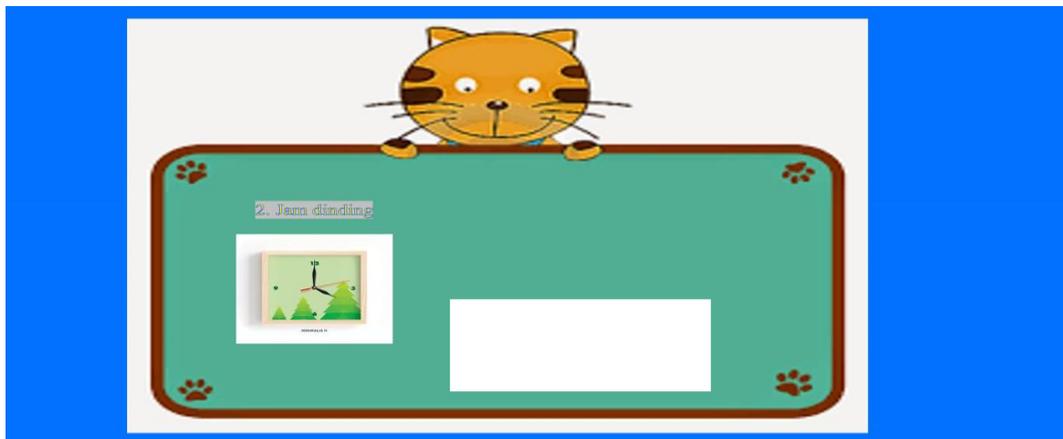
Menjelaskan mengenai materi persegi panjang

Menentukan materi persegi panjang

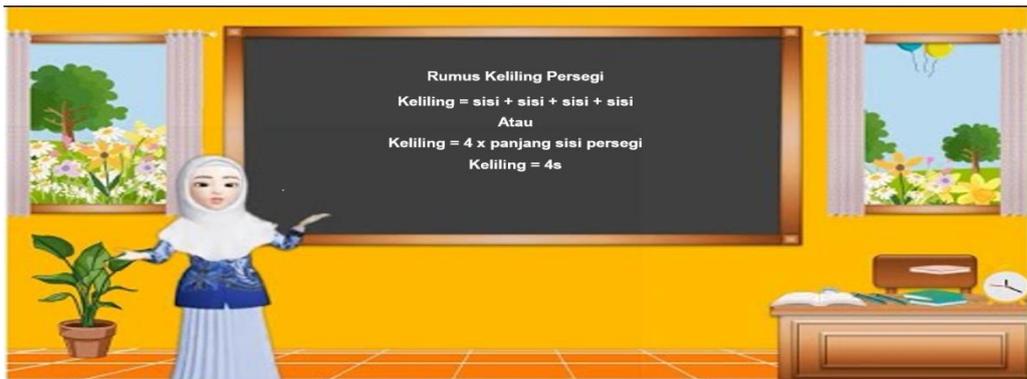
Menyajikan hasil pembelajaran tentang materi persegi panjang

Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi persegi panjang





3. Kotak telur



Rumus luas Persegi Panjang

Luas persegi panjang =

$$L = p \times l$$

Keterangan:

- l : luas persegi panjang
- p : ukuran panjang persegi panjang
- l : ukuran lebar persegi Panjang

Rumus luas Persegi Panjang

Luas persegi panjang =

$$L = p \times l$$

Keterangan:

- l : luas persegi panjang
- p : ukuran panjang persegi panjang
- l : ukuran lebar persegi Panjang

Contoh Soal 1 :

Diketahui jam dinding persegi dengan panjang sisi 8 cm. Berapakah keliling pada jam dinding tersebut :

Penyelesaian:

Dik : $P = 8 \text{ Cm}$

Dit : $K \dots ?$

Jb : $K = 4s$
 $K = 4 \times 8 \text{ Cm}$
 $= 32 \text{ Cm}$

Jadi keliling pada jam dinding tersebut adalah 32 cm.





2. Contoh Soal 2 :

Kotak telur ibu berbentuk persegi yang memiliki sisi 25 cm. Berapakah luas pada kotak telur

Penyelesaian :

Diketahui : $S = 25 \text{ cm}$

ditanya : $L = \dots ?$

Jawab :

$L = S \times S$

$L = 25 \text{ cm} \times 25 \text{ cm}$

$L = 625 \text{ cm}^2$



SEKIAN MEDIA PEMBELARAN INI. SEMOGA BERMANFA'AT BUAT PARA AUDIENS.



WASSALAMU'ALAIKUM

;

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP PAB 19 MANUNGGAL
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Materi Pokok : Persegi
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

C. Kompetensi Inti

- **KI 1** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta
- **KI 2** : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- **KI 3** : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI 4** : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

D. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Menjelaskan materi persegi penyelesaiannya yang dihubungkan dengan masalah kontekstual	<ul style="list-style-type: none">• Mendefinisikan persegi• Menjelaskan model pada materi persegi• Menentukan nilai persegi dalam kehidupan sehari-hari
4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi persegi	<ul style="list-style-type: none">• Menyajikan hasil pembelajaran tentang materi persegi• Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persegi

E. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat:

- Mendefinisikan mengenai materi persegi
- Menjelaskan mengenai materi persegi
- Menentukan materi persegi
- Menyajikan hasil pembelajaran tentang persegi
- Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persegi

F. Materi Pembelajaran

Persegi

- Penyelesaian materi persegi
- Model pada materi persegi

G. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Pembelajaran Multimedia berbasis *Powerpoint*
3. Metode : Tanya Jawab

H. Media Pembelajaran

1. *Power Point*
2. *Internet*

I. Sumber Belajar

1. As'ari, Abdur Rahman, dkk.. (2016). Matematika Jilid I untuk SMP Kelas VIII. Edisi Revisi 2016. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Internet

J. Langkah-Langkah Pembelajaran Pertemuan Kesatu (2 JP)

Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu	Komponen
Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa		
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk pembelajaran missal berdo'a sebelum belajar 2. Guru mengecek kehadiran siswa dan meminta siswa menyiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan untuk pembelajaran. 3. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang terkait dengan materi yang akan diajarkan. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 5. Guru membagi siswa beberapa kelompok 	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam guru da berdo'a kemudian mempersiapkan diri belajar. 2. Siswa mempersiapkan perlengkapan dan peralatan untuk pembelajaran. 3. Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari. 4. Siswa membentuk kelompok sesuai arahan dari guru. 	10 menit	

<p>Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengaitkan konsep materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. 2. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan pembahasan yaitu materi persegi dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan stimulus agar siswa bertanya. 	<p>Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sisa memperhatikan penjelasan guru tentang konsep materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. 2. Siswa mengaitkan persamaan linear satu variabel dengan materi persegi dan siswa mengajukan pertanyaan. 	5 menit	<i>Relating</i>
<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberikan suatu contoh permasalahan. 4. Guru meminta siswa untuk mengamati dan mengidentifikasi masalah tersebut. 5. Guru meminta siswa untuk mencermati dan memberikan contoh dilingkungan sekitar berkaitan dengan materi 6. Guru meminta siswa untuk menyesuaikan bentuk umum persegi 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa memperhatikan masalah yang diberikan guru. 4. Siswa mengamati dan mengidentifikasi masalah tersebut. 5. Siswa mengamati dan mencermati contoh dilingkungan sekitar berkaitan dengan materi 6. Siswa menyesuaikan bentuk umum persegi berdasarkan masalah 	10 menit	<i>Experiencing</i>
<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru meminta siswa untuk menyelesaikan soal latihan terkait persegi 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa menyelesaikan soal terkait persegi dengan baik. 	20 menit	<i>Applying</i>
<ol style="list-style-type: none"> 8. Guru meminta siswa untuk mendiskusikan soal-soal yang sulit dengan teman sebangkunya 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa mendiskusikan hasil dari diskusi. 	15 menit	<i>Cooperating</i>
<ol style="list-style-type: none"> 9. Guru memperkenalkan gagasan-gagasan baru yang dapat memberikan motivasi dan memancing rasa 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Siswa menerima gagasan-gagasan baru serta mengajukan pertanyaan 	15 menit	<i>Transferring</i>

penasaran siswa.			
Penutup	Penutup		
1. Guru meminta siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari sesuai bahasa masing-masing siswa. 2. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah	1. Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	5 menit	

K. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian (terlampir)

a. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	...	75	75	50	75	275	68,75	C
2

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat Baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- **Penilaian Diri**

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = $(\text{jumlah skor} / \text{skor maksimal}) \times 100 = (250 / 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- **Penilaian Teman Sebaya**

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...
 Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

- Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
- Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $5 \times 100 = 500$
- Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
- Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

- **Penilaian Jurnal** (*Lihat lampiran*)

b. Pengetahuan

- **Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda** (*Lihat lampiran*)
- **Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan**

Penilaian Aspek Percakapan

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100			
1	Intonasi							
2	Pelafalan							
3	Kelancaran							
4	Ekspresi							
5	Penampilan							
6	Gestur							

- **Penugasan** (*Lihat Lampiran*)
Tugas Rumah
 - a. Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik
 - b. Peserta didik memnta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
 - c. Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian.

c. Keterampilan

- **Penilaian Unjuk Kerja**

Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

- **Penilaian Proyek** (*Lihat Lampiran*)
- **Penilaian Produk** (*Lihat Lampiran*)
- **Penilaian Portofolio**
Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1					
2					
3					
4					

2. Instrumen Penilaian (terlampir)

- a. Pertemuan Pertama
- b. Pertemuan Kedua
- c. Pertemuan Ketiga

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan misalnya sebagai berikut :

- 1) Jelaskan tentang Sistem Pembagian Kekuasaan Negara!
- 2) Jelaskan tentang Kedudukan dan Fungsi Kementerian Negara Republik Indonesia dan Lembaga Pemerintah Non Kementerian!
- 3) Jelaskan tentang Nilai-nilai Pancasila dalam Penyelenggaraan pemerintahan!

b. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan soal pengayaan sebagai berikut :

- 1) Membaca buku-buku tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang relevan.
- 2) Mencari informasi secara online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
- 3) Membaca surat kabar, majalah, serta berita online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
- 4) Mengamati langsung tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang ada di lingkungan sekitar

Mengetahui,
Kepala SMP PAB 19

Medan, Juli 2021
Guru Matematika

.....

.....

Catatan Kepala Sekolah

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

Validasi Respon Siswa

Siswa	Pernyataan / Indikator										Jumlah Skor	Rata-rata Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
S1	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	43	4.3
S2	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45	4.5
S3	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	44	4.4
S4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	45	4.5
S5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	43	4.3
S6	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	44	4.4
S7	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	45	4.5
S8	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	45	4.5
S9	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	46	4.6
S10	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	4.5
Jumlah Total Skor											445	
Rata-rata Skor Total											4.4	
Persentase K = $\frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$											89%	



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN

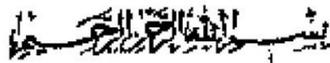
Alamat : Jalan Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. 6624567 –Ext. 113 Medan 20238

Website : <http://perpustakaan.umsu.ac.id> Email : perpustakaan@umsu.ac.id

Bila menjawab surat ini, agar disebutkan nomor dan tanggalnya.

SURAT KETERANGAN

Nomor :1095/KET/II.3-AU/UMSU-P/M/2021



Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Erika Minanda
NPM : 1702030015
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Matematika

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 17 Muharam 1443 H.
25 Agustus 2021 M



Kepala UPT Perpustakaan

Muhammad Arifin, S.Pd, M,Pd



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini, agar disebutkan nomor dan Tanggal

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061 6622400

Website : <http://www.umsu.ac.id>. E-mail : rektor@umsu.ac.id

Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

Nomor : 1897/II.3-AU/UMSU-02/F/2021
Lamp : ----
Hal : Permohonan Riset Mahasiswa

Medan, 15 Muharram 1443 H
25 Agustus 2021 M

Kepada Yth, Bapak Kepala Sekolah
SMP SWASTA PAB 19 MANUNGGAL
Di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Wa Ba'du, semoga kita semua sehat Wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan /aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan Penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Erika Minanda
N P M : 1702030015
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persegi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas 8

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin



Dekan

(Handwritten signature)
Prof. Dr. H. Elfrianto Nst, M.Pd
0115057302

Pertinggal