

**PENGEMBANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*  
(LMS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA SISWA KELAS X SMA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi Pendidikan Matematika



OLEH :

**CINTYA MENTARI PUTRI**

NPM: 19.1.01.05.0009

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2023

**PENGEMBANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*  
(LMS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA SISWA KELAS X SMA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi Pendidikan Matematika



OLEH :

**CINTYA MENTARI PUTRI**

NPM: 19.1.01.05.0009

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi oleh:

**CINTYA MENTARI PUTRI**

NPM: 19.1.01.05.0009

Judul:

**PENGEMBANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS)  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SISWA  
KELAS X SMA**

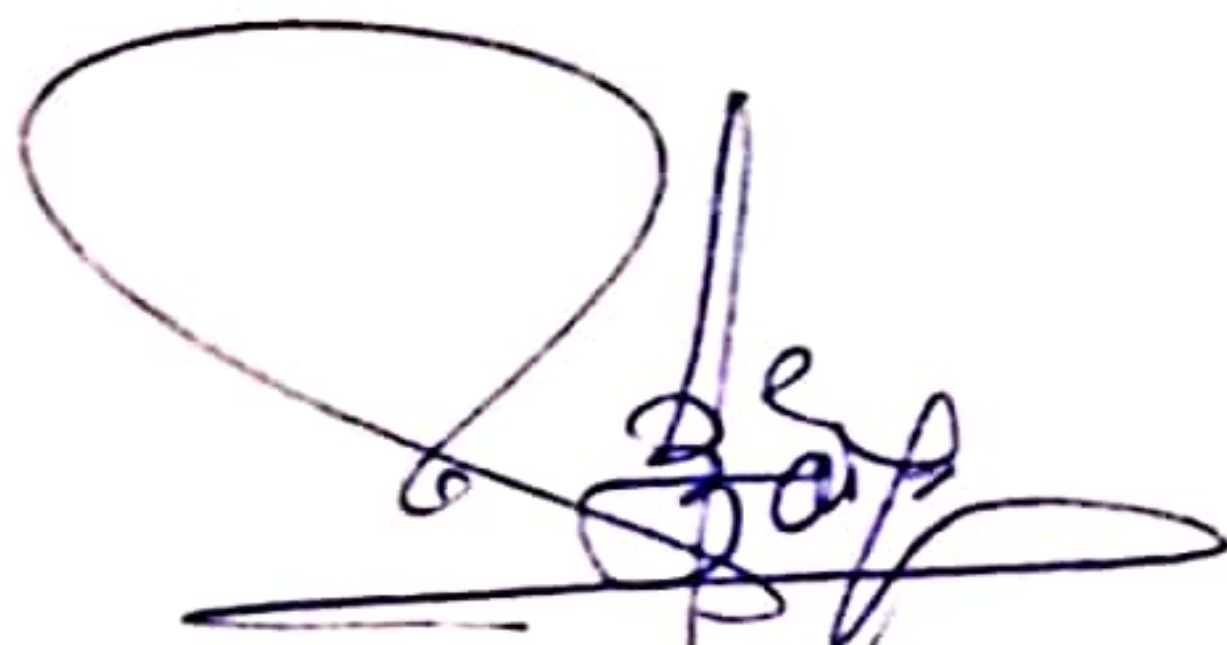
Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Pendidikan Matematika

FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 07 Juli 2023

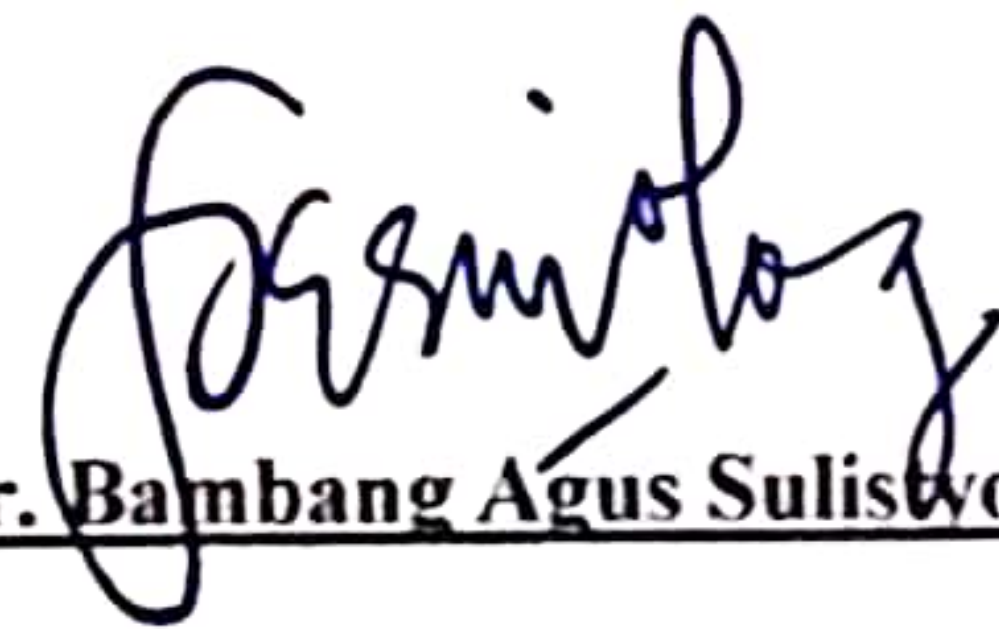
Pembimbing I



Drs. Samijo, M.Pd.

NIDN. 0705096503

Pembimbing II



Dr. Bambang Agus Sulistwono, M.Si

NIDN. 0713087101

Skripsi oleh:

**CINTYA MENTARI PUTRI**

NPM: 19.1.01.05.0009

Judul:

**PENGEMBANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS)  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SISWA  
KELAS X SMA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

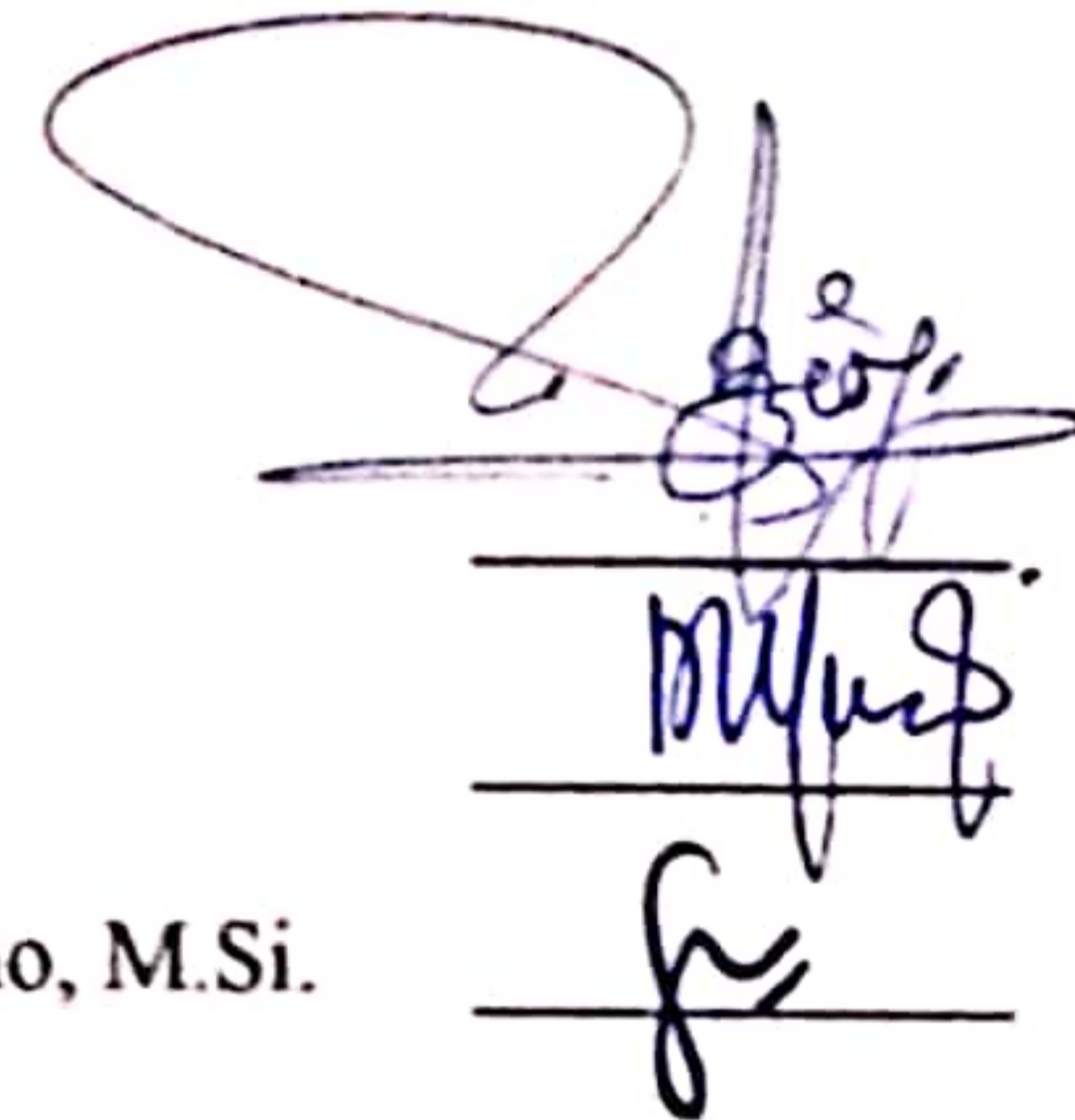
Prodi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI KEDIRI

Pada tanggal: 18 Juli 2023

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Samijo, M.Pd.
2. Penguji I : Dian Devita Yohanie, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si.



Mengetahui,  
Dekan FIKS



**Dr. Sulistiono, M.Si.**  
NIDN. 0007076801

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Cintya Mentari Putri  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 11 Juni 2001  
NPM : 19.1.01.05.0009  
Fak/Jur./Prodi : FIKS/S1 Pendidikan Matematika

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2023...

Yang Menyatakan



**CINTYA MENTARI PUTRI**  
NPM. 19.1.01.05.0009

## **MOTTO**

*“Be yourself and never surrender.”*

**(Jess No Limit)**

“Kita tidak berkompetisi bersama orang lain, melainkan dengan diri kita sendiri.

Kita harus menjadi lebih baik dari kita yang sebelumnya.

Jadilah versi terbaik dirimu.”

**(Jerome Polin)**

Kupersembahkan karya ini untuk:

**Bapak dan Ibuku tercinta**

**serta diriku sendiri yang sudah bertahan dan berjuang selama ini**

## ABSTRAK

**Cintya Mentari Putri** : Pengembangan *Learning Management System* (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Siswa Kelas X SMA, Skripsi, Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023

Kata Kunci : Pengembangan, *Learning Management System* (LMS), Media Pembelajaran Interaktif

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh teknologi yang semakin berkembang sehingga guru memiliki tantangan dalam mengoptimalkan pembelajaran yaitu dari pembelajaran secara manual diubah menuju digital. Dengan teknologi yang semakin canggih, belajar dapat dilakukan tanpa harus adanya tatap muka antara siswa dengan guru secara langsung, tetapi ada perantara yang dapat menghubungkan antara siswa dengan sumber belajarnya. Perantara tersebut haruslah dikelola dengan baik sehingga dapat diterima siswa sebagaimana fungsinya. Permasalahan penelitian ini adalah 1) Bagaimana mengembangkan *Learning Management System* (LMS) sebagai media pembelajaran interaktif? 2) Bagaimana kelayakan *Learning Management System* (LMS) sebagai media pembelajaran interaktif?

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *Research and Development* (R&D). Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Hasil dari penelitian ini adalah *Learning Management System* (LMS) sebagai media pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan model penelitian yaitu ADDIE. Meliputi 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Pengembangan *Learning Management System* (LMS) sebagai media pembelajaran interaktif layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah, sesuai dengan hasil validasi oleh lima validator dengan presentase berturut-turut dari ahli materi 1 sebesar 80%, dari ahli materi 2 sebesar 86%, dari ahli media 83%, dari ahli praktisi 1 sebesar 82%, dari ahli praktisi 2 sebesar 96%. Selain itu, hasil rata-rata pengisian angket respon siswa yang memperoleh presentase sebesar 89%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *Learning Management System* (LMS) sebagai media pembelajaran interaktif layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Untuk penelitian lebih lanjut dalam *Learning Management System* (LMS) sebagai media pembelajaran interaktif layak memerlukan kuota internet untuk mengakses dan tidak bisa tersedia secara offline.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Learning Management System* (LMS) sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Siswa Kelas X SMA” ini guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si., selaku Dekan FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si., selaku Ketua Prodi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Drs. Samijo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta dukungan selama menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Bapak dan Ibu validator ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi yang bersedia membantu dalam melakukan penelitian ini.




7. Kedua orang tua saya, Bapak Sukardi dan Ibu Purwantiningsih yang tak henti-hentinya mendoakan, memberikan kasih sayang, serta memotivasi untuk selalu bersemangat dan tak kenal putus asa.
8. Keluarga serta teman-teman terdekat yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat serta selalu menemani dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Dan semua pihak yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 18 Juli 2023



**CINTYA MENTARI PUTRI**  
NPM: 19.1.01.05.0009

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Pengembangan .....	6
E. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Pengembangan .....	9
B. <i>Learning Management System (LMS)</i> .....	10
C. Media Pembelajaran Interaktif.....	14

D. Materi Fungsi Kuadrat .....	19
<b>BAB III : METODE PENGEMBANGAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	25
B. Prosedur Pengembangan .....	26
C. Lokasi dan Subyek Penelitian .....	31
D. Uji Coba Model atau Produk.....	32
E. Validasi Model atau Produk.....	33
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	34
G. Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	41
B. Pengujian Model Terbatas.....	55
C. Pengujian Model Perluasan.....	60
D. Validasi Model.....	61
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	84
<b>BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	87
B. Implikasi.....	88
C. Saran-saran.....	88
Daftar Pustaka .....	90
Lampiran-lampiran.....	91

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Sifat Fungsi Kuadrat .....	20
3.1 : Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi .....	34
3.2 : Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media .....	35
3.3 : Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Praktisi .....	36
3.4 : Kisi-Kisi Instrumen Untuk Respon Siswa .....	37
3.5 : Kriteria Skor Rata-Rata.....	40
4.1 : Hasil Validasi Ahli Materi 1 .....	55
4.2 : Hasil Validasi Ahli Materi 2 .....	56
4.3 : Hasil Validasi Ahli Media.....	56
4.4 : Hasil Validasi Ahli Media Revisi .....	57
4.5 : Hasil Validasi Ahli Praktisi 1.....	58
4.6 : Hasil Validasi Ahli Praktisi 1 Revisi .....	58
4.7 : Hasil Validasi Ahli Praktisi 2.....	59
4.8 : Revisi Berdasarkan Saran Dari Validator Ahli Materi 1 .....	64
4.9 : Revisi Berdasarkan Saran Dari Validator Ahli Media.....	65
4.10 : Revisi Berdasarkan Saran Dari Validator Ahli Praktisi.....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Grafik Fungsi Kuadrat .....	21
2.2 : Grafik Fungsi Kuadrat .....	24
3.1 : Prosedur Pengembangan ADDIE .....	26
4.1 : Desain Awal Kelas LMS .....	43
4.2 : Desain Awal Video Pada Kelas LMS .....	44
4.3 : Desain Awal PPT Dan LKPD Pada Kelas LMS .....	44
4.4 : Tampilan Pembuka Video Pembelajaran .....	45
4.5 : Tampilan Pertanyaan Untuk Siswa .....	45
4.6 : Visualisasi Jembatan .....	46
4.7 : Bentuk Grafik Fungsi Kuadrat .....	46
4.8 : Penggunaan Grafik Fungsi Kuadrat .....	47
4.9 : Bentuk Umum Fungsi Kuadrat .....	47
4.10 : Tampilan Awal PPT .....	48
4.11 : Visualisasi Lintasan Bola .....	48
4.12 : Visualisasi Jembatan .....	49
4.13 : Bentuk Umum Fungsi Kuadrat .....	49
4.14 : Mengingat Kembali Persamaan Kuadrat .....	50
4.15 : Mengingat Kembali Persamaan Kuadrat .....	50
4.16 : Menentukan Fungsi Kuadrat .....	51
4.17 : Contoh Grafik Fungsi Kuadrat .....	51
4.18 : Grafik Fungsi Kuadrat .....	52

4.19	: Materi Fungsi Kuadrat .....	52
4.20	: Deskriminan Fungsi Kuadrat .....	53
4.21	: Tampilan Penutup PPT .....	53
4.22	: LKPD Fungsi Kuadrat .....	54
4.23	: LKPD Fungsi Kuadrat .....	54
4.24	: LKPD Fungsi Kuadrat .....	55
4.25	: Tampilan Kelas LMS .....	70
4.26	: Tampilan Kelas LMS .....	70
4.27	: Tampilan Kelas LMS .....	71
4.28	: Tampilan Kelas LMS .....	71
4.29	: Tampilan Kelas LMS .....	72
4.30	: Tampilan Pembuka Video .....	72
4.31	: Tampilan Pertanyaan Untuk Siswa .....	73
4.32	: Visualisasi Jembatan .....	73
4.33	: Grafik Fungsi Kuadrat .....	74
4.34	: Visualisasi Lintasan Peluru .....	74
4.35	: Tampilan Awal PPT .....	75
4.36	: Visualisasi Lintasan Bola .....	75
4.37	: Visualisasi Jembatan .....	76
4.38	: Bentuk Umum Fungsi Kuadrat .....	76
4.39	: Mengingat Kembali Persamaan Kuadrat .....	77
4.40	: Mengingat Kembali Persamaan Kuadrat .....	77
4.41	: Menentukan Fungsi Kuadrat .....	78

4.42	: Contoh Grafik Fungsi Kuadrat .....	78
4.43	: Grafik Fungsi Kuadrat .....	79
4.44	: Materi Fungsi Kuadrat .....	79
4.45	: Deskriminan Fungsi Kuadrat .....	80
4.46	: Tampilan Penutup PPT .....	80
4.47	: Tampilan LKPD Fungsi Kuadrat .....	81
4.48	: Tampilan LKPD Fungsi Kuadrat .....	81
4.49	: Tampilan LKPD Fungsi Kuadrat .....	82
4.50	: Tampilan LKPD Fungsi Kuadrat .....	82
4.51	: Tampilan LKPD Fungsi Kuadrat .....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1.	: Lembar Validasi Ahli Materi 1.....92
2.	: Lembar Validasi Ahli Materi 2.....98
3.	: Lembar Validasi Ahli Media (Pertemuan 1).....104
4.	: Lembar Validasi Ahli Media (Pertemuan 2).....109
5.	: Lembar Validasi Ahli Praktisi 1 (Pertemuan 1) .....113
6.	: Lembar Validasi Ahli Praktisi 1 (Pertemuan 2) .....118
7.	: Lembar Validasi Ahli Praktisi 2.....122
8.	: Angket Respon Peserta Didik.....128
9.	: Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik.....130
10.	: Perhitungan Angket Respon Peserta Didik.....131
11.	: Surat Permohonan Melakukan Penelitian.....133
12.	: Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....134
13.	: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....135
14.	: Dokumentasi.....145
15.	: Berita Acara Bimbingan Skripsi.....148



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Era *Revolusi Industri 4.0* dan *Society 5.0* secara tidak langsung mengubah gagasan mengenai pendidikan Indonesia. Pendidikan merupakan penggerak bagi beberapa sektor serta menghadirkan hal-hal yang kreatif dan inovatif (Widiyono and Millati, 2021). Pendidikan merupakan salah satu dasar dan prioritas yang sangat tinggi di Indonesia. Menurut Pembukaan UUD 1945, alinea keempat memuat tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia yang bertanggung jawab atas negara. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan program Merdeka Belajar

Merdeka belajar dapat dikatakan sebagai kebebasan berpikir yang dapat menyesuaikan kebijakan untuk mengembalikan hakikat dari esesmen pembelajaran. Era merdeka belajar dapat diartikan sebagai masa ketika guru dan siswa memiliki kemerdekaan atau kebebasan berfikir, tanpa beban pendidikan yang membelenggu supaya mampu mengembangkan kemampuan diri untuk mencapai tujuan pendidikan (A. Z. Izza, M. Falah, 2020). Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, esensi kebebasan berpikir harus dimiliki guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Guru sebagai komponen utama dalam pendidikan memiliki wewenang dan kebebasan untuk menterjemahkan kurikulum sebelum disampaikan kepada

siswa dalam pembelajaran. Dengan memahami kurikulum yang sudah ditetapkan maka guru dapat menjawab kebutuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (H., Bahar & Herli, 2020). Melalui merdeka belajar, guru diharapkan mampu mengembangkan segala potensi yang dimiliki seperti merencanakan pembelajaran dengan menarik, menyenangkan, dan bermakna.

Guru memiliki tantangan dalam mengoptimalkan pembelajaran menggunakan teknologi yaitu dari pembelajaran secara manual yang diubah menuju digital. Era digital mengharuskan guru dan siswa mengonsumsi buku digital yang mudah, praktis, dan dapat disimpan di laptop atau *smartphone*. Sehingga guru dan siswa harus mengikuti zaman termasuk dalam pembelajarannya (Ibda, 2020). Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terstruktur yang melibatkan orang, proses, ide, peralatan, serta organisasi untuk menganalisis masalah, mencari pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek dalam kegiatan belajar manusia (Hasibuan, 2015).

Antara teknologi pendidikan dan pembelajaran diperlukan suatu manajemen yang tepat agar tujuan pendidikan dapat terlaksana dengan tepat. Teknologi dapat menggantikan guru dalam menyampaikan pembelajaran, namun guru tetap perlu memperhatikan alur proses pembelajaran. Manajemen dapat dikatakan sebagai proses, sistem, dan kontrol tanda dari teknologi yang memberikan tujuan dan arah pada

pendidikan. Dalam teknologi pendidikan proses manajemen memiliki pengaruh yang sangat penting, tanpa adanya manajemen yang baik sistem pendidikan akan terpengaruh, sedangkan keutamaan dari teknologi pendidikan adalah memecahkan masalah yang berkaitan dengan proses belajar secara terarah dan terkendali serta dapat bermanfaat bagi manusia (Abdulhak M.Pd. and Darmawan M.Si, 2013).

Menurut Thomson (Arsyad, 2013) pada saat ini dengan teknologi yang semakin canggih, belajar dapat dilakukan tanpa harus adanya tatap muka antara siswa dengan guru secara langsung, tetapi ada perantara yang dapat menghubungkan antara siswa dengan sumber belajarnya, perantara tersebut dinamakan *e-learning*. *E-learning* memiliki beberapa komponen didalamnya yaitu sistem, aplikasi, dan konten. Konten merupakan bahan ajar yang ada pada *e-learning* bisa dalam bentuk *Multimedia-based Content* (konten berbasis multimedia) atau *Text-based Content* (konten yang berbentuk teks). Konten–konten tersebut disimpan pada *Learning Management System (LMS)* sehingga dapat dijalankan oleh siswa kapanpun dan dimanapun (Agustian, 2013). *Learning Management System (LMS)* bisa disebut juga dengan *Virtual Learning Environment (VLE)* adalah suatu pengelolaan pembelajaran yang mempunyai fungsi untuk memberikan sebuah materi, mendukung kolaborasi, menilai kinerja siswa, merekam data peserta didik, dan menghasilkan laporan yang berguna untuk memaksimalkan efektivitas pada kegiatan pembelajaran (Yasar and Adiguzel, 2010). Penggunaan *LMS* sebagai media pembelajaran dapat

membantu tercapainya tujuan pendidikan. Siswa yang mengalami kesulitan saat belajar diluar sekolah, dengan bantuan *LMS* dapat menyelesaikan permasalahannya dengan mudah dan efisien.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media untuk membantu tercapainya suatu tujuan pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan pelajaran yang bersifat abstrak dan hanya berfikir secara logika sehingga sering kali siswa merasa kesulitan untuk mempelajari serta meningkatkan kreativitas dan minat dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Pamungkas Aan Subhan dkk, penggunaan *Learning Management System (LMS)* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, apalagi untuk mendukung program pemerintah “Merdeka Belajar” agar guru dan siswa dapat memiliki kemerdekaan atau kebebasan berfikir, bebas dari beban pendidikan yang membelenggu agar mampu mengembangkan potensi diri untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal (Putra, Sudiana, and Pamungkas, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di salah satu SMA di Kota Kediri, pembelajaran dilakukan dengan sistem *Blended Learning*. Untuk penyampaian guru kepada siswa kurang maksimal apalagi untuk siswa yang melakukan pembelajaran jarak jauh. Salah satu guru matematika ketika diwawancara memberikan informasi bahwa keterbatasan waktu dalam pembelajaran juga menjadi kendala dalam penyampaian materi kepada siswa. Selain itu, kurangnya sumber belajar sebagai media yang digunakan menyebabkan siswa merasa bosan sehingga kurang aktif

dan kreatif selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang dapat digunakan siswa tentunya harus dikelola dengan baik oleh guru. Dalam mengelola sumber belajar, media pembelajaran, maupun kelas dalam jarak jauh maupun secara langsung diperlukan penggunaan *Learning Management System (LMS)*. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti mengangkat topik pengembangan *Learning Management System (LMS)* sebagai media pembelajaran interaktif pada siswa kelas X SMA.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang timbul sebagai berikut:

1. Spekulasi siswa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit.
2. Kurang maksimalnya penyampaian materi dari guru untuk siswa karena keterbatasan waktu pembelajaran dan jarak.
3. Media pembelajaran dan sumber belajar siswa kurang beragam.
4. Perlu adanya suatu pengelolaan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung.
5. Kurangnya motivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif lagi dalam pembelajaran karena merasa bosan ketika pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diketahui bahwa, rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *Learning Management System (LMS)* sebagai media pembelajaran interaktif?
2. Bagaimana kelayakan *Learning Management System (LMS)* sebagai media pembelajaran interaktif?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan perumusan masalah yang diuraikan di atas, diketahui bahwa tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Menghasilkan pengembangan *Learning Management System (LMS)* sebagai media pembelajaran interaktif.
2. Untuk mengetahui kelayakan *Learning Management System (LMS)* sebagai media pembelajaran interaktif.

### **E. Sistematika Penulisan**

Agar pemahaman terhadap penelitian menjadi mudah, maka penulis dapat menyusun hasil penelitian ini sebagai berikut,

Bab I Pendahuluan yang terdiri dari: A. Latar belakang masalah sebagai pemaparan mengenai kondisi yang terjadi sehingga penting untuk dilakukan penelitian ini. B. Identifikasi Masalah sebagai uraian kesenjangan yang terjadi serta dampak yang ditimbulkan. C. Rumusan Masalah yang

diangkat dari latar belakang. D. Tujuan Pengembangan yang diangkat dari rumusan masalah. E. Sistematika Penulisan sebagai penyusunan hasil penelitian secara runtut agar mudah dipahami.

Bab II Landasan Teori berisi kerangka acuan mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam mengembangkan produk yang diharapkan.

Bab III Metode Pengembangan yang terdiri dari: A. Model Pengembangan sebagai dasar yang berupa model prosedural untuk acuan dalam pengembangan produk yang dihasilkan. B. Prosedur Pengembangan berisi tentang langkah-langkah untuk menghasilkan produk. C. Lokasi dan Subyek Penelitian berisi pemaparan lokasi serta subyek untuk melakukan penelitian dan alasannya. D. Uji Coba Produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk. Di bagian ini terdapat desain uji coba dan Subjek uji coba. E. Validasi Produk, data mengenai validasi produk dari para ahli untuk menyatakan kevalidan dari produk yang dikembangkan. F. Instrumen Pengumpulan Data berisi Pengembangan Instrumen dan Validasi Instrumen.

Bab IV Deskripsi, Interpretasi, dan Pembahasan yang berisi mengenai: A. Hasil Studi Pendahuluan berupa deskripsi hasil studi lapangan, interpretasi hasil, dan desain awal (draft) model. B. Pengujian Model Terbatas berupa uji validasi ahli dan praktisi, uji coba lapangan (uji coba terbatas), dan desain model model hasil uji coba terbatas. C. Pengujian

Model Perluasan berupa deskripsi uji coba luas, refleksi dan rekomendasi hasil ujicoba luas, serta model hipotetik. D. Validasi Model yang memuat deskripsi hasil uji validasi, interpretasi hasil uji validasi, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan model, serta desain akhir model. E. Pembahasan Hasil Penelitian yang berisi spesifikasi model, prinsip-prinsip, keunggulan, dan kelemahan model, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi model.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Saran berisi simpulan, implikasi dan saran-saran sesuai hasil penelitian yang diperoleh untuk diberikan kepada peneliti selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- A. Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- A. Z. Izza, M. Falah, S. Sulilawati. 2020. "Studi Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Era Merdeka Belajar." *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan*.
- Abdulhak M.Pd., Prof. Dr. Ishak, and Dr. Deni Darmawan M.Si. 2013. *Teknologi Pendidikan*. ed. Adriyani Kamsyach. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agustian, M. 2013. "Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran." *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*: 8–12.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Keenambela. ed. Asfah Rahman. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- H., Bahar & Herli, Sudi. 2020. "Merdeka Belajar Untuk Kembalikan Pendidikan Pada Khittahnya." *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*: 115–22.
- Hasibuan, Nasrudin. 2015. "Implementasi Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan Islam." *Logaritma*: 100–115.
- Ibda, H. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berwawasan Literasi Baru Di Perguruan Tinggi Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0." *Jalabahasa*.
- Prasojo, Dr. Lantip Diat, and Riyanto S.Kom. 2011. *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Putra, Egha Alifa, Ria Suidiana, and Aan Subhan Pamungkas. 2020. "Pengembangan Smartphone Learning Management System (S-LMS) Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMA." *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 11(1): 36–45.
- Sinaga, B., Dkk. 2017. *Matematika Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sugiyono. 2015. *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. kedua. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. eds. Imas Komariah and Daeng Nurjamal. Bandung: Alfabeta.
- Widiyono, Aan, and Izzah Millati. 2021. "The Role of Educational Technology in the Perspective of Independent Learning in Era 4.0." *Journal of Education and Teaching (JET)* 2(1): 1–9.
- Yasar, O., and T. Adiguzel. 2010. "A Working Successor of Learning Management System: SLOODLE." *Procedia Social and Behavioral Sciences*.