

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT  
INTERAKTIF BERBASIS MASALAH KONTEKSTUAL  
MENGUNAKAN APLIKASI SCREENCAST  
O-MATIC PADA MATERI BARISAN  
ARITMETIKA**

**SKRIPSI**

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



OLEH :

**MARIA PUSPITA DEWI**

NPM. 19.1.01.05.0029

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT  
INTERAKTIF BERBASIS MASALAH KONTEKSTUAL  
MENGUNAKAN SCREENCAST O-MATIC PADA  
MATERI BARISAN ARITMETIKA**

**SKRIPSI**

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



OLEH :

**MARIA PUSPITA DEWI**

NPM. 19.1.01.05.0029

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

2023

**Skripsi oleh:**

**MARIA PUSPITA DEWI**

NPM: 19.1.01.05.0029

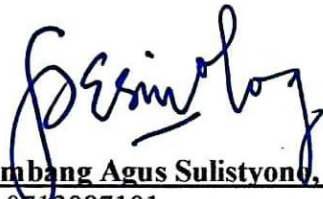
Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT  
INTERAKTIF BERBASIS MASALAH KONTEKSTUAL  
MENGUNAKAN APLIKASI SCREENCAST  
O-MATIC PADA MATERI  
BARISAN ARITMETIKA**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Pendidikan Matematika  
FIKS UN PGRI Kediri


Tanggal : 27 Juni 2023

Pembimbing I



Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si  
NIDN. 0713087101

Pembimbing II



Drs. Samijo, M.Pd  
NIDN. 0705096503

Skripsi oleh :  
**MARIA PUSPITA DEWI**  
NPM: 19.1.01.05.0029

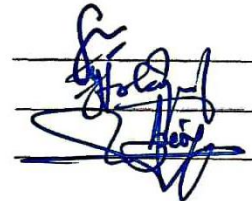
Judul :  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT  
INTERAKTIF BERBASIS MASALAH KONTEKSTUAL  
MENGUNAKAN APLIKASI SCREENCAST  
O-MATIC PADA MATERI BARISAN ARITMETIKA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 18 Juli 2023

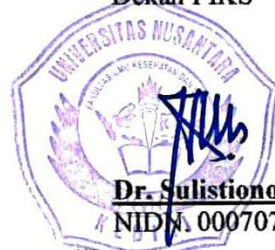
**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si
2. Penguji I : Yuni Katminingsih, S.Pd., M.Pd
3. Penguji II : Drs. Samijo, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan FIKS



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

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Maria Puspita Dewi  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 18 Maret 2000  
NPM : 19.1.01.05.0029  
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, 25 Juni 2023  
Yang Menyatakan



**MARIA PUSPITA DEWI**  
NPM: 19.1.01.05.0029

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

Setiap masalah tidak melebihi kekuatanmu.

:)

### **Kupersembahkan untuk:**

Orang tua

Keluarga

Dan diriku sendiri

## ABSTRAK

**Maria Puspita Dewi:** Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Masalah Kontekstual pada Materi Barisan Aritmetika, Skripsi, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Screencast O Matic.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, pada observasi di temukan masalah bahwa peserta didik merasa tidak tertarik akan pembelajaran matematika. Pembelajaran yang monoton akan membuat peserta didik bosan akan pembelajaran. Maka dari itu untuk menarik perhatian peserta didik akan belajar matematika diperlukan sebuah inovasi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis masalah kontekstual pada materi barisan aritmetika dengan layak dan bagaimana respon peserta didik akan media yang dikembangkan ini. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Dari hasil validasi yang telah dilakukan peneliti dengan 6 validator ahli masing-masing memperoleh presentase ahli media 1 sebesar 88%, dari ahli media 2 sebesar 86%, dari ahli materi 1 88%, dari ahli materi 2 83%, dari ahli praktisi atau pendidik mata pelajaran matematika 1 sebesar 96% dan dari ahli praktisi 2 sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Serta hasil pengisian angket respon siswa terhadap media memperoleh rata-rata presentase 92% dengan kategori sangat menarik.

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis masalah kontekstual pada materi barisan aritmetika layak digunakan. Peneliti berharap pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media yang lebih baik, menarik dan lebih interaktif untuk peserta didik.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjtkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Masalah Kontekstual pada Materi Barisan Aritmetika” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Matematika.

Pada kesempatan ini tidak lupa penulis ucapkan terima kasih dan kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri,
3. Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si dan Drs. Samijo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberi arahan serta bantuan dalam penyusunan Skripsi,
4. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Matematika UN PGRI Kediri yang telah membimbing dan memberi semangat.
5. Segenap validator yang telah bersedia untuk memvalidasi media dalam skripsi ini
6. Kedua orang tua dan juga kakak saya yang selalu memberikan dorongan, motivasi dan juga semangat kepada penulis
7. Adelia Kusuma Wardani teman satu bimbingan, satu penelitian yang selalu memberi semangat, membantu dan menemani dalam penelitian ini.



8. Teman-teman program studi Pendidikan Matematika yang membantu dan juga memberikan semangat.
9. Teman-teman yang sudah membantu dalam penelitian,
10. Semua pihak yang telah mendukung saya yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk menyempurnakan proposal ini. Semoga tulisan ini berguna bagi pembaca khususnya dalam dunia pendidikan.

Kediri, 25 Juni 2023

**MARIA PUSPITA DEWI**

NPM: 19.1.01.05.0029

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Manfaat Pengembangan .....	8
G. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II : LANDASAN TEORI.....	11
A. Media Pembelajaran .....	11
B. <i>Powerpoint</i> .....	14
C. Screencast O-matic.....	17
D. Barisan Aritmatika .....	17

E. Respon Peserta Didik .....	18
F. Penelitian Relevan.....	18
<b>BAB III : METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>20</b>
A. Model Pengembangan .....	20
B. Prosedur Pengembangan .....	21
C. Lokasi dan Subyek Validasi .....	24
D. Uji Coba Model/Produk .....	25
E. Validasi Model .....	26
F. Instrumen Pengumpulan data .....	29
G. Teknik Analisis Data .....	31
<b>BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	33
B. Pengujian Model Terbatas.....	41
C. Pengujian Model Perluasan .....	52
D. Validasi Model .....	53
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	68
<b>BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>	<b>71</b>
A. Simpulan.....	71
B. Implikasi.....	73
C. Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1 : Kisi-kisi validasi Media.....	26
3. 2 : Kisi-kisi Validasi untuk Ahli Materi .....	27
3. 3 : kisi-kisi Intsrumen untuk Ahli Praktisi.....	28
3.4 : Aturan Skor Instrumen Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Praktisi dan Respon Peserta Didik.....	31
3. 5 : Kategori Hasil Pengolahan Data.....	32
4. 1 : Rincian Tahap Pengujian .....	35
4. 2 : Daftar Validator Media.....	42
4. 3 : Hasil Validasi dari Ahli Media 1 .....	42
4. 4 : Hasil Validasi dari Ahli Media 2 ( Pertemuan 1) .....	43
4. 5 : Hasil Validasi dari Ahli Media 2 ( Pertemuan 2) .....	44
4. 6 : Hasil Validasi Awal Ahli Media.....	45
4. 7 : Rekapitulasi Hasil Validasi Akhir Ahli Media.....	46
4. 8 : Daftar Validator Ahli Materi .....	46
4. 9 : Hasil Validasi dari Ahli Materi 1.....	47
4. 10 : Hasil Validasi dari Ahli Materi 2.....	48
4. 11 : Rekapitulasi Validasi Akhir Ahli Materi .....	49
4.12 : Daftar Ahli Praktisi .....	49
4.13 : Hasil Validasi Ahli Praktisi 1.....	49
4.14 : Hasil Validasi Ahli Praktisi 2.....	51
4.15: Rekapitulasi Hasil Validasi Akhir Ahli Materi .....	52

4.16: Revisi dari Saran Validator Ahli Media 1 .....	57
4.17 : Revisi dari Saran Validator Ahli Media 2.....	58
4.18: Revisi dari Saran Validator Ahli Materi 1 .....	59
4. 19 : Revisi dari Saran Validator Ahli Materi 2 .....	59
4. 20 : Revisi dari Saran Validator Ahli praktisi 2.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4. 1 : Tampilan (draft) Awal/intro .....	37
4. 2 : Tampilan (draft) Menu Utama/home.....	38
4. 3 : Tampilan (draft) Menu Pengembang.....	38
4. 4 : Tampilan (draft) Menu Petunjuk .....	39
4. 5 : Tampilan (draft) Menu Kompetensi .....	39
4. 6 : Tampilan (draft) Menu Pendahuluan.....	40
4. 7 : Tampilan (draft) Menu Materi.....	40
4. 8 :Tampillan (draft) Menu Game.....	41
4. 9 : Tampilan Akhir Halaman Awal (intro) .....	60
4. 10 : Tampilan Akhir Menu Utama .....	60
4. 11 : Tampilan Akhir Menu Pendahuluan .....	61
4. 12 : Tampilan Akhir Menu Materi .....	61
4. 13 : Tampilan Akhir Sebelum Memasuki Game.....	62
4. 14 : Tampilan Akhir Masuk game .....	62
4. 15 : Tampilan Akhir Menu Utama game .....	63
4. 16 : Tampilan Akhir Deskripsi Game .....	63
4. 17 : Tampilan Akhir Deskripsi Game Slide Selanjutnya.....	63
4. 18 : Tampilan Akhir Langkah-langkah Permainan.....	64
4. 19 : Tampilan Akhir Penggunaan Ikon/tombol.....	64
4. 20 : Tampilan Akhir Start .....	65
4. 21 : Tampilan Akhir Jawaban Salah .....	65

4. 22 : Tampilan Akhir Jawaban Benar.....	65
4. 23 : Tampilan Akhir Pemain di Planet Pertama.....	66
4. 24 : Tampilan Akhir Pemain di Planet Kedua .....	66
4. 25 : Tampilan Akhir Pemain di Planet Ketiga .....	66
4. 26 : Tampilan Akhir Pemain Sampai di Finish.....	67
4. 27 : Tampilan Akhir Game Selesai .....	67
4. 28 : Tampilan Akhir Game Selesai/sudah Berakhir.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Surat Permohonan Ahli Media .....	78
2 : Surat Permohonan Ahli Materi .....	80
3 : Surat Permohonan Ahli Praktisi .....	82
4 : Surat Pernyataa Kesiadaan Menjadi Validator .....	84
5 : Lembar Validasi Ahli Media 1 .....	90
6 : Lembar Validasi Ahli Media 2 (Pertemuan 1) .....	94
7 : Lembar Validasi Ahli Media 2 (Pertemuan 2) .....	98
8 : Lembar Validasi Ahli Materi 1 .....	102
9 : Lembar Validasi Ahli Materi 2 .....	106
10 : Lembar Validasi Ahli Praktisi 1 .....	110
11 : Lembar Validasi Ahli Praktisi 2 .....	114
12 : Surat Keterangan Validasi .....	118
13 : Angket Respon Peserta Didik .....	124
14 : Hasil Respon Siswa .....	126
15 : Surat Izin Melakukan Penelitian .....	127
16 : Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	128
17 : Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	129
18 : Dokumentasi .....	132
19 : Sertifikat Bebas Plagiasi .....	135



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi dapat dilihat dari berbagai aspek yang ada. Perkembangan teknologi mempengaruhi aspek bidang di dalamnya. Pada bidang Pendidikan perkembangan teknologi juga berkembang seiring berkembangnya teknologi yang ada. Hal ini dapat dilihat tidak sedikit sekolah yang mulai menggunakan teknologi misalnya komputer, proyektor dan juga jaringan internet dalam proses pembelajaran. Kreatifitas sangat dibutuhkan guru untuk dapat memanfaatkan teknologi yang ada.

Pada dua tahun terakhir terdapat serangan covid-19 (coronavirus disease), sehingga berdampak yang cukup besar terhadap semua aktivitas manusia, terlebih pada dunia pendidikan. Pemerintah menegaskan proses pembelajaran harus dilaksanakan di rumah untuk menghambat proses penyebaran virus. Hal ini membutuhkan penyesuaian terhadap kondisi yang ada. Bagaimanapun juga pendidikan harus tetap dilakukan.

Kebijakan-kebijakan yang ada harus dilaksanakan dan dibutuhkannya sebuah alternatif pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan tetap berjalan dan juga efektif. Dalam hal ini, guru berperan besar dalam berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Guru harus menciptakan pembelajaran yang aktif dan juga memperhatikan kebutuhan siswa yang diajarkannya. Karena masa

pandemi ini, semua aktivitas pembelajaran dialihkan secara online. Tidak semua siswa mempunyai fasilitas yang cukup untuk pembelajaran online misalnya saja HP, laptop maupun akses internet yang banyak.

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sadar dalam mentransformasikan pengetahuan ke dalam perbaikan, penguatan dan penyempurnaan potensi yang ada pada diri manusia (farida, 2021) Bagian terpenting dalam proses Pendidikan adalah adanya kegiatan belajar mengajar. Pentingnya Pendidikan dalam diri seseorang harus ditanamkan sejak mereka mulai muncul keingintahuan akan suatu hal.

Tertulis dalam Undang-Undang bahwa setiap anak berhak untuk hidup dan berkembang serta mendapatkan perlindungan hukum (UUD 1945 pasal 28B ayat 2). Oleh sebab itu setiap anak memiliki hak dan kesempatan yang sama dalam hal belajar dan mendapatkan Pendidikan. Dalam UU Tahun 2022 No. 23 pasal 9 mengatakan bahwa setiap anak di Indonesia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan. Hal ini menyatakan bahwa pentingnya pendidikan bagi seorang anak dan merupakan hak bagi semua anak. Untuk tercapainya tujuan tersebut dibutuhkan kerja sama antara pemerintah dengan pihak sekolah.

Saat ini, system pendidikan di Indonesia sebagian sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar, yang mana pada kurikulum ini berisi terobosan baru dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Kurikulum merdeka belajar ini merupakan hasil dari revisi kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013 (K-13). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran akan lebih nyaman, karena peserta didik dapat berdiskusi lebih

dengan guru (Hasim, 2020). Selain itu kurikulum merdeka juga menekankan kepada sikap menjadi pelajar Pancasila. Peserta didik diharapkan setelah mengikuti pembelajaran akan membentuk pribadi peserta didik yang mencerminkan nilai-nilai pelajar pancasil di dalam kehidupan peserta didik.

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus di tempuh oleh semua jenjang Pendidikan. Matematika adalah ilmu yang didalamnya memuat tentang perhitungan, mengkaji, dan menggunakan penalaran atau kemampuan seseorang secara logika (Kiswanto Kenedi et al., 2018). Matematika bagi sebagian siswa merupakan mata pelajaran yang ditakuti karena dirasa sulit bagi sebagian peserta didik. Adanya pembelajaran matematika peserta didik diharapkan mempunyai rasa minat dalam mempelajari matematika dan juga percaya diri dan ulet dalam memecahkan masalah.

Matematika peserta didik bukan saja diajarkan untuk bagaimana menghafalkan rumus, tetapi juga bisa mengaplikasikan kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik bagaimana harus menyampaikan ilmu matematika dalam kegunaan sehari-hari. Hal ini diperlukan menghubungkan konsep materi ke dalam kehidupan sehari-hari yang ada pada peserta didik.

Dalam dunia Pendidikan diperlukan pendidik yang professional dalam melaksanakan tugasnya dalam mengajar agar bisa membuat suasana belajar lebih menarik sehingga siswa aktif dan juga tidak cepat merasa bosan dalam pembelajaran di kelas. Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik juga dibutuhkan persiapan yang matang, mulai dari pemilihan

perangkat ajar, media pembelajaran dan juga alat yang menunjang pembelajaran yang aktif (Arsyad, n.d.).

Media merupakan faktor yang dapat mempengaruhi bagaimana respon dari peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media yang kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan juga tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan target yang diinginkan oleh pendidik. Dengan demikian media juga dapat diartikan sebagai alat bantu untuk mengajar yang digunakan oleh pendidik.

Setelah pandemic covid-19 masuk ke Indonesia berdampak ke pada sistem Pendidikan di Indonesia. Pendidik dituntut untuk tetap memberikan pembelajaran meskipun tidak bertemu secara langsung dengan peserta didik. Perkembangan inovasi akan pembelajaran sangat banyak berkembang, salah satunya yaitu pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh sangat dibutuhkan ketika saat itu. Pengalaman baru yang bisa digunakan sebagai alternatif pendidik ketika tidak bertemu dengan peserta didik yaitu dengan mengirim berupa materi dan juga video pembelajaran.

Hadirnya era revolusi industri 4.0 membuat era pada Pendidikan memunculkan harapan akan lahirnya generasi baru yang kreatif, inovatif, serta kompetitif. Pada era revolusi industri 4.0 mendorong para pendidik untuk dapat menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. diharapkan dengan adanya teknologi tersebut menghasilkan output yang dapat mengubah ke zaman yang baik dan tidak tertinggal dengan teknologi.

Perkembangan teknologi pada saat ini mempunyai perkembangan yang cukup besar pada dunia pendidikan. Pandemi covid-19 menjadi pengaruh juga dalam dunia pendidikan dan memunculkan teknologi dan cara pembelajaran yang baru. Dampak dari hal tersebut yaitu memunculkan cara penyampaian pembelajaran bisa dilakukan dengan tidak bertemu langsung dengan siswa. Pembelajaran sebelumnya dilakukan ketika pendidik bertemu langsung dengan siswa, dengan ini membuat proses pembelajaran bisa dilakukan tanpa adanya tatap muka atau dikenal dengan istilah pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran jarak jauh yaitu pembelajaran yang dilaksanakan dengan tidak melalui tatap muka. Aspek yang perlu diperhatikan yaitu persiapan yang matang akan pembuatan suatu media pembelajaran yang menarik dan juga efisien. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu pembuatan video pembelajaran. Dengan mengirimkan video pembelajaran peserta didik dapat melihat kembali dan juga mengulangi materi yang disampaikan apabila dirasa belum memahami. Aplikasi yang mendukung untuk pembuatan video pembelajaran yang menarik dan juga mudah digunakan yaitu aplikasi *screencast o-matic*.

Aplikasi *screencast o-matic* merupakan aplikasi perekam video layar dan juga dibekali dengan video webcam dimana pada saat merekam dapat mengaktifkan kamera. Sehingga akan terlihat lebih nyata dan hidup. Aplikasi ini dapat digunakan dalam Windows 15 XP, Windows Vista dan Windows 7 (Septia, 2021). Penggunaan aplikasi ini sangat mudah dan membantu pendidik

dalam membuat video pembelajaran untuk menerangkan materi yang akan diajarkan.

Pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi screencast o-matic ini memerlukan persiapan powerpoint untuk selanjutnya direkam menggunakan aplikasinya. Dengan demikian diperlukan persiapan materi dalam powerpoint. Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ini yaitu dapat diunduh secara gratis dan dapat diedit untuk menghasilkan video yang sesuai harapan. Aplikasi ini saat merekam dapat digunakan secara offline, sehingga tidak perlu menghubungkan ke dalam koneksi internet.

Pembuatan video pembelajaran menggunakan screencast o-matic sebelumnya diperlukan pembuatan powerpoint yang akan disampaikan dalam pembelajaran. Powerpoint merupakan aplikasi dari *microsoft office*.

Berdasarkan observasi PLP yang dilaksanakan pada sekolah SMA Negeri 7 Kota Kediri, pembelajaran matematika belum menggunakan media yang menarik, sehingga dalam pembelajaran dilaksanakan dengan latihan soal dan metode ceramah. Dengan hal ini, untuk menciptakan ruang pembelajaran yang tidak terkesan monoton maka peneliti mengembangkan media dengan menggunakan aplikasi *screencast o matic* sehingga peserta didik dapat memutar kembali materi yang diajarkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik.

2. Dibutuhkan adanya inovasi media pembelajaran powerpoint dengan video pembelajaran
3. Kurangnya minat peserta didik mengenai konsep materi mengenai barisan aritmatika karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Pada penulisan ini mempunyai batasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika interaktif menggunakan aplikasi *screencast o-matic*, *powerpoint*, dan aplikasi edit video capcut.
2. Dalam media pembelajaran ini berisikan materi barisan dan deret dengan sub materi yang dibahas barisan aritmetika.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang didapat dari permasalahan di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast o matic* pada *powerpoint* dalam materi barisan aritmetika dengan layak atau valid?
2. Bagaimana respon peserta didik dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast o matic* pada *powerpoint* dalam materi barisan aritmetika?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast o matic* pada *powerpoint* dalam materi barisan aritmatika yang layak.

2. Untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast o matic* pada *powerpoint* dalam materi barisan aritmatika.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang di dapat dari pengembangan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast omatic* pada *powerpoint* interaktif dalam materi barisan aritmatika adalah:

1. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti bagaimana mempersiapkan perangkat atau media pembelajaran yang baik, valid serta sebagai landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya agar dapat menjadi pendidik yang kreatif dalam memanfaatkan teknologi dalam mengajar.

2. Bagi siswa

Adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast omatic* pada *powerpoint* interaktif dalam materi barisan aritmatika ini dapat membantu siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran matematika yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga dapat melihat ulang materi yang telah diajarkan di dalam kelas.

3. Bagi sekolah

media pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast omatic* pada *powerpoint* interaktif dalam materi barisan aritmatika ini dapat menambah



sumber belajar peserta didik dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

## **G. Sistematika Penulisan**

Pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini, penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan.

Sistematika penulisan pada skripsi dengan urutan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian ini, berisikan Latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bagian ini, terdiri dari teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dibuat. terdiri dari media pembelajaran, powerpoint, screencast o-matic, barisan aritmetika, penelitian relevan

### **BAB III METODE PENGEMBANGAN**

Bagian ini berisikan tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek pengembangan, uji coba model/produk, validasi model, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

#### BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan terdiri dari hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model, pembahasan hasil penelitian.

#### BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan simpulan, implikasi dan saran yang diberikan peneliti untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, tiara. (2019). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SCREENCAST O-MATIC MATA PELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS KURIKULUM 2013 PADA KELAS VIII SMP NEGERI 15 SEMARANG.*
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model.* 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Arsyad, A. (n.d.). *Media pembelajaran.*
- Cahyadi, R. A. H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.* *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- farida, nur. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIKA SISWA KELAS VIII PADA MATERI STATISTIKA SKRIPSI.*
- Fitri, Z. A., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pertama).* Madani Media.
- Hasim, E. (2020). *PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR PERGURUAN TINGGI DI MASA PANDEMI COVID-19.*
- Irfan, Muhiddin, & Ristiana, E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar.* *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 18.

Kiswanto Kenedi, A., Hendri, S., Bungsu Ladiva, H., Negeri Padang, U., & Kunci, K. (2018). KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA. In *Jurnal Numeracy* (Vol. 5, Issue 2).

Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA SCREENCAST-O-MATIC MATA KULIAH KALKULUS 2 MENGGUNAKAN MODEL 4-D THIAGARAJAN*. 3(1).

Muthoharoh, M. (2019). *Media PowerPoint dalam Pembelajaran* (Vol. 26, Issue 1).

Raisa, S., Adlim, A., & Safitri, R. (2018). RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO-VISUAL. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 80–85.  
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9821>

Septia, T. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF SCREENCAST O-MATIC BAGI SISWA SMP*. 8(1), 52–60.

Shofwan, A., & Elektro, J. E. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (20th ed.). Alfabeta.

Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 1