

**ENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PATRIKS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA PADA KURIKULUM
MERDEKA**

SKRIPSI

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



OLEH:

SHOLEHAH KARTIKA DEWI

NPM : 2115010028

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi Oleh :

SHOLEHAH KARTIKA DEWI

NPM : 2115010028

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PATRIKS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA PADA KURIKULUM
MERDEKA**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Pendidikan Matematika

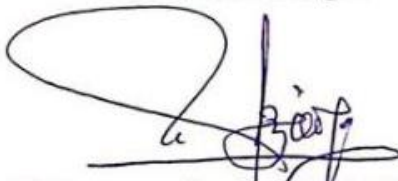
Fakultas Ilmu Kesehatan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 2 Juli 2025

Pembimbing I


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

Pembimbing II


Drs. Samijo, M.Pd.
NIDN. 0705096503

Skripsi Oleh :

SHOLEHAH KARTIKA DEWI

NPM : 2115010028

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PATRIKS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA PADA KURIKULUM
MERDEKA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Pendidikan Matematika

Fakultas Ilmu Kesehatan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal : 9 Juli 2025

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

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

Mengetahui,

Dekan FIKS



Dr. Nur Ahmad Muharram, S.Pd., M.Or.
NIDN. 0703098802

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Sholehah Kartika Dewi
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tanggal lahir : Kediri/ 19 April 2003
NPM : 2115010028
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, 2 Juli 2025

Yang Menyatakan



SHOLEHAH KARTIKA DEWI
NPM: 2115010028

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Tidak ada suatu musibah pun yang menimpa (seseorang) kecuali dengan izin Allah. Dan barang siapa yang beriman kepada Allah, niscaya Dia akan memberi petunjuk kepada hatinya. Dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.

(Q.S. At-Taghabun:11)

Persembahan:

1. Keluarga tercinta khususnya kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik.
2. Teman-teman semua yang telah memberikan semangat dan dukungan penuh kepada saya.

ABSTRAK

Sholehah Kartika Dewi: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PATRIKS untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Kurikulum Merdeka, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif PATRIKS, Motivasi Siswa

Penelitian ini dilatar belakangi dengan hasil wawancara terhadap guru matematika di mana dalam menjelaskan materi pelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi serta interaktif, sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif PATRIKS untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar materi matriks.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif PATRIKS? (2) Apakah terdapat peningkatan motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran PATRIKS?

Metode dari penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi ahli materi, ahli media, praktisi, respon siswa, ahli instrumen angket motivasi siswa dan angket motivasi siswa.

Dari hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran interaktif PATRIKS ini mendapat penilaian sebesar 80% dan hasil validasi dari ahli media mendapat nilai 99,13% sehingga dikategorikan valid tanpa revisi. Hasil validasi praktisi mendapat nilai sebesar nilai sebesar 97,4% dan hasil respon siswa mendapat nilai 83,69%, sehingga dikategorikan sangat praktis tanpa revisi. Oleh karena itu diperoleh sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif PATRIKS yang layak untuk diimplementasikan kepada siswa. Hasil validasi dari ahli instrumen angket motivasi siswa mendapat penilaian sebesar 89% sehingga dikategorikan angket valid dan dapat digunakan untuk penelitian tanpa revisi. Serta hasil angket motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif PATRIKS mengalami peningkatan secara signifikan berdasarkan perhitungan statistik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya atas perkenan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PATRIKS untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Kurikulum Merdeka” ditulis guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan baik. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan syafaatnya kepada kita serta menjadi suri tauladan yang baik bagi orang yang beriman.

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. Nur Ahmad Muharram, S.Pd., M.Or. selaku dekan FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si. selaku dosen pembimbing I yang selalu membimbing serta memberikan kritik dan saran yang membangun pada penulis dengan penuh rasa keikhlasan dan kesabaran demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Samijo, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu membimbing serta memberikan kritik dan saran yang membangun pada penulis dengan penuh rasa keikhlasan dan kesabaran demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si. yang telah bersedia menjadi validator ahli materi untuk penyusunan skripsi ini.
7. Daniel Swanjaya, M.Kom. yang telah bersedia menjadi validator ahli media untuk penyusunan skripsi ini.
8. Dr. Bambang Dibyo Wiyono, M.Pd. selaku dosen Universitas Negeri Surabaya yang telah bersedia menjadi validator instrumen angket motivasi siswa untuk penyusunan skripsi ini.

9. Lia Auliyatush Sholihah, S.Pd. yang telah bersedia menjadi praktisi untuk penyusunan skripsi ini.
10. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan serta memberikan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
11. Tim Gemas yang selalu memberikan semangat dan menemani serta mengarahkan ketika salah arah dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Teman-teman satu angkatan yang senantiasa memberikan masukan, motivasi, dan semangat dalam penyusunan proposal sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan tepat waktu.
13. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih belum sempurna dan banyak kesalahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun penulis dengan harapan memperbaiki kekurangan dalam penelitian selanjutnya. Semoga tulisan ini berguna bagi semua pembaca dan khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 2 Juli 2025



SHOLEHAH KARTIKA DEWI

NPM: 2115010028

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Hasil Penelitian Relevan	7
B. Landasan Teori	10
C. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	28
B. Prosedur Pengembangan	29
C. Tempat dan Waktu Pengembangan	36
D. Instrumen Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Analisis Data	39
G. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Data Produk Hasil Pengembangan	44
B. Data Uji Coba	47
C. Analisis Data	57
D. Revisi Produk	66

BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2. 1 : Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	9
3. 1 : Rancangan Tampilan Halaman Pembuka/Awal	31
3. 2 : Rancangan Tampilan Menu Utama.....	31
3. 3 : Rancangan Tampilan Petunjuk Penggunaan	31
3. 4 : Rancangan Tampilan Tujuan Pembelajaran	31
3. 5 : Rancangan Tampilan Menu Materi.....	32
3. 6 : Rancangan Tampilan Menu Konten Kreatif	32
3. 7 : Rancangan Tampilan Menu Profil	32
3. 8 : Rincian Waktu Penelitian Pengembangan	36
3. 9 : Aspek pada Angket Motivasi Siswa.....	39
3. 10 : Skala Likert.....	40
3. 11 : Kriteria Kevalidan Media	40
3. 12 : Kriteria Kepraktisan Produk	41
3. 13 : Skala Likert.....	41
3. 14 : Kriteria Penafsiran Persentase Motivasi Siswa	42
4. 1 : Hasil Validasi Ahli Materi.....	47
4. 2 : Hasil Validasi Ahli Media	48
4. 3 : Hasil Validasi Ahli Instrumen Angket Motivasi Siswa.....	49
4. 4 : Hasil Validasi Praktisi	49
4. 5 : Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	50
4. 6 : Aspek Angket Motivasi Siswa	51
4. 7 : Persentase Motivasi Aspek 1	51
4. 8 : Persentase Motivasi Aspek 2	52
4. 9 : Persentase Motivasi Aspek 3	52
4. 10 : Persentase Motivasi Aspek 4	52
4. 11 : Persentase Motivasi Aspek 5	53
4. 12 : Persentase Motivasi Aspek 6	53
4. 13 : Persentase Motivasi Keseluruhan Aspek	54
4. 14 : Persentase Motivasi Aspek 1	54
4. 15 : Persentase Motivasi Aspek 2	54

4. 16	: Persentase Motivasi Aspek 3	55
4. 17	: Persentase Motivasi Aspek 4	55
4. 18	: Persentase Motivasi Aspek 5	56
4. 19	: Persentase Motivasi Aspek 6	56
4. 20	: Persentase Motivasi Keseluruhan Aspek	56
4. 21	: Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
4. 22	: Hasil Validasi Ahli Media	58
4. 23	: Hasil Validasi Ahli Instrumen Angket Motivasi Siswa.....	58
4. 24	: Hasil Validasi Praktisi	59
4. 25	: Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	60
4. 26	: Hasil Uji Normalitas	61
4. 27	: Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Aspek 1	61
4. 28	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Aspek 1	61
4. 29	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Aspek 2.....	62
4. 30	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Aspek 2.....	62
4. 31	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Aspek 3.....	63
4. 32	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Aspek 3.....	63
4. 33	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Aspek 4.....	63
4. 34	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Aspek 4.....	64
4. 35	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Aspek 5.....	64
4. 36	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Aspek 5.....	64
4. 37	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Aspek 6.....	65
4. 38	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Aspek 6.....	65
4. 39	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> Keseluruhan	66
4. 40	: Hasil Uji <i>Paired Samples T-Test</i> pada Keseluruhan	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 : Fitur ISpring Suite11 pada PowerPoint	12
2. 2 : Tampilan Slide yang dibuat	14
2. 3 : Tampilan tombol publish pada iSpring Suite 11	14
2. 4 : Tampilan folder PowerPoint yang telah di-publish	14
2. 5 : Tampilan Website 2 APK Builder Pro	15
2. 6 : Tampilan Aplikasi PATRIKS pada smartphone	15
2. 7 : Kerangka Berpikir Penelitian.....	27
3. 1 : Alur Tahapan Penelitian	29
3. 2 : Desain Keseluruhan Media	30
3. 3 : Tampilan Awal untuk Memulai Media.....	33
3. 4 : Tampilan pada Menu Utama PATRIKS	33
3. 5 : Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	34
3. 6 : Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	34
3. 7 : Tampilan pada Menu Materi	34
3. 8 : Tampilan Menu Konten Interaktif	35
3. 9 : Tampilan Menu Profil	35
4. 1 : Rancangan Media Pembelajaran Interaktif PATRIKS	45
4. 2 : Tampilan Konsep Matriks sebelum Revisi	67
4. 3 : Tampilan Konsep Matriks sesudah Revisi	67
4. 4 : Tampilan Awal/ Pembuka Media	68
4. 5 : Tampilan Menu Utama	68
4. 6 : Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	69
4. 7 : Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	69
4. 8 : Tampilan Menu Materi	70
4. 9 : Tampilan Beberapa Slide Menu Materi	70
4. 10 : Tampilan Konten Kreatif	71
4. 11 : Tampilan Profil Pengembang.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	81
2 : Lembar Validasi Ahli Materi.....	82
3 : Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	84
4 : Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	85
5 : Lembar Validasi Ahli Media	86
6 : Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	88
7 : Surat Permohonan Validasi Praktisi.....	89
8 : Lembar Validasi Praktisi	90
9 : Surat Keterangan Validasi Praktisi	92
10 : Lembar Uji Coba Kelompok Kecil.....	93
11 : Surat Permohonan Validasi Instrumen Angket Motivasi Siswa	103
12 : Lembar Validasi Instrumen Angket Motivasi Siswa.....	105
13 : Surat Keterangan Validasi Instrumen Angket Motivasi Siswa	107
14 : Kisi-Kisi Angket Motivasi Siswa	108
15 : Angket Motivasi Siswa	109
16 : Daftar Siswa Kelas XI-7 SMA Negeri 1 Plemahan.....	111
17 : Hasil Angket Motivasi Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran	112
18 : Hasil Angket Motivasi Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran.	118
19 : Uji Normalitas Data Angket Motivasi Siswa.....	124
20 : Uji Deskripsi Hasil Angket Motivasi Sebelum Menggunakan Media	127
21 : Uji Deskripsi Hasil Angket Motivasi Sesudah Menggunakan Media	133
22 : Uji <i>Paired Samples T-Test</i> Aspek 1 Motivasi Siswa.....	138
23 : Uji <i>Paired Samples T-Test</i> Aspek 2 Motivasi Siswa.....	139
24 : Uji <i>Paired Samples T-Test</i> Aspek 3 Motivasi Siswa.....	140
25 : Uji <i>Paired Samples T-Test</i> Aspek 4 Motivasi Siswa.....	141
26 : Uji <i>Paired Samples T-Test</i> Aspek 5 Motivasi Siswa.....	142
27 : Uji <i>Paired Samples T-Test</i> Aspek 6 Motivasi Siswa.....	143
28 : Uji <i>Paired Samples T-Test</i> Keseluruhan	144
29 : Surat Keterangan Penelitian.....	145
30 : Surat Balasan Izin Penelitian	146

31	: Berita Acara Bimbingan Skripsi	147
32	: Surat Keterangan Bebas <i>Similarity</i>	149
33	: LoA artikel	150
34	: Dokumentasi Kegiatan.....	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam beberapa dekade terakhir, teknologi telah mengubah kehidupan orang-orang di seluruh dunia, termasuk di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi kurikulum yang digunakan di Indonesia. Teknologi telah memungkinkan kita mengakses informasi dan sumber daya pendidikan dari mana saja di dunia dan telah membantu menciptakan alat dan teknologi baru untuk mendukung dan meningkatkan pembelajaran (Budiyo, 2020). Teknologi ini dapat membantu siswa belajar sendiri dan memberikan umpan balik yang lebih akurat tentang proses pembelajaran mereka. Secara keseluruhan, kemajuan teknologi telah membuka peluang baru dalam pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan personal. Selain itu, pengembangan ini memungkinkan model pembelajaran yang fleksibel dan adaptif. Siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri, yang memungkinkan mereka memahami materi lebih efektif sendiri dan secara pribadi (Suyuti dkk., 2023). Namun, dalam praktiknya, masih ada tantangan yang perlu diatasi.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar (KBM) sangat bergantung pada pembuatan dan penggunaan media pembelajaran, meskipun saat ini pemanfaatannya masih kurang optimal baik selama maupun di luar jam pelajaran (Hulu, 2023). Sejatinya, KBM adalah proses komunikasi di mana pesan dari sumber disampaikan melalui perantara tertentu (Wulandari dkk., 2023). Dalam hal ini, pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran dari pendidik, dengan media sebagai perantaranya (Nasaruddin, 2018). Dengan demikian, media pembelajaran memegang peranan penting dalam membangun komunikasi yang aktif antara pendidik dan siswa, memastikan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah oleh guru dan diterima dengan baik oleh siswa tanpa menimbulkan kebosanan (Nurhidayati et al., 2023).

Dari hasil wawancara dengan guru matematika di SMA Negeri 1 Plemahan, diperoleh keterangan bahwa penggunaan media pembelajaran

interaktif belum dimanfaatkan sepenuhnya. Guru lebih sering menggunakan strategi pembelajaran ceramah dan menerangkan materi hanya dengan papan tulis tanpa adanya bantuan media pembelajaran interaktif lain. Keterbatasan variasi media dalam pengajaran yang disajikan oleh guru menyebabkan para siswa merasa bosan dan kurang memiliki dorongan untuk belajar selama berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.

Untuk mengatasi masalah tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint diharapkan dapat menjadi solusi. Meski PowerPoint sering digunakan dalam pembelajaran, banyak presentasi yang masih bersifat statis dan kurang menarik bagi siswa. Penggunaan PowerPoint yang hanya menampilkan teks dan gambar tanpa elemen interaktif sering kali tidak mampu mempertahankan perhatian siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan inovatif yang mampu memanfaatkan secara penuh potensi PowerPoint untuk membangun pengalaman belajar yang lebih memikat dan dinamis.

Dengan menggunakan fitur animasi, video, dan kuis interaktif yang terdapat di PowerPoint, pengajar bisa menyajikan materi dengan cara yang lebih memikat dan interaktif (Hala et al., 2023). Animasi sendiri adalah kumpulan gambar diam yang ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan tinggi, sehingga menimbulkan kesan gerakan atau benda yang sedang bergerak (Abdullah & Nasution, 2024). Menurut Putra (2021) animasi adalah jenis komunikasi visual yang menggunakan gambar bergerak atau ilustrasi yang tersusun dalam urutan tertentu untuk menghasilkan efek gerakan. Fungsi animasi ini bisa memvisualisasikan ide-ide yang kompleks, membuat materi lebih sederhana untuk dipahami, dan dapat memotivasi siswa untuk belajar (Eva Margaretha Saragih & Syahriani Sirait, 2023). Sementara fitur video dapat memberikan contoh nyata untuk menggambarkan proses yang tepat dalam mendukung pemahaman siswa dan dapat disaksikan secara berulang-ulang sehingga mampu mendorong dan memotivasi siswa dalam belajar serta menanamkan sikap afektif siswa (Rochim dkk., 2021). Selain itu, kuis interaktif dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung dan memberikan umpan balik yang instan. Diharapkan dengan pemberian kuis

interaktif sebagai bahan evaluasi dapat memberikan semangat dan antusias siswa dalam mengikuti kelas pembelajaran sehingga dalam pemberian kuis interaktif dapat memperoleh *feedback* dari siswa (Resti Nur Lailia Qodriani dkk., 2022). Dengan demikian, PowerPoint tidak lagi sekadar alat presentasi, melainkan bertransformasi menjadi media pembelajaran yang berdaya guna dan memikat. Hal ini diharapkan mampu mendongkrak minat dan motivasi belajar siswa, sekaligus berkontribusi pada peningkatan mutu pengajaran di kelas (Sunggu, 2022).

Mengacu pada pemaparan di atas, peneliti terdorong untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk mendongkrak motivasi siswa, meningkatkan penyerapan pemahaman siswa, dan dapat diakses secara mandiri di mana saja. Media pembelajaran interaktif ini, yang memanfaatkan PowerPoint sebagai dasarnya, akan diwujudkan sebagai aplikasi yang bisa digunakan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Media pembelajaran interaktif ini berbasis PowerPoint yang mana akan berbentuk sebuah aplikasi yang dapat digunakan belajar siswa di mana pun dan kapan pun serta pembelajaran akan lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa. Menurut penelitian oleh Hasanah et al. (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis PowerPoint ISpring Suite pada Materi Sifat Koligatif Larutan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa selama Pembelajaran Mandiri” menyatakan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran kimia berbasis PowerPoint ISpring Suite lebih baik daripada motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran dalam bentuk pdf. Dengan demikian, peneliti tertarik mengajukan penelitian berupa Pengembangan Media Interaktif PATRIKS untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Kurikulum Merdeka, dimana dalam penelitian ini akan menggunakan bantuan ISpring Suite 11 yang memiliki fitur interaktif lebih lengkap dan Website 2 APK Builder Pro untuk mengubah PowerPoint menjadi sebuah aplikasi yang dapat diakses oleh *smartphone*. Penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat bagi guru dan

siswa sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam implementasi kurikulum merdeka.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Guru hanya memanfaatkan media pembelajaran berupa teks dan gambar tanpa adanya animasi yang interaktif dan menarik
2. Keterbatasan fasilitas proyektor pada setiap kelas
3. Perlunya pembaharuan media pembelajaran yang menarik
4. Kurangnya antusiasme siswa dalam belajar matriks

C. Batasan Masalah

1. Fokus penelitian ini adalah perancangan media pembelajaran interaktif PATRIKS guna meningkatkan motivasi siswa pada Kurikulum Merdeka. Pengembangan media ini memanfaatkan dukungan PowerPoint yang terintegrasi dengan iSpring Suite11 dan Website 2 APK Builder Pro, sehingga media pembelajaran tersebut dapat diakses menggunakan *smartphone* oleh siswa di lokasi mana pun dan kapan saja.
2. Penelitian ini menitikberatkan pada materi matriks dan dilaksanakan di kelas XI-7 SMA NEGERI 1 Plemahan.
3. Pembatasan permasalahan dalam penelitian ini meliputi aspek pengembangan, kelayakan, dan kepraktisan media pembelajaran, serta dampak media terhadap peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif PATRIKS?
2. Bagaimana tingkat motivasi siswa sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif PATRIKS?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif PATRIKS
2. Mengetahui tingkat motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif PATRIKS

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan, penelitian ini akan memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik dari segi teoretis maupun praktis. Dari sisi teoretis, media pembelajaran interaktif PATRIKS memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kurikulum merdeka belajar, sehingga dapat berfungsi sebagai penopang teori untuk penelitian-penelitian di masa depan yang berhubungan dengan pengajaran matematika. Sementara itu, manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

1. Bagi peneliti, pengembangan media pembelajaran interaktif PATRIKS dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
2. Bagi siswa, media pembelajaran interaktif PATRIKS dapat meningkatkan motivasi untuk belajar lebih giat lagi.
3. Bagi guru, media pembelajaran interaktif PATRIKS diharapkan dapat memicu guru untuk lebih berkreasi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan mampu menarik perhatian siswa untuk mendalami matematika.
4. Bagi sekolah, bisa dijadikan referensi mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif PATRIKS, sehingga bisa memperluas pemahaman pihak sekolah terkait pengembangan media pembelajaran.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini secara pokok terbagi menjadi lima bab, di mana masing-masing bab memiliki pokok bahasan tersendiri.

1. BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah seputar pengembangan media pembelajaran interaktif

PATRIKS guna meningkatkan motivasi siswa pada kurikulum merdeka belajar. Dalam bab ini juga dipaparkan tujuan dan manfaat pengembangan sebagai solusi atas rumusan masalah yang diajukan. Bab pertama ini diakhiri dengan sistematika penulisan yang secara keseluruhan menggambarkan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif PATRIKS untuk meningkatkan motivasi siswa pada kurikulum merdeka belajar.

2. BAB 2 : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mendiskusikan berbagai teori dari beberapa referensi, meliputi media pembelajaran, PowerPoint, iSpring Suite11, Website 2 APK Builder Pro, PATRIKS, materi matriks, motivasi siswa, kurikulum merdeka belajar, serta kajian studi yang relevan dan kerangka berpikir.

3. BAB 3 : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode pengembangan yang membahas tentang model pengembangan ADDIE, prosedur pengembangan, desain pengembangan, tempat dan waktu pengembangan, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan metode uji coba dan atau validasi.

4. BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil pengembangan, termasuk penyajian data uji coba dari angket validasi materi dan media pembelajaran interaktif, serta rincian data dan revisi produk yang telah dikembangkan.

5. BAB 5 : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari hasil pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Fattah Nasution, Setia Ningsih, Mona Febrica Silva, Leli Suharti, & Jekson Parulian Harahap. (2023). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 201–211. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i3.37>
- Abdullah, R., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Powerpoint Interaktif Dalam Mendorong Kolaborasi Dan Komunikasi Siswa Pada Pembelajaran Agama Islam. *JURNAL AL-QAYYIMAH*, 7(2), 19–32. <https://doi.org/10.30863/aqym.v7i2.6934>
- Almahdali, H., Pane, E. P., Khaeruddin, Octafiona, E., Rukmana, A. Y., Syarifah, Putra Nasution, A. K., Jannah, L. U., Darman, Suryawati, S. S., & Razilu, Z. (2023). *New Technologies In Teaching And Learning*. CV. Getpress Indonesia.
- Azizah, N. (2022, September 20). New iSpring Suite 11 – Hadir dengan Fitur Baru dan Desain yang Lebih Menarik. *Askara Soft*. <https://ispringindonesia.com/new-ispring-suite-11-hadir-dengan-fitur-baru-dan-desain-yang-lebih-menarik/>
- Azzahrah, A., Budiman, I. A., Haryanti, Y. D., & Mahpudin, M. (2022). Development Of Android Application Learning Media Using Ispring Suite 9 To Increase Student Learning Motivation. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 14(2), 121–126. <https://doi.org/10.17509/eh.v14i2.41994>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Budiyono. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217.
<https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Dini Sekar Arum & Ma'mun Hanif. (2025). Strategi Pembelajaran dalam Penguatan Motivasi untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Siswa. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, 3(1), 37–47.
<https://doi.org/10.61787/q7e2fg24>
- Eva Margaretha Saragih & Syahriani Sirait. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1005–1011.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1265>
- Fitriyani, F., Puteri, M. S., & Ilmi, M. A. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint (PPT) Interaktif Pada Materi Perbandingan*.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori motivasi & pengukurannya: Kajian & analisis di bidang pendidikan*.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203.
<https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Hasanah, I., Siahaan, J., Muntari, M., & Burhanuddin, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Power Point ISpring Suite Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pembelajaran Mandiri Di SMAN 1 Gunungsari. *Chemistry Education Practice*, 6(1), 78–85.
<https://doi.org/10.29303/cep.v6i1.4353>
- Hermawati, Arifin, Moh. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristanto, B. (2023). *Motivasi Dalam Pendidikan: Konsep, Teori, Aplikasi*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Hulu. (2023). Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), 840–846.
<https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.285>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Turnip, N. H. H. (2022). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. 1*.

- Masta, A. A., Kristanto, Y. D., Yulfiana, E., & Taqiyuddin, M. (2021). *Matematika Tingkat Lanjut*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1).
- Nasaruddin, N. (2018). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21–30. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i2.232>
- Nurhidayati, Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), 181. <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*.
- Resti Nur Lailia Qodriani, Asrori, & Rusman. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326–339. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689)
- Riduwan, & Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Alfabeta CV.
- Rochim, A., Herawati, T., & Nurwiani. (2021). Deskripsi Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Geogebra dan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Fungsi Kuadrat. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 269–280. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.660>
- Rusma, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Raja Grafindo Persada.
- Salamah, E. R. (2022). *Pentingnya Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*.

- Santrock, J. W. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Prenada Media Group.
- Sawitri, J. I., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2025). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 96–102. <https://doi.org/10.61689/potensi.v1i4.17>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2 ed.). Alfabeta.
- Sunggu, M. R. O. (2022). Pembuatan media interaktif dengan menggunakan microsoft powerpoint. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(12), 855–861. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i12.159>
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Model Penelitian Pengembangan*.
- Walewangko, G. E. V., Usuh, E. J., & Lengkong, J. S. J. (2024). Kajian Pustaka: Interaksi Edukatif Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Journal Genta Mulia*, 15, 254–259. <https://doi.org/10.61290/gm.v15i1>
- Widowati, A. (2008). *Pemilihan Media Pembelajaran*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>