

PENGEMBANGAN MEDPEN BARETA PADA MATERI BARISAN DAN
DERET ARITMETIKA

SKRIPSI

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



OLEH:

YUYUN WINDARTI
NPM: 17.1.01.05.0013

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
KEDIRI
2021

Skripsi oleh:

YUYUN WINDARTI

NPM: 17.1.01.05.0013

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDPEN BARETA PADA MATERI BARISAN DAN
DERET ARITMETIKA**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Siding Program Studi Pendidikan Matematika
FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 7 Juli 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.
NIDN. 0724077901

Drs. Samijo, M.Pd.
NIDN. 0705096503

Skripsi oleh:

YUYUN WINDARTI

NPM: 17.1.01.05.0013

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDPEN BARETA PADA MATERI BARISAN DAN
DERET ARITMETIKA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2021

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitian Penguji:

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

2. Penguji I : Bambang Agus Sulistyono, M.Si

3. Penguji II : Drs. Samijo, M.Pd

Mengetahui,

Dekan FIKS

Dr. Sulistiono, M.Si.

NIDN.0007076801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya,

Nama : Yuyun Windarti

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tanggal lahir : Nganjuk, 27 Mei 1997

NPM : 17.1.01.05.0013

Fak/Prodi : FIKS/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,
Yang Menyatakan

YUYUN WINDARTI
17.1.01.05.0013

MOTTO dan PERSEMBAHAN

MOTTO

“SUKSES DUNIA AKHIRAT”

Kupersembahkan untuk:

Orang tua tercinta

Keluargaku

Dan diriku sendiri

Abstrak

Yuyun Windarti: Pengembangan Medpen Bareta Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmetika, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS UN PGRI Kediri, 2021

Kata kunci: Media Pembelajaran, Microsoft Power Point,

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil pengamatan dari peneliti, diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran ceramah siswa cenderung mendengarkan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran dikelas sehingga hal tersebut berdampak pada aktifitas belajar siswa.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana kemenarikan media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint dalam materi barisan dan deret aritmetika.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis powerpoint dalam materi barisan dan deret aritmetika. Dalam proses yang dilakukan dalam tahap ini Data yang diperoleh dalam penelitian melalui validasi dari ahli materi, ahli media, dan praktisi.

Dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh masing-masing ahli memperoleh hasil, yang pertama dari ahli materi yang mengunkana materi barisan dan deret aritmetika mendapat nilai 90% yang dikategorikan sangat valid, kedua dari ahli media mendapat nilai 82% yang dikategorikan valid, yang selanjutnya pada praktisi memperoleh nilai 85% dengan kategori sangat valid.

Kata Pengantar

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah mengizinkan penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan baik. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan syafa'atnya kepada kita serta menjadi suri tauladan yang baik bagi orang yang beriman.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Medpen Barepa Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmetika” merupakan bagian dari penelitian guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika.

Dalam kesempatan kali ini tidak lupa penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan FIKS.
3. Dr. Aprilia Dwi Handayami, S.Pd, M.Si selaku Kepala Program Studi Pendidikan Matematika.
4. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. dan Drs. Samijo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberi arahan serta bantuan dalam Menyusun skripsi.
5. Muhammad Najibulloh Muzaki, S.Kom. M.Cs selaku validator ahli media.
6. Shandy Utomo, S.Pd selaku validator praktisi.
7. Kedua orang tua yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat.
8. Arif Saifulloh, S.Pd yang telah memberikan motivasi serta memberi arahan dalam proses penyusunan skripsi.

9. Teman-teman yang banyak membantu memberikan semangat dan saran dalam penyusunan skripsi.
10. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebut namanya satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.

Penulis menyadari tulisan ini masih belum mencapai kriteria sempurna dan masih terdapat banyak kesalahan. Maka penulis mengharap kritik dan saran yang sifatnya membangun dengan harapan untuk memperbaiki kekurangan dalam penelitian selanjutnya masih penulis harapkan. Semoga tulisan ini berguna bagi semua pembaca yang ingin belajar untuk mendapatkan kesuksesan dalam bidang yang dicapainya dan khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri,

Yuyun Windarti
NPM: 17.1.01.05.0013

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DANPERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatas Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Sistematika Penulisan	9
BAB II : LANDASAN TEORI.....	11
A. Pengertian Pembelajaran.....	11
B. Media Pembelajaran.....	13
C. Power Point	17
D. Multimedia Pembelajaran Interaktif	19

E. Multimedia	22
F. Cara Membuat Media Pembelajaran	24
G. Materi	26
H. Spesifikasi Produk	29
BAB III : METODE PENELITIAN	31
A. Model Pengembangan	31
B. Prosedur pengembangan	32
C. Tahap Validasi dan Uji Coba Produk.....	34
D. Lokasi dan Subjek Validasi.....	35
E. Uji Coba Model/Produk	36
F. Validasi Model/Produk	36
G. Jenis Data.....	37
H. Instrumen Pengumpulan Data	37
I. Teknis Analisis Data	41
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil studi pendahuluan	44
1. Desain awal (draft) Media	44
B. Model Validasi	50
1. Deskripsi hasil uji validasi	50
2. Interpretasi Hasil Uji Coba Validasi	58
C. Validasi Model	62
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	62
2. Desain Akhir Model	64
D. Pembahasan hasil spesifikasi produk.....	67
1. Spesifikasi produk	67

2. Keunggulan, dan kelemahan model	67
3. Faktor pendukung dan penghambat implementasi model	68
BAB V :SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	71
A. Simpulan	71
B. Implikasi.....	72
C. Saran-saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Produk Ahli Materi.....	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Produk Ahli Media	40
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Praktisi.....	41
Tabel 3.4 Penskoran	42
Tabel 3.5 Kualifikasi Penilaian	43
Tabel 4.1 Penilaian Ahli Materi	50
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 4.3 Penilaian Ahli Praktisi	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	31
Gambar 4.1 judul media pembelajaran	44
Gambar 4.2 tampilan menu utama	44
Gambar 4.3 Tampilan Kompetensi Dasar (KD)	45
Gambar 4.4 Tampilan Awal Pada Materi	45
Gambar 4.5 Konsep Awal Materi	45
Gambar 4.6 Materi Barisan Aritmetika.....	46
Gambar 4.7 Materi Barisan Aritmetika.....	46
Gambar 4.8 Materi Baris Aritmetika	46
Gambar 4.9 Materi Deret Aritmetika	47
Gambar 4.10 Tampilan Awal Contoh Soal	47
Gambar 4.11 Contoh Soal.....	47
Gambar 4.12 Pembahasan Contoh Soal	48
Gambar 4.13 Tampilan Kuis	48
Gambar 4.14 Tampilan Penutup Kuis	48
Gambar 4.15 Tampilan Profil Pengembang.....	49
Gambar 4.16 Tampilan menu petunjuk penggunaan sebelum dan sesudah revisi.....	59
Gambar 4.17 Tampilan KD sebelum dan sesudah revisi	59
Gambar 4.18 Tampilan gambar sesudah dan sebelum revisi	59
Gambar 4.19 Tampilan animasi pada rumus.....	60
Gambar 4.20 Tampilan materi barisan aritmetika sebelum dan sesudah revisi....	61
Gambar 4.21 Tampilan barisan aritmetika.....	62
Gambar 4.22 Desain Akhir Judul Multimedia	64

Gambar 4.23 Desain Akhir Menu Utama	65
Gambar 4.24 Desain Akhir Kompetensi Dasar.....	65
Gambar 4.25 Desain Akhir Materi.....	65
Gambar 4.26 Desain Akhir Contoh Soal.....	66
Gambar 4.27 Desain Akhir Petunjuk Kuis.....	66
Gambar 4.28 Desain Akhir Kuis.....	66
Gambar 4.29 Desain Akhir Profil Pengembang.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Storyboard Media Pembelajaran	77
Lampiran 2 Lembar Validasi Untuk Ahli Materi Ke-1	80
Lampiran 3 Lembar Validasi Untuk Ahli Materi Ke-2.....	83
Lampiran 4 Lembar Validasi Untuk Ahli Media Ke-1	86
Lampiran 5 Lembar Validasi Untuk Ahli Media Ke-2	89
Lampiran 6 Lembar Validasi Untuk Praktisi Ke-1	92
Lampiran 7 Lembar Validasi Untuk Praktisi Ke-2	95
Lampiran 8 Lembar Validasi Untuk Praktisi Ke-3	97
Lampiran 9 Lembar Validasi Untuk Praktisi Ke-4	100
Lampiran 10 Surat Pernyataan Materi	103
Lampiran 11 Surat Pernyataan Media.....	104
Lampiran 12 Surat Pernyataan Praktisi.....	105
lampiran 13 Surat Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan belajar, pengajaran, dan pelatihan bagi peranannya di masa yang akan datang. UU No. 20 tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukannya untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak untuk bangsa dan negara.

Sedangkan menurut (Marimba, 2015) Mengemukakan tentang pendidikan yaitu pendidikan adalah suatu proses bimbingan yang dilaksanakan secara sadar oleh pendidik untuk mendidik peserta didik dalam suatu proses perkembangan jasmani dan rohani, yang memiliki tujuan agar peserta didik dapat membentuk kepribadian yang sangat unggul. Kepribadian tersebut memiliki makna yang cukup dalam yaitu mengenai pribadi yang tidak hanya pintar, pandai secara akademis, akan tetapi baik juga secara karakter yang dimiliki peserta didik. Pendidikan menurut UU. No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan hampir dari semua jenjang pendidikan mulai dari SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MAN, bahkan di perguruan tinggipun juga masih dijumpai. Karena matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap dapat mengkaji segala sesuatu dengan logis dan sistematis, tetapi banyak siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, susah, dan memerlukan pendalaman yang lebih dibandingkan dengan pelajaran lainnya menurut (Ruseffendi & dkk, 1992). Dari hal tersebut mengakibatkan ketercapaian terhadap kompetensi standart kurikulum yang belum sesuai.

Di dalam kehidupan, pendidikan merupakan salah satu peran yang sangat penting (Hudojo, 2005). Tinggi rendahnya pendidikan dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang secara umum yaitu masalah efektifitas dan efesiensi pembelajaran. Adapun permasalahan khusus didalam dunia pendidikan yaitu rendahnya sarana fisik, rendahnya kualitas guru, rendahnya prestasi siswa, rendahnya kesempatan pemerataan pendidikan, rendahnya relevansi pendidikan dengan kebutuhan, mahalnya biaya pendidikan, dan tentu saja dengan mata pelajarannya (Anwar, 2011). Menurut (Ansari, 2009) mata pelajaran yang dianggap dapat memiliki nilai logis dan statis yaitu mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik kelas X, siswa tidak memperhatikan oleh karena itu masih banyak peserta didik yang belum menguasai dengan cara yang dilakaukan oleh guru. Hal ini dibuktikan

dengan adanya peserta didik yang belum bisa menguasai mata pelajaran barisan dan deret aritmetika yang disampaikan oleh pendidik tersebut. Jika siswa kurang dalam memahami materi yang disampaikan, soal yang diberikan maka peserta didik kesulitan dalam menganalisis, dan menentukan penyelesaian. Selain dengan faktor-faktor yang sudah dijelaskan peserta didik kurang memahami dan kesulitan dalam mengubah informasi dari soal cerita yang diaplikasikan dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut terjadi dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan pendidik bersifat ceramah dan guru masih menggunakan pembelajaran yang tradisional juga membuat peserta didik kurang antusias dalam belajar matematika, sehingga peserta didik cenderung diam dan hanya mendengarkan apa yang disampaikan pendidik sehingga tidak ada interaksi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan (Sadirman, 2011). Dalam pembelajaran siswa harus memiliki aktivitas belajar, agar dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang tepat. Dalam pembelajaran guru banyak yang menggunakan metode konvensional (metode ceramah) yang dapat di katakan kurang efisien atau kurang menarik dalam sebuah pembelajaran. Menurut (Djamarah, 2010) metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Aktifitas seperti inilah yang membuat siswa merasa jenuh dan bosan sehingga aktifitas siswa menurun karna siswa hanya

beraktivitas duduk dan mendengarkan. Aktifitas dalam pembelajaran matematika adalah aktifitas siswa dalam bertanya, menanggapi, dan memecahkan masalah (Sriyono, 1992). Faktor lain yang dapat mempengaruhi kurangnya proses pembelajaran yaitu media interaktif, karena media interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video menurut (Robin & Linda, 2001).

Menurut (Lancien, 1998), media pada masa kini merujuk pada penggabungan dan pengintegrasian media, seperti teks, suara, grafik, animasi, video kedalam sistem komputer. Konsep multimedia semakin populer dengan munculnya monitor komputer bersolusi tinggi, teknologi video dan suara serta usaha peningkatan memproses komputer pribadi, contohnya yaitu sudah terdapat komputer dekstop bisa merekam suara dan video, memanipulasi suara serta gambar untuk mendapatkan efek khusus, memadukan dan menghasilkan suara serta video, menghasilkan berbagai jenis grafik termasuk animasi, dan mengintegrasikan semua ini kedalam satu bentuk multimedia. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah gabungan dari teks, gambar, animasi, audio atau video yang dikombinasikan untuk menghasilkan output tertentu berupa informasi yang menarik atau hal lainnya. Dari media sendiri memiliki fungsi yaitu fungsi utama sebagai sarana menyampaikan informasi. Multimedia menjadikan komunikasi berjalan lebih efektif dari pada metode-metode klasik yang selama ini dipakai, terutama dalam hal komunikasi massal. Oleh karena itu maka diperlukan suatu media pembelajaran yang berbantuan komputer dengan wujud *text*, visual atau animasi sehingga dalam penyamaan materi tersebut dapat membantu peserta didik mendapat pengetahuan

lebih, pemahaman konsep lebih mudah dan mendalam, serta mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari. Media pembelajaran berbantuan komputer tersebut dapat menggunakan software powerpoint presentation. Pendidik dapat merancang sebuah pembelajaran yang menarik dari pada sekedar ceramah melalui *software* powerpoint. Program powerpoint mempunyai icon-icon sederhana sehingga mudah dalam penggunaan. Pemakai juga tidak harus belajar bahasa pemrograman karena program ini sudah tersedia dalam paket Microsoft Office. Keuntungan lain dari *software* ini selain dapat memasukkan *teks* dan gambar.

Penulis memilih software powerpoint sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan powerpoint adalah 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 ujar (Mardi & dkk, 2007).

Powerpoint biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, powerpoint memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat media pembelajaran. Pengembangan dapat memasukkan teks, gambar, suara, bahkan video sekaligus slide atau halaman pada powerpoint dirancang khusus dan dilengkapi oleh tombol-tombol yang akan melibatkan penggunaan dalam pengoperasian powerpoint. Format presentasi dalam powerpoint dapat dihilangkan agar interaksi pengguna dengan media pembelajaran lebih terlihat. Pengguna dapat memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Dalam penggunaan tersebut peneliti menggunakan media pembelajaran powerpoint yang menggunakan materi

barisan dan deret aritmetika, maka peneliti menggunakan Medpen bareta yang artinya Media Pembelajaran Barisan dan Deret Aritmetika.

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bahwa dalam penggunaan media yang akan digunakan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan matematika dengan menggunakan powerpoint. Penggunaan powerpoint tersebut akan menjelaskan konsep barisan dan deret aritmetika dalam pemecahan masalah. Di dalam media tersebut terdapat penjelasan materi, contoh soal beserta penjelasan, dan *quiz*. Perlu dikembangkan media pembelajaran dalam matematika agar lebih menarik bagi peserta didik. Pemanfaatan teknologi dapat menjadikan salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Medpen Bareta Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmetika”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka diperoleh identifikasi masalah yaitu banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan saat guru melakukan kegiatan belajar mengajar atau pada saat guru menyampaikan materi pelajaran karena peserta didik tidak tertarik dengan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Pendidik cenderung hanya menggunakan buku ajar atau menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik tidak terfokus jika hanya menggunakan metode ceramah. Padahal banyak cara lain yang dapat digunakan

oleh pendidik untuk menghidupkan suasana pada saat penyampaian materi atau pada saat proses pembelajaran berlangsung, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran. Sehingga guru dapat berkembang dan menggagas ide-ide yang akan menarik perhatian peserta didik untuk menyampaikan materi yang disampaikan saat proses pembelajaran berlangsung. Tetapi banyak guru yang menggunakan cara yang simple dan tidak ingin memakan banyak waktu saat persiapan dan juga cenderung tidak sadar dengan perkembangan teknologi untuk media pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikembangkan di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powerpoint pada materi barisan dan deret aritmetika.
2. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini hanya berfokus dengan *software* powerpoint.
3. Materi pelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut pada materi yang berkaitan yaitu materi Barisan dan Deret Aritmetika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah diperoleh yang disebut di atas, masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

Bagaimana pengembangan Medpen Baretta dengan menggunakan powerpoint pada mata pelajaran Barisan dan Deret Aritmetika?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran barisan dan deret aritmetika adalah:

Menghasilkan produk media pembelajaran powerpoint pada mata pelajaran Barisan dan Deret Aritmetika.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam mengetahui isi pembahasan dalam penelitian ini. Berikut sistematika penulisan yang digunakan. Terdapat tiga sistematika penulisan yang digunakan yaitu terdiri dari bagian awal, bagian utama (isi), dan bagian akhir. Berikut penjabaran dari ketiga bagian tersebut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat landasan teori dari penelitian terdahulu, dan pendapat para ahli. Landasan teori tersebut meliputi media *powerpoint*.

BAB III : METODE PENGEMBANGAN

Dalam bab ini berisikan metode yang digunakan peneliti, memuat model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi, subjek validasi, uji coba model/produk, validasi model/produk, instrument pengumpulan data.

BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang hasil studi pendahuluan yang memuat desain awal media, model validasi yang memuat deskripsi hasil validasi dari ahli materi, ahli

media dan ahli praktisi. Interpretasi hasil uji validasi dari tampilan materi dan media, desain akhir media. Pembahasan dan hasil penelitian yang memuat spesifikasi media, kelebihan dan kelemahan media, faktor pendukung dan penghambat implementasi media yang memuat pendukung dan penghambat implementasi media.

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan, implikasi dan saran yang diberikan peneliti kepada peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achjar. (2008). Pembelajaran Berbasis Fitrah. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ansari. (2009). Komunikasi Matematika Konsep dan Aplikasi. Banda Aceh: Pena.
- Anwar, F. (2011). Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter. p. 2.
- Arifin, Z. (2012). Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad. (1997). In M. Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, & Azhar. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *the development of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 In Accounting Course*, 53.
- Djamarah. (2010). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Inkuiri dan Model Konvensional Subtema Lingkungan Tempat Tinggal., 97.
- Gagne, & Briggs. (1979). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik. (2011). In P. K. dan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik. (2011). Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, & Oemar. (2011). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara: 15.
- Hudojo, H. (2005). Pengantar Filsafat Pendidikan Islam. p. 45. kawan, T. d. (2002). <https://studentactivity.binus.ac.id/himsisfo/2016/10/pengertianmulti-media-menurut-para-ahli/>. 12.
- Lancien. (1998). Boards Of Committe, 7.
- Mardi, & dkk. (2007). Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Untuk SMK Kelas X, 69.
- Mardi,&dkk.(2007).(online)<http://www.rangkumanpustaka.com/2017/05/pengertian-powerpoint-menurut-para-ahli.html>. Bandung: 96.
- Marimba, A. D. (2015, 02 15). Pengantar Filsafat Pendidikan Islam. p. 19.

- Mayer. (2010). *Multimedia Learning Prinsip-prinsip Aplikasi*. Terjemahan Baroto Tavip Indrojarwo. *PEMBELAJARAN BERBANTUAN MULTIMEDIA BERDASARKAN*, 81.
- Noor, J. (2011). *metodologi Penelitian; Skripsi, tesis, karya ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grub.
- Putra, N. (2011). *Research and development Penelitian dan pengembangan:suatu pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Robin, & Linda. (2001). *Alat Yang Dapat Menciptakan Presentasi Yang Dinamis dan Interaktif yang Mengkombinasikan teks, grafis, animasi audio dan vidio*, 8.
- Robin, & Linda. (2001). *Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran*. 8.
- Ruseffendi, E., & dkk. (1992). *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Rusman, & dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers: 300-301.
- Sadiman, & dkk. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sadirman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky. (2009). *teori tentang media powerpoint*. 127-128.
- Sriyono. (1992). *Teknik Belajar dalam CBSA*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudianto. (2017). *Matematika Kurikulum 2013 Edisi revisi 2017 Kemendikbud*. Jakarta.
- Sudrajat. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik*, 58.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. p. 289-297
- Suharsimi, Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta Halaman 155.
- Turban,&kawan.(2002).<https://studentactivity.binus.ac.id/himsisfo/2016/10/pengertian-multimedia-menurut-para-ahli/>. 12.
- Widyartono.(2009). <http://endonesa.wordpress.com/ajaranpembepajaran/media-interaktif/>. Diakses pada tanggal 1oktober 2011.

Woolfolk.(2020).*Online* <https://www.zonareferensi.com/pengertianpembelajaran/>.
Jakarta.

Yudi, & Munadi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Refesensi.