

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA  
BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN ISPRING SUITE 10 PADA  
MATERI ARITMATIKA SOSIAL  
SKRIPSI**

Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Syarat  
Perolehan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Matematika



OLEH :  
**CARENINA WIDYAWATI**  
**NPM: 18.1.01.05.0019**

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)**  
**UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA**  
**KEDIRI**  
**2022**

Skripsi oleh :

**CARENINA WIDYAWATI**

NPM: 18.1.01.05.0019

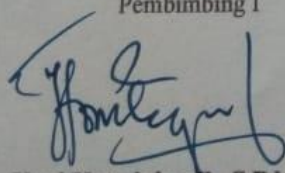
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN  
ISPRING SUITE 10 PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Telah diterima untuk diserahkan kepada penguji Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

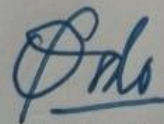
Tanggal : 8 Juli 2022

Pembimbing I



**Yuni Katminingsih, S.Pd. M.Pd.**  
NIDN. 0707 067003

Pembimbing II



**Dr. Survo Widodo, M.Pd**  
NIDN. 0002 026403

Skripsi oleh :

**CARENINA WIDYAWATI**

**NPM: 18.1.01.05.0019**

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN  
ISPRING SUITE 10 PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

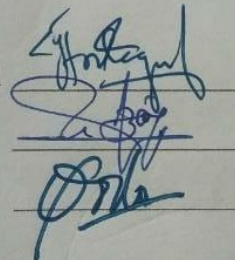
Telah diterima di hadapan Penguji Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal : 20 Juli 2022

**Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Yuni Katminingsih, S.Pd, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Samijo, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Suryo Widodo, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan FIKS  
  
Dr. Sulistiono, M.Si.  
NIP. 196807071993031004

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Carenina Widyawati

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tgl. Lahir : Kediri, 19 Mei 2000

NPM : 18.1.01.05.0019

Fak./Jur./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, 8 Juli 2022

  
METERAI  
TEMPEL  
5BBBJX240864749  
**CARENINA WIDYAWATI**  
NPM.18.1.01.05.0019

## **MOTTO**

Manusia di uji dengan ujiannya masing-masing. Jadi tabahkan hati bila ujian itu sedang bergilir pada kita. Tetap semangat apapun kondisi dan hasilnya. Tetap menyala meski redup, masalah itu dihadapi sampai tuntas, bukan melarikan diri.

Percayalah, hanya dirimu sendiri yang dapat menentukan langkahmu kedepan. BUKAN ORANG LAIN. Maka dari itu jangan lelah berjuang, jangan pantang menyerah dan terus belajar ilmu-ilmu yang baru karena zaman kedepan makin maju bukan mundur.

Ku persembahkan karya sederhana ini buat :

**Orang tua, keluarga, serta orang-orang yang  
menyayangiku**

## ABSTRAK

Carenina Widyawati : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Android Dengan Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2022.

**Kata kunci** : Media Pembelajaran, Interaktif, Ispring Suite, Aritmatika Sosial

Telah dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif matematika berbasis android dengan menggunakan *Ispring Suite 10* pada materi aritmatika sosial untuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas 7. Penelitian itu dimaksudkan untuk mendapatkan media pembelajaran interaktif matematika berbasis android pada materi Aritmatika Sosial dengan menggunakan *Ispring Suite 10* yang layak dan praktis digunakan pada siswa SMP kelas 7.

Media ini menggunakan metode pengembangan dari ADDIE. Media ini juga di uji oleh ahli materi dan ahli media. Lalu peneliti mengujicobakan ke 6 siswa kelas 7 SMP Negeri 5 Kediri dengan menggunakan angket.

Didapatkan skor pengujian yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan skor sebanyak 66% yang memiliki kriteria kategori Valid dan Layak Dengan Revisi Kecil. Dari perolehan pengujian yang dilakukan ahli materi mendapatkan skor sebanyak 84% yang masuk dalam kategori Valid dan Layak Tanpa Revisi. Sedangkan dari respon uji coba lapangan untuk kriteria kepraktisan juga telah dipenuhi dengan penilaian dari guru sebesar 90% dengan kategori Sangat Praktis, dan kriteria kepraktisan juga telah dipenuhi dengan penilaian dari siswa uji terbatas sebesar 90,99% dengan kategori Sangat Praktis.

Tampilan dari media ini perlu di sempurnakan dengan penampilan yang lebih unik dan menarik yang relevan dengan materi aritmatika sosial. Selain itu penelitian ini perlu diadakan uji coba secara luas.

## **KATA PENGANTAR**

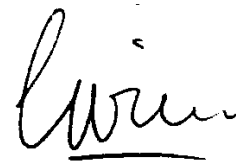
Pertama kita ucapkan puja sukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas anugrahnya karya penyelesaian skripsi bisa diselesaikan. Skripsi ini memiliki judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Android Dengan Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial” ini ditulis guna mendapatkan sebuah gelar kesarjanaan Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Matematika FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Sulistiono, M.Si., selaku Dekan FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd, M.Si. sebagai Ketua Prodi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberi arahan dan saran dengan sabar.
4. Yuni Katminingsih, S.Pd. M.Pd. sebagai Pembimbing 1 yang memiliki kesabaran yang cukup untuk membimbing dan mengajar.
5. Dr. Suryo Widodo, M.Pd., sebagai Pembimbing 2 yang memiliki kesabaran yang cukup untuk membimbing dan mengajar.
6. Susiatiningsih, S.Pd. M.M., sebagai Kepala SMP Negeri 5 Kediri
7. Orang tua saya yang senantiasa memberi dukungan dan bimbingan kepada saya
8. Teman seangkatan yang selalu memotivasi

Dengan sadar skripsi yang ditulis peneliti masih belum begitu sempurna, saya mengharapkan saran dan komentar dari banyak pihak. Semoga skripsi yang ditulis peneliti bisa bermanfaat untuk kita. Terutama untuk pendidikan di Indonesia.

Kediri, 8 Juli 2022  
Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Carenina', with a horizontal line underneath the name.

**CARENINA WIDYAWATI**  
NPM.18.1.01.05.0019



## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I</b> .....	58
<b>PENDAHULUAN</b> .....	58
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	58
<b>B. Batasan Masalah</b> .....	61
<b>C. Identifikasi Masalah</b> .....	61
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	61
<b>E. Tujuan Pengembangan</b> .....	61
<b>F. Sistematika Penulisan</b> .....	62
<b>BAB II</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>A. Model Pengembangan</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>B. Media Pembelajaran</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>C. Media Pembelajaran Interaktif</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>D. Aplikasi Ispring Suite 10</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>a. Pengertian Ispring Suite 10</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>b. Fungsi Ispring Suite 10</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>c. Versi Ispring Suite 10</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>d. Tampilan Ispring Suite 10</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>e. Kelebihan Ispring Suite 10</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>g. Langkah Kerja Ispring Suite 10</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>h. Hubungan Ispring Suite 10 dan Power point</b> Error! Bookmark not defined.	Error! Bookmark not defined.

E.	Materi Aritmatika Sosial.....	Error! Bookmark not defined.
a.	Pengertian Aritmatika Sosial.....	Error! Bookmark not defined.
b.	Manfaat Aritmatika Sosial.....	Error! Bookmark not defined.
c.	Rumus Aritmatika Sosial .....	Error! Bookmark not defined.
d.	Contoh Soal Aritmatika Sosial .....	Error! Bookmark not defined.
F.	Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial.....	Error! Bookmark not defined.

BAB III.....	Error! Bookmark not defined.	
METODE PENGEMBANGAN.....	Error! Bookmark not defined.	
A.	Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B.	Prosedur Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
1.	<i>Analysis</i> (Analisis) .....	Error! Bookmark not defined.
2.	<i>Design</i> (Perencanaan) .....	Error! Bookmark not defined.
3.	<i>Development</i> (Pengembangan) .....	Error! Bookmark not defined.
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi) .....	Error! Bookmark not defined.
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	Error! Bookmark not defined.
C.	Lokasi dan Subyek Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
D.	Uji Coba Media Pembelajaran .....	Error! Bookmark not defined.
E.	Validasi Model/Produk.....	Error! Bookmark not defined.
F.	Instrumen Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
1.	Lembar Validasi Materi Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
3.	Angket Respon Guru .....	Error! Bookmark not defined.
4.	Angket Respon Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
G.	Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Analisis Data Kelayakan .....	Error! Bookmark not defined.
2.	Analisis Data Kepraktisan .....	Error! Bookmark not defined.

BAB IV .....	Error! Bookmark not defined.	
DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.	
A.	Analysis .....	Error! Bookmark not defined.

<b>B.</b>	<b>Design .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	<b>Desain Awal Media Pembelajaran Inteaktif</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
b.	<b>Desain Media Pembelajaran Interaktif .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>C.</b>	<b>Development .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	<b>Realisasi Media .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	<b>Validasi Model/Produk.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
c.	<b>Perubahan Media Setelah di Validasi Ahli Media dan Ahli Materi</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>D.</b>	<b>Implementation .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	<b>Hasil Respon Guru.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	<b>Hasil Respon Siswa .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.	<b>Hasil Perolehan dari Penilaian Uji Coba.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>E.</b>	<b>Evaluation (Evaluasi).....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

**BAB V.....** **Error! Bookmark not defined.**

**SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....** **Error! Bookmark not defined.**

<b>A.</b>	<b>Simpulan .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B.</b>	<b>Implikasi .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>C.</b>	<b>Saran .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

**DAFTAR PUSTAKA .....** **63**

**LAMPIRAN.....** **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Ispring Suite 10 .....	i
Gambar 2 Fitur Ispring Suite 10 .....	i
Gambar 3 Tampilan Home Aplikasi Meimas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4 Menu Aplikasi Meimas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 5 Indikator dan Tujuan Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 6 Menu Materi Aplikasi Meimas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 7 Menu Contoh Soal Pada Aplikasi Meimas	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 8 Tampilan Profil Pada Aplikasi Meimas	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 9 Menu Publish Pada Ispring Suite 10 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 10 Website 2 Apk Bulder .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 11 Flowchart Model Pengembangan ADDIE	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 12 Rancangan Home Pada Aplikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 13 Rancangan Menu Pada Aplikasi .....	i
Gambar 14 Rancangan Alur Materi .....	i
Gambar 15 Tampilan Home Pada Aplikasi Meimas	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 16 Tampilan Menu Pada Aplikasi Meimas	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 17 Tampilan Menu Materi Pada Meimas	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 18 Tampilan Materi Pada Aplikasi Meimas	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 19 Tampilan Menu Contoh Soal Pada Aplikasi Meimas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 20 Tampilan Halaman Evaluasi Pada Aplikasi Meimas	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 21 Tombol Pada Materi Sebelum Di Revisi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 22 Tombol Materi Sesudah Di Revisi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 23 UkuranFont Sebelum Di Revisi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 24 Ukuran Font Sesudah Di Revisi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 25 Video Pada Aplikasi Sebelum Di Revisi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 26 Video Pada Aplikasi Sesudah Di Revisi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 2 Instrumen Validasi Ahli Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3 Instrumen Respon Guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4 Instrumen Respon Siswa Uji Terbatas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 5 Kriteria Nilai Kelayakan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 6 Kriteria Nilai Kepraktisan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 7 Hasil Wawancara Dengan Guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 8 Hasil Skor Validasi Ahli Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 9 Hasil Skor Validasi Ahli Materi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 10 Hasil Komentar Dari Ahli Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 11 Hasil Komentar Dari Ahli Materi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 12 Hasil Respon Guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 13 Hasil Respon Siswa Uji Terbatas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

**H. Fuad Ihsan (2005:1)** Dijelaskan bahwa secara sederhana dan umum pengertian pendidikan adalah “upaya manusia untuk ditumbuh kembangkan potensi lahiriah dan batiniahnya sesuai dengan nilai-nilai keberadaannya”. Usaha yang bisa dilakukan dengan cara mengamalkan nilai dan norma yang baik tersebut dan dapat diwariskan kepada generasi berikutnya agar tumbuh didalam kehidupan, serta untuk pendidikan sebagai upaya manusia untuk menjalankan kelangsungan hidup.

**Muhibbin Syah (2010:10)** Pendidikan mempunyai asal kata dari “education”. Yang berarti menjaga dan membentuk. Untuk menjaga dan memberikan pelatihan, dibutuhkan belajar, bimbingan serta kepemimpinan tentang etika dan kekuatan mental. **Soekidjo Notoatmodjo (2003:16)** Didefinisikan dengan luas, “Pendidikan merupakan upaya terencana agar mengajak orang lain, baik untuk individu, kelompok, maupun masyarakat guna mewujudkan apa yang diharapkan pendidik”. **Menurut Campbell (197:3) menyatakan bahwa** *“a system as any group of unrelated components or parts which function together to achieve a goal”* , Sistem merupakan kumpulan komponen atau bagian yang saling terkait yang bekerja untuk mencapai suatu tujuan. **Elias M Award (1979:4)** juga menyatakan bahwa *“... can ce defined as an organized group of components (subsystem) linked together according to a plan to achieve a specific objective”*, Sistem adalah kumpulan komponen atau

subsistem yang diorganisasikan bersama menurut suatu rencana guna mewujudkan sebuah tujuan. Jadi kesimpulannya, pendidikan adalah persiapan untuk kegiatan/pekerjaan yang baik. Pendidikan harus berpedoman pada hukum untuk menyesuaikan (sesuai) dan dengan beberapa tahap meliputi pertumbuhan, fisik (eksternal) maupun spiritual (batin/spiritual).

Pendidikan tidak dapat memisahkan manusia dari lahir di bumi sampai mati. Karena pendidikan adalah proses pembelajaran yang memiliki tujuan guna mendapat ilmu, meningkatkan, dan memperluas pengetahuan, kreativitas, dan perilaku individu atau kelompok guna mencerdaskan kehidupan bangsa melalui kegiatan belajar dan penempaan. Dengan demikian, pendidikan diperlukan guna menambahkan kualitas diri. Terutama diajarkan pada jenjang pendidikan. Mulai dari SD, SMP dan SMA khususnya dalam pembelajaran matematika.

Matematika adalah keadaan pikiran, bukti yang terorganisir dan nyata. Matematika merupakan bahasa yang menggunakan arti yang memiliki definisi dengan cermat, simbol yang mengungkapkannya secara jelas tepat, dan bahasa yang secara khusus lebih simbolis dari sebuah ide daripada yang terlihat. **[James dan James:1976]**. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maju dengan cepat di era 4.0 ini. Untuk dapat berkuasa dan membuat teknologi masa depan, dibutuhkan pengetahuan matematika secara utuh dari usia dini.

Tetapi masalahnya hingga kini, matematika masih dianggap sulit oleh banyak siswa karena banyak simbol dan simbol, rumus sulit, menakutkan dan sangat membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sadar akan pentingnya belajar matematika. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan kurang tertarik untuk belajar matematika. Oleh karena itu, perlu diciptakan

kondisi belajar yang nyaman agar motivasi dan minat belajar siswa meningkat dan mengalami kemajuan.

Melihat hasil observasi yang dilakukan dan wawancara oleh guru pengampu matematika kelas 7 SMP Negeri 5 Kediri mengatakan: “Guru belum memanfaatkan media berbasis teknologi secara maksimal karena memiliki hambatan terutama usia guru. “Guru masih menggunakan papan tulis untuk belajar aritmatika sosial. Jadi ini dikatakan kurang optimal, karena butuh waktu lama jika guru menjelaskan secara rinci di papan tulis untuk memberikan materi

.Dengan demikian diperoleh hasil observasi yang dilakukan dan wawancara bisa disimpulkan bahwa proses belajar di kelas VII SMP Negeri 5 Kediri belum memaksimalkan penggunaan teknologi seperti *powert point*. Sedangkan bahan ajar yang masih dipergunakan hanya buku dan papan tulis. Akibatnya motivasi dan minat siswa berkurang yang akhirnya membuat nilai siswa menjadi kurang baik. Karena sebab itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis android yang cocok untuk apa yang dibutuhkan siswa. Dan diharapkan mampu menjadi penambah proses kegiatan belajar mengajar dengan baik. Selain itu juga untuk mengetahui responden dari guru dan siswa pada aplikasi media interaktif matematika.

Sekarang semuanya memiliki *smartphone*. Mulai kalangan anak SD sampai SMA terutama yang bersistem operasi android. Android merupakan aplikasi yang menghasilkan media pembelajaran dengan menarik. Karena kegiatan belajar mengajar menjadi anti monoton hanya dengan tulisan, tapi juga dapat menyisipkan suara, gambar dan animasi lainnya untuk memudahkan peserta didik



saat mencerna isi materi bahan ajar yang akan diberikan serta dapat membawa hasil yang baik.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, peneliti menentukan sebuah penelitian pengembangan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis *Android* Dengan Menggunakan *Ispring Suite 10* Pada Materi Aritmatika Sosial”**.

### **B. Batasan Masalah**

Mengingat keterbatasan dan kemampuan penulis, penelitian ini berfokus pada konstruksi bahan ajar media interaktif. Adapun media pembelajaran yang dimaksud merupakan aplikasi media pembelajaran interaktif matematika berbasis *android* yang membutuhkan *Ispring Suite10*.

### **C. Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran
2. Faktor usia guru menjadikan pemanfaatan teknologi kurang maksimal dalam proses pembelajaran

### **D. Rumusan Masalah**

Diperoleh rumusan masalah “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis *Android* Dengan Menggunakan *Ispring Suite 10* Pada Materi Aritmatika Sosial Yang Valid dan Praktis?.”

### **E. Tujuan Pengembangan**

Penelitian bertujuan yaitu membuat aplikasi media pembelajaran matematika interaktif berbasis *Android* pada materi Aritmatika Sosial dengan

menggunakan *Ispring Suite 10* yang layak dan praktis.

## **F. Sistematika Penulisan**

### 1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal ada halaman judul, persetujuan pembimbing, kata pengantar, daftar isi.

### 2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi terdiri dari 4 bab, yaitu :

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, menjelaskan tentang media pembelajaran menggunakan *Ispring Suite 10* dan materi aritmatika sosial.

Bab III Model Pengembangan, meliputi model/metode pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model/produk yang meliputi desain uji coba dan subyek uji coba, validasi model/produk, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV Deskripsi, Interpretasi dan Pembahasan

Pembahasan hasil pengembangan dari model/metode pengembangan oleh Addie mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation..*

Bab V Simpulan, Implikasi dan saran.

### 3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian terakhir terdiri atas daftar Pustaka dan lampiran. Pada lampiran terdapat instrument penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- S., Listiadi, A., Akuntansi, P., & Surabaya, U. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2116–2126. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V4I2.2288>
- 63 *Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli Dan Referensinya*. (n.d.). Retrieved July 5, 2022, from <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-pendidikan/>
- Angket Sebagai Teknik Pengumpulan Data - KONSISTENSI*. (n.d.). Retrieved July 5, 2022, from <https://www.konsistensi.com/2013/04/angket-sebagai-teknik-pengumpulan-data.html>
- ARITMATIKA SOSIAL | Nico For Math*. (n.d.). Retrieved January 15, 2022, from <https://elnicovengeance.wordpress.com/2011/06/08/aritmatika-sosial/>
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31602/MUALLIMUNA.V1I1.271>
- Hardianto, D. (n.d.). *PENERAPAN PRINSIP DESAIN MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN. KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MENURUT PARA AHLI, KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN KLASIFIKASINYA*. (n.d.). Retrieved July 5, 2022, from <http://rahmizainpgsd.blogspot.com/2017/12/v-behaviorurldefaultvmlo.html>
- Media Pembelajaran - Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, Janner Simarmata - Google Buku*. (n.d.). Retrieved April 11, 2022, from
- Oleh, :, Rohani, :, S Ag, & Pd, M. (n.d.). *DIKTAT I MEIIIA PEMtsELAJARA/}. PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN ADDIE MODEL | Tegeh | Jurnal IKA*. (n.d.). Retrieved April 11, 2022, from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145/1008>

- PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL UNTUK SISWA SMP KELAS VII SEMESTER GENAP / Islam / Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan. (n.d.). Retrieved April 11, 2022, from <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/sendikmad/article/view/406>*
- PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN POWERPOINT DAN ISPRING QUIZMAKER PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS / Maryana / Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika. (n.d.). Retrieved July 5, 2022, from <https://www.journal.uncp.ac.id/index.php/proximal/article/view/1455>*
- Rangkuman materi, Contoh Soal & Pembahasan Aritmatika Sosial SMP. (n.d.-a). Retrieved February 11, 2022, from <https://tanya-tanya.com/contoh-soal-pembahasan-aritmatika-sosial-smp/>*
- Rangkuman materi, Contoh Soal & Pembahasan Aritmatika Sosial SMP. (n.d.-b). Retrieved January 15, 2022, from <https://tanya-tanya.com/contoh-soal-pembahasan-aritmatika-sosial-smp/>*
- RANGKUMAN MATERI. Aritmatika Sosial - PDF Free Download. (n.d.). Retrieved January 15, 2022, from <https://adoc.pub/rangkuman-materi-aritmatika-sosial.html>*
- Ratna Sari, A. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Sipil, J. J. M. T. (2019). Kata Pengantar. *JMTS: Jurnal Mitra Teknik Sipil*, 2(3). <https://doi.org/10.24912/JMTS.V2I3.7886>
- F. Ellya Novera, Daharnis, Yeni Erita, “Jurnal basicedu,” *J. basicedu*, vol. 5, no. 6, p. 6349\_6356, 2021.
- I. Milala, Hendi Frata; Endryansyah; Joko; Agung, “Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player,” *J. Pendidikan Tek. Elektro*, vol. 11, no. 02, pp. 195–202, 2022