

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN *MICROSOFT POWER POINT* DAN *ISPRING SUITE 11* UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP
PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL**

SKRIPSI



OLEH :

WILHELMUS ARAN

13120021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA**

KUPANG

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
MICROSOFT POWER POINT DAN *ISPRING SUITE 11* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI
BELAJAR SISWA SMP PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

SKRIPSI

**DIAJUKAN KEPADA PANITIA UJIAN SKRIPSI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN SEBAGAI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH GELAR SERJANA**

OLEH

WILHELMUS ARAN

13120021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA**

KUPANG

2023

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Wilhelmus Aran
No Registrasi : 13120021
Fak/Jur/Prodi : KIP/MIPA/Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan skripsi dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN *MICROSOFT POWER POINT* DAN *ISPRING SUITE 11* UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP PADA MATERI
ARITMATIKA SOSIAL**

Adalah benar-benar karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari ditemukan penyimpanan,
maka saya bersedia dituntut secara hukum

Kupang, 14 Desember 2023

Mahasiswa Pemilik




Wilhelmus Aran

13120021

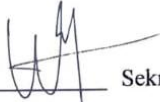
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama Wilhelmus Aran (13120021) telah dipertanggungjawabkan di depan dewan penguji pada tanggal 14 Desember 2023 dan disahkan oleh:


DEWAN PENGUJI

Aloysius Joakim Fernandez, S.Si, M.Si  Ketua
NIDN. 0815068601

Irmina Veronika Uskono, S.Pd., M.Si  Anggota/ Pembimbing I
NIDN. 0809078803

Wilfridus Beda Nuba Dosinaeng, S.Pd., M. Pd  Sekretaris/Pembimbing II
NIDN. 0812109101

Yohanes Ovaritus Jagom, S.Pd, M.Pd  Anggota/ Penguji I
NIDN. 0829089001

Dra. Maria Gracia Manoe Gawa, M. Pd  Anggota/ Penguji II
NIDN. 0827096501

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika


Yohanes Ovaritus Jagom, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0829089001

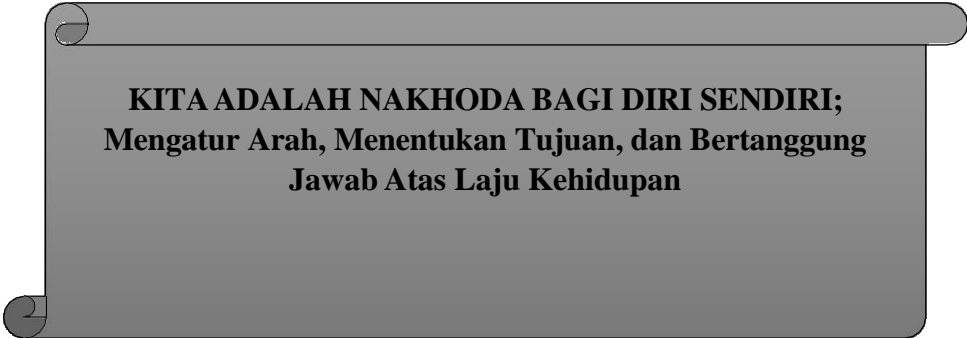
Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Madar Aleksius, M. Ed
NIDN. 0829076201

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :



**KITA ADALAH NAKHODA BAGI DIRI SENDIRI;
Mengatur Arah, Menentukan Tujuan, dan Bertanggung
Jawab Atas Laju Kehidupan**

Persembahan

Karya ilmiah ini saya persembahkan untuk :

1. Orang Tua (Bapak Anselmus Loli dan Mama Agata Taken).
2. Adik-adik terkasih dan sanak saudara serta keluarga besar.
3. Almamater tercinta, Universitas Katolik Widya Mandira

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Bunda Maria atas rahmat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Microsoft Power Point* Dan *Ispring Sute 11* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Smp Pada Materi Aritmetika Sosial ”**

Peneliti menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini ada banyak tantangan dan hambatan yang dihadapi. Namun atas berkat bantuan, saran, kerja sama, motivasi, dukungan, serta bimbingan dari banyak pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan, mengiringi setiap langkah, mendengar setiap doa dan memberikan solusi dengan penyelesaian terbaik
2. Pater Dr. Philipus Tule, SVD, selaku rektor Universitas Katolik Widya Mandira.
3. Dr. Madar Aleksius, M.Ed, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Widya Mandira
4. Ibu Irmina Veronika Uskono, S.Pd, M.Si sebagai pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, motivasi, dan sumbangan pikiran kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Wilfridus Beda Nuba Dosinaeng, S.Pd, M.Pd sebagai pembimbing II yang senantiasa membantu, memotivasi, dan membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Yohanes Ovaritus Jagom, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi pendidikan matematika yang telah banyak membantu kelancaran penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah banyak membantu peneliti.
8. Luizinha de Fatima Soares, S.Ab, selaku pegawai tata usaha program studi pendidikan matematika yang telah membantu peneliti dalam urusan administrasi.
9. Kedua Orang Tua tercinta, serta seluruh keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. TOKE (Yohanes Tena, S.Pd), selaku saudara kandung yang selalu sabar dan memberikan semangat untuk peneliti.
11. Romo Fransiscus Amandus Ninu, Pr.S.Fil, selaku kepala sekolah SMPK St. Yoseph Naikoten yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
12. Bapak Stefanus Ola, S.Pd, selaku guru mata pelajaran matematika SMPK St. Yoseph Naikoten yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian
13. Peserta didik kelas VII SMPK St. Yoseph Naikoten yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.

14. Alexander Dodi Lasar, yang telah banyak membantu peneliti.
15. Teman - Teman seperjuangan angkatan 2020 (COMATH'20) yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu segala kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan skripsi ini.

Kupang, 14 Desember 2023

Peneliti

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Microsoft Power point* dan *iSpring suite 11* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMP Pada Materi Aritmetika Sosial

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa; (2) mendeskripsikan kualitas media pembelajaran matematika berbasis android untuk meningkatkan prestasi belajar siswa; dan (3) mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa terhadap media pembelajaran matematika berbasis android. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Teknik penyajian data yang digunakan yaitu wawancara, pengisian angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan, analisis keefektifan dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan skor 91,04%; (2) Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis dari hasil respon guru dan siswa dengan skor 90% dan 93%; (3) Media yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif dengan skor 88,98%; dan (4) Media yang dikembangkan meningkatkan prestasi belajar siswa memenuhi kriteria tinggi dengan skor 0,79. Berdasarkan hasil penelitian ini maka peneliti menyarankan agar pada saat pembelajaran bisa menggunakan media ini terkhusus untuk pembelajaran matematika pada materi aritmetika sosial.

Kata kunci: *iSpring suite 11*, Prestasi Belajar Matematika, Aritmetika Sosial.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan	11
D. Manfaat	12
E. Batasan Istilah	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Teori Pengembangan.....	15
B. Media Pembelajaran.....	17
C. Media Pembelajaran Berbasis Android	31
D. <i>Microsoft Power Point</i> Dan <i>iSpring Suite 11</i>	35
E. <i>Microsfot Power Point</i> dan <i>iSpring Suite 11</i> sebagai media pembelajaran .	51
F. Prestasi Belajar	57
G. Materi Aritmetika Sosial untuk SMP Kelas VII.....	62
H. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mepergunakan <i>Microsoft PowerPoint</i> Dan <i>Ispring Suite 11</i> untuk Meningkatkan Prestasi Belajar	65
I. Penelitian Yang Relavan	70
J. Kerangka Berpikir	72
BAB III METODE PENELITIAN	73
A. Jenis Penelitian.....	73
B. Subjek dan Objek Penelitian	73
C. Lokasi dan waktu Penelitian	73
D. Penilaian Kualitas Kelayakan Media	74

E. Prosedur Pengembangan	75
F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	80
G. Jenis Data	81
H. Teknik Pengumpulan Data.....	81
I. Instrumen Pengumpulan Data	82
J. Teknik Analisis Data	89
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	93
A. Hasil Penelitian	93
B. Pembahasan.....	124
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	136
A. Simpulan	136
B. Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN-LAMPIRAN	144

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pertanyaan Wawancara Untuk Guru.....	83
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pertanyaan Wawancara Untuk Siswa	83
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Materi	84
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Media	86
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Guru	87
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Respon Siswa.....	88
Tabel 3.7 Interval Skala Penelitian.....	89
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan	90
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan	91
Tabel 3.10 Kriteria Uji N Gain.....	92
Tabel 4.1 Tampilan Media Pembelajaran.....	103
Tabel 4.2 Validasi Kelayakan Isi oleh Ahli Materi.....	110
Tabel 4.3 Validasi Kelayakan Media oleh Ahli Media.....	111
Tabel 4.4 Validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media	112
Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa.....	114
Tabel 4.6 Hasil Respon Guru	119
Tabel 4.7 Hasil Ujin N-Gain	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Menu <i>iSpring Suite 11</i> pada <i>Microsoft Power Point</i> ...	43
Gambar 2.2 Publikasi menggunakan <i>iSpring Suite 11</i>	45
Gambar 2.3 Tampilan pengaturan publikasi presentasi pada <i>iSpring Suite 11</i>	46
Gambar 2.4 Tool pada <i>iSpring Suite 11</i> untuk membuat file Audio dan Video	46
Gambar 2.5 Tampilan <i>Record Audio</i>	47
Gambar 2.6 Bagian <i>Record video</i>	48
Gambar 2.7 Tampilan <i>Record video</i>	48
Gambar 2.8 Tool bagian <i>Quiz</i>	49
Gambar 2.9 Tampilan Jendela Awal Kuis <i>iSpring Quizmaker</i>	49
Gambar 2.10 Tampilan menu Tipe Pertanyaan	50
Gambar 2.11 Tampilan <i>Website 2 APK Builder Pro 5.2</i>	54
Gambar 2.12 Bagan Krangka Berpikir Penelitian	72
Gambar 3.1 Langkah-langkah Model ADDIE	76
Gambar 4.1 Profil Belajar Pancasila	95
Gambar 4.2 Capaian Pembelajaran	95
Gambar 4.3 Rencana Tampilan Halaman Intro	96
Gambar 4.4 Rencana Tampilan Halaman Profil	97
Gambar 4.5 Rencana Tampilan Halaman Petunjuk	98
Gambar 4.6 Rencana Tampilan Halaman Menu	98
Gambar 4.7 Rencana Tampilan Halaman Capaian Pembelajaran	99
Gambar 4.8 Rencana Tampilan Halaman Materi	100
Gambar 4.9 Rencana Tampilan Halaman Video Materi Pembelajaran	100
Gambar 4.10 Rencana Tampilan Halaman materi	100
Gambar 4.11 Rencana Tampilan Halaman Contoh soal	101
Gambar 4.12 Rancangan Kuis	101