

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN POWERPOINT DAN
ISPRING SUITE 10 PADA MATERI STATISTIKA
DI KELAS V SDN 13 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

oleh

Windira Miranti

NIM: 06131181722046

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN POWERPOINT DAN
ISPRING SUITE 10 PADA MATERI STATISTIKA
DI KELAS V SDN 13 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

oleh

Windira Miranti

NIM: 06131181722046

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dra. Toybah, M.Pd

NIP. 195612311983012002

Mengetahui

Koordinator Program Studi,



Dra. Nuraini Usman, M.Pd

NIP. 195702081982032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN POWERPOINT DAN
ISPRING SUITE 10 PADA MATERI STATISTIKA
DI KELAS V SDN 13 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

oleh

Windira Miranti

NIM: 06131181722046

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dra. Toybah, M.Pd

NIP. 195612311983012002

Mengetahui

Ketua Jurusan,



Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi,



Dra. Nuraini Usman, M.Pd

NIP. 195702081982032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN POWERPOINT DAN
ISPRING SUITE 10 PADA MATERI STATISTIKA
DI KELAS V SDN 13 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

oleh

Windira Miranti

NIM: 06131181722046

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 16 Desember 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : **Dra. Toybah, M.Pd.**



2. Anggota : **Vina Amilia Suganda M., S.Pd., M.Pd**



Indralaya, 16 Desember 2021

Koordinator Program Studi,



Dra. Nuraini Usman, M.Pd

NIP. 195702081982032001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Windira Miranti

NIM : 0613118172246

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite 10 pada Materi Statistika di Kelas V SDN 13 Tanjung Batu" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 16 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Windira Miranti

NIM06131181722046

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite 10 pada Materi Statistika di Kelas V SDN 13 Tanjung Batu” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Toybah, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, MA Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Pendidikan, Drs. Marwan Pulungan, M.Pd sebagai Sekretaris Jurusan Pendidikan, Dra. Nuraini Usman, M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Vina Amilia Suganda M, S.Pd. M.Pd sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 16 Desember 2021

Penulis,



Windira Miranti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Hasil Penelitian	8
1.6 Spesifikasi Produk	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian yang Relevan	9
2.2 Hakikat Media Pembelajaran	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.2.2 Prinsip-prinsip Media Pembelajaran	11
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran	13
2.2.5 Jenis Media Pembelajaran	15

2.2.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	18
2.3 Hakikat Pembelajaran	19
2.3.1 Definisi Pembelajaran	19
2.3.2 Komponen Sistem Pembelajaran	19
2.3.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran	23
2.4 Pembelajaran Matematika SD	24
2.5 Keefektifan	26
2.5.1 Indikator Keefektifan	27
2.6 Microsoft PowerPoint	27
2.6.1 Kelebihan dan Kelemahan Microsoft PowerPoint	28
2.7 iSpring Suite	29
2.7.1 Pengertian iSpring Suite	29
2.7.2 Komponen Penyusun iSpring Suite	30
2.7.3 Kekuatan iSpring Suite	32
2.7.4 Kelemahan iSpring Suite.....	33
2.7.5 Langkah Pengoperasian iSpring Suite	34
2.8 Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Desain Penelitian	38
3.2 Gambaran Objek Penelitian	39
3.3 Subjek Penelitian	40
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian	40
3.5 Prosedur Penelitian	40
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.6.1 Lembar Validasi	41
3.6.2 Lembar Kuesioner	45
3.7 Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Hasil Penelitian	50
4.2 Kajian Media Akhir	79

4.3 Validitas dan Kelayakan Media Pembelajaran yang dikembangkan	81
4.4 Pembahasan	82
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	89
5.1 Simpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1 KI, KD dan Indikator Matematika Kelas V	25
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	42
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	43
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Guru	44
Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik	46
Tabel 6 Persentase Kevalidan Produk	48
Tabel 7 Skor dan Kriteria Respon Siswa	49
Tabel 8 Hasil Validasi Media dengan Revisi	53
Tabel 9 Hasil Validasi dari Ahli Materi	56
Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	58
Tabel 11 Hasil Validasi dari Ahli Media	60
Tabel 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	61
Tabel 13 Hasil Validasi dari Guru Matematika Kelas V	63
Tabel 14 Rekapitulasi Validasi Guru Matematika Kelas V	65
Tabel 15 Revisi Ahli Materi	66
Tabel 16 Revisi Ahli Media	67
Tabel 17 Hasil Data Tahapan Uji Coba	69
Tabel 18 Hasil Implementasi Peserta Didik Tahap Awal	71
Tabel 19 Hasil Implementasi Peserta Didik Tahap Kedua	73
Tabel 20 Hasil Implementasi Peserta Didik Tahap Ketiga	75
Tabel 21 Hasil Rekapitulasi Penilaian Peserta Didik Tahap Awal	77
Tabel 22 Hasil Rekapitulasi Penilaian Peserta Didik Tahap Kedua	78
Tabel 23 Hasil Rekapitulasi Penilaian Peserta Didik Tahap Ketiga	78
Tabel 24 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli	81
Tabel 25 Hasil Rekapitulasi Kelayakan dari Uji Coba Siswa	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Komponen Sistem Pembelajaran	20
Gambar 2 Tampilan Menu Utama iSpring Suite	31
Gambar 3 Tampilan PowerPoint dengan iSpring Suite	34
Gambar 4 Tampilan <i>Publish Media</i> iSpring Suite	35
Gambar 5 Tampilan Membuat <i>Quiz Maker</i> iSpring Suite	36
Gambar 6 Kerangka Berpikir	37
Gambar 7 Bagan Prosedur Pelaksanaan Penelitian	40
Gambar 8 Dokumentasi Guru saat Pelaksanaan Penelitian	64
Gambar 9 Tampilan Awal Media PowerPoint dan iSpring Suite	67
Gambar 10 Uji Coba Siswa Tahap Awal	70
Gambar 11 Uji Coba Siswa Tahap Kedua	72
Gambar 12 Uji Coba Siswa Tahap Ketiga	74
Gambar 13 Tampilan Pernyataan Siswa Berhasil	77
Gambar 14 Tampilan Pernyataan Siswa Belum Berhasil	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Media Sebelum dan Sesudah Validasi	96
Lampiran 2 Hasil Produk Akhir	116
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	129
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Ahli Media	135
Lampiran 5 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	136
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	137
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi	139
Lampiran 8 Lembar Validasi Guru Matematika Kelas V	141
Lampiran 9 Lembar Kuesioner Peserta Didik	142
Lampiran 10 Memberikan Arahan Kepada Peserta Didik	161
Lampiran 11 Sarana dan Prasarana di Sekolah	162
Lampiran 12 Ruangan Guru di SDN 13 Tanjung Batu	163
Lampiran 13 Lembar Usul Judul Skripsi	164
Lampiran 14 Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi	165
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian dari Dekan FKIP UNSRI	167
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	168
Lampiran 17 Surat Keterangan Selesai Penelitian	169
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi	170

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN POWERPOINT DAN
ISPRING SUITE 10 PADA MATERI STATISTIKA
DI KELAS V SDN 13 TANJUNG BATU**

Oleh:

Windira Miranti

NIM: 06131181722046

Pembimbing: Dra. Toybah, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite 10 pada materi statistika di kelas V SDN 13 Tanjung Batu bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan kelayakan produk media yang dikembangkan. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*), penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap implementasi. Tingkat validitas didapatkan dari uji validasi kepada ahli materi, ahli media, dan guru matematika kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan materi adalah 85% dengan kategori sangat valid, kevalidan media adalah 95% dengan kategori sangat valid, sedangkan skor kevalidan yang diperoleh dari guru matematika kelas V adalah 95.8% kategori sangat valid. Tahapan uji coba terbatas hanya melalui tiga tahapan yang memperoleh skor rata-rata 87.14 % dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran. Hasil pengembangan media ini dapat diakses pada https://s.id/media_statistika. Saran dalam penelitian pengembangan ini yaitu guru dapat meningkatkan keterampilan untuk dapat mengkreasikan dan memanfaatkan teknologi yang tersedia lainnya dan untuk peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian pada tahapan evaluasi.

Kata-kata kunci: Pengembangan, PowerPoint, iSpring Suite, Statistika

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN POWERPOINT DAN
ISPRING SUITE 10 PADA MATERI STATISTIKA
DI KELAS V SDN 13 TANJUNG BATU**

By:

Windira Miranti

NIM: 06131181722046

Supervisor: Dra. Toybah, M.Pd

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

The development of learning media using PowerPoint and iSpring Suite 10 on statistical material in class V at SDN 13 Tanjung Batu aims to determine the level of validity and feasibility of the developed media product. The development is carried out using the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation), this research is only limited to the implementation stage. The level of validity was obtained from validation tests for material experts, media experts, and fifth grade mathematics teachers. The results showed that the validity of the material was 85% in the very valid category, the media validity was 95% in the very valid category, while the validity scores obtained from the teacher class V mathematics is 95.8% very valid category. The trial stage was limited to only three stages which obtained an average score of 87.14% with a very feasible category. Thus, learning media using PowerPoint and iSpring Suite can be said to be valid and feasible to be used as media in delivering learning materials. The results of this media development can be accessed at https://s.id/media_statistika. Suggestions in this development research are that teachers can improve their skills to be able to create and utilize other available technologies and for further researchers to be able to continue research at the evaluation stage.

Keywords: Development, PowerPoint, iSpring Suite, Statistics

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam peningkatan eksistensi manusia, karena dengan adanya pendidikan manusia dapat mengubah wawasan, tingkah laku dan kemampuannya. Pendidikan sebagai tolak ukur utama dalam membentuk kepribadian sumber daya manusia telah mengalami perubahan yang sangat mendasar yang diandalkan untuk dapat mengatasi berbagai persoalan di bidang pendidikan. Isu-isu yang di identikkan dengan kualitas atau sifat pengajaran yang masih rendah merupakan isu utama yang sedang dilirik dalam ranah persekolahan di Indonesia saat ini. Rendahnya kualitas pengajaran terlihat dari pencapaian siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Kurikulum mempunyai peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan kurikulum menggambarkan kualitas manusia yang diharapkan dapat terbina dari suatu proses pendidikan. Rencana pendidikan yang sedang berlaku saat ini adalah rencana pendidikan kurikulum 2013.

Mengingat kerangka pembelajaran yang tertuang dalam kurikulum 2013, pendidikan diharapkan mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang bergantung pada komunitas pendidik. Dimana sistem pembelajaran umumnya tidak terfokus pada pengajar yang hanya bertukar informasi dari guru ke siswa secara literal, tetapi juga harus melibatkan siswa untuk memperoleh informasi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak terjadi hanya dengan satu arah. Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari peranan media didalamnya, karena perangkat atau media ajar merupakan bagian penting dari interaksi pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Fungsi media dalam pembelajaran diantaranya dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera, meningkatkan semangat

belajar, interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar. Dalam ranah persekolahan terdapat proses pendidikan dan pembelajaran yang terdiri dari pengajar dan siswa yang saling berinteraksi, sementara pengajar diperlukan untuk mencari tahu dan meningkatkan dalam membuat strategi dan media pembelajaran yang tepat. Dengan asumsi apabila seorang pengajar tidak secara langsung menentukan strategi dan media yang akan digunakan dalam sistem pembelajaran, maka sistem pembelajaran tidak akan mencapai tujuan dan keterampilan yang telah ditetapkan. Bahkan dapat dikatakan bahwa permasalahan yang sering dilirik dalam dunia pendidikan saat ini adalah belum adanya kemajuan dalam pembuatan media pembelajaran, salah satu penyebabnya yaitu terhambatnya perencanaan media pembelajaran serta kurangnya informasi dan kemampuan yang memadai.

Kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan (Mulyanto, 2009:2). Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi, kehadiran media pembelajaran tidak hanya membantu pengajar dalam memberikan materi pembelajarannya kepada peserta didik tetapi juga memberikan nilai tambah pada kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media atau alat bantu dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan muatan materi, metode atau strategi, serta karakteristik peserta didik agar peserta didik dapat termotivasi dalam proses belajarnya dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Rusli, dkk., 2017).

Salah satu inovasi dalam pembelajaran yaitu dengan cara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Pemanfaatan teknologi dan informasi dalam pembelajaran merupakan salah satu perwujudan penerapan dari Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan di Indonesia No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada bab 1 poin 13 yang

menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Tamami (2014) menyatakan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran hasil belajar siswa akan lebih baik karena ide dan metode yang ada di sekitar diciptakan melalui cara pandang yang paling umum dan pertemuan yang nyata sehingga pembelajaran lebih signifikan terjadi. Dengan demikian, sebagai pengajar kita dituntut untuk mampu membuat media pembelajaran yang dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa.

Suherman (2008) juga berpendapat bahwa untuk memperkenalkan pemikiran, keyakinan, atau hal-hal lain, tentunya membutuhkan media yang tepat dan kokoh. Sehebat apapun anda, sehebat apapun pemikiran anda tanpa ditopang oleh media presentasi yang mumpuni, maka semua itu akan tetap tertutup dalam sumur yang membosankan dan dalam, orang lain tidak akan pernah tahu. Melihat kondisi yang telah dikemukakan tersebut agar pembelajaran dapat tercipta dengan aset pembelajaran tanpa menemui kendala, maka terdapat pemrograman yang sederhana dan dapat dimanfaatkan untuk mengonfigurasi aset pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik dan imajinatif yaitu dengan PowerPoint dan iSpring Suite. iSpring Suite adalah komponen tambahan yang dapat menambah kapasitas dasar di PowerPoint yang digunakan untuk mengubah dokumen ppt menjadi file *swf*. Pengaturan yang diperluas dapat diakses dan terdapat menu untuk membuat pertanyaan latihan yang digabungkan dengan masukan tentang respon siswa. Walaupun *software* dasar dari pengembangan media pembelajaran adalah PowerPoint, akan tetapi hasil dari pengembangan media pembelajaran tidak dapat diubah oleh pengembang lain karena dokumen dapat menjadi *swf*.

Hal yang terpenting adalah pengajar harus mengetahui dan memiliki pilihan untuk memanfaatkan inovasi dan inventif dalam menggunakan berbagai program dan aplikasi yang ada. Namun jika belum mampu, maka pengajar perlu beradaptasi kembali untuk dapat memanfaatkan inovasi mengingat pada dasarnya pembelajaran dilakukan sepanjang hayat. Namun pada umumnya dalam proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Dari hasil

wawancara yang dilakukan dengan guru matematika kelas V menyatakan bahwa di SDN 13 Tanjung Batu masih banyak pengajar yang belum memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi di kelas, meskipun fakta menunjukkan bahwa ada banyak media pembelajaran yang dapat diakses sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti akan membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan program PowerPoint dan iSpring Suite.

iSpring Suite adalah produk yang dapat mengubah file presentasi menjadi format HTML5 dan dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam Microsoft PowerPoint itu sendiri. Sebenarnya jika hanya dengan menggunakan Microsoft PowerPoint juga sangat baik digunakan tanpa menggunakan iSpring namun hasil yang ditampilkan kurang menarik dan tidak terlalu ideal. Perpaduan Microsoft PowerPoint dengan iSpring akan menghadirkan media pembelajaran yang menarik. Media yang menarik muncul karena media iSpring Suite akan berubah menjadi desain HTML5 yang berisi pengenalan gambar, animasi, keaktifan suara, video dan evaluasi serta berbagai hal yang memerlukan ketersediaan sarana interaksi dengan pemanfaatannya. Dengan memanfaatkan iSpring Suite diyakini sistem pembelajaran akan lebih menarik perhatian sehingga siswa menjadi lebih senang, termotivasi dan memiliki minat belajar yang tinggi.

Media pembelajaran berbasis iSpring ini diharapkan dapat menunjang sarana dan prasarana yang sudah ada, memudahkan siswa untuk menguasai materi pelajaran serta dapat digunakan sebagai media alternatif yang mempermudah untuk memahami materi yang sifatnya abstrak menjadi konkret. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengungkapkan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nur Alfia (2017) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis iSpring Suite 8 pada tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah. Hasil penelitian yang diperoleh dari uji coba siswa masuk ke dalam kriteria sangat baik/ sangat layak dengan persentase skor 93,5%.

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti melakukan penelitian terhadap mata pelajaran matematika di SD alasannya karena masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami. Ini terbukti dari survei yang dilakukan oleh *Programme For International Student Assessment* (PISA) dibawah *Organization Ekonomi Corporation and Development* (OECD) tahun 2012 lalu. Matematika adalah ilmu abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa, maka dari itu untuk membantu pemahaman siswa tersebut dibutuhkannya media dalam proses pembelajaran, sehingga ilmu yang abstrak tersebut dapat dimengerti oleh siswa dengan bantuan media yang menjadikannya menjadi bentuk konkret/ nyata.

Dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru matematika didapatkan informasi bahwa para guru di SD Negeri 13 Tanjung Batu masih belum banyak memanfaatkan kemajuan teknologi dalam hal membuat media pembelajaran di kelas. Sebagian guru sebenarnya sudah menggunakan media dalam mengajar seperti alat peraga, tetapi mereka belum memanfaatkan kemajuan teknologi. Maka dari itu diperlukan metode baru yang diterapkan untuk menciptakan pembelajaran matematika supaya menjadi tidak membosankan dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan selama pembelajaran matematika yaitu dengan memanfaatkan pesatnya kemajuan teknologi yang ada dengan Microsoft Power Point dan iSpring Suite 10.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto, 2013). Di era digital sekarang ini proses pembelajaran memang dituntut untuk berkembang dengan inovatif. Salah satu upaya dalam memenuhi tantangan tersebut adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti terhadap guru matematika yang telah dilaksanakan di SD Negeri 13 Tanjung Batu, didapatkan

informasi bahwa pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai salah satu penunjang dalam pembelajaran di sekolah masih terbatas untuk kegiatan media pembelajaran matematika, sehingga para siswa cenderung bosan dalam proses pembelajaran, sebagian siswa sebenarnya memiliki minat belajar yang cukup tinggi, tetapi tidak sedikit pula yang memiliki minat belajar rendah terhadap materi yang disampaikan. Tinggi rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh model dan metode pembelajaran yang diterapkan serta media yang digunakan, selama ini guru hanya menggunakan media dengan alat peraga pada pembelajaran matematika, tidak sedikit dari mereka yang hanya menggunakan bantuan buku teks saja dengan menerapkan metode ceramah, diskusi dan latihan soal dengan kertas, sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif. Kita ketahui juga bahwa anak-anak SD masih sangat membutuhkan media dalam proses memahami materi yang disampaikan karena anak SD masih dalam tahap perkembangan operasional konkret (usia 7-11 tahun).

Menurut Piaget, anak dalam tahap ini bisa menggunakan berbagai operasi mental seperti penalaran, memecahkan masalah konkret (nyata). Tahap operasional konkret ini ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara berpikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berpikirnya sudah nampak sistematis dan logis. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses pengalaman sendiri. Artinya mudah memahami konsep kalau pengertian konsep itu dapat diamati (Asrori, 2003). Guru juga mengungkapkan bahwa besar kemungkinan jika dalam mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif maka akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi statistika dan akan dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite 10 pada Materi Statistika di Kelas V SDN 13 Tanjung Batu”.

1.2 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti dalam pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite 10 pada materi Statistika di Kelas V SDN 13 Tanjung Batu tahun ajaran 2020/2021 yang terfokus pada sub materi mengumpulkan dan menyajikan data dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar, diagram batang, diagram garis.

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, peneliti menetapkan rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana prosedur mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite 10 pada materi statistika di kelas V SDN 13 Tanjung Batu?
2. Bagaimana hasil validitas dan kelayakan dari produk yang dikembangkan dalam media pembelajaran matematika menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite 10 pada materi statistika di kelas V SDN 13 Tanjung Batu?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite 10 pada materi statistika di kelas V SDN 13 Tanjung Batu
2. Mengetahui hasil validitas dan kelayakan dari produk yang dikembangkan dalam media pembelajaran matematika menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite 10 pada materi statistika di kelas V SDN 13 Tanjung Batu

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Untuk sekolah, peneliti mengharapkan dari hasil pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite 10 pada materi statistika di kelas V ini dapat memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik.
2. Untuk guru, peneliti mengharapkan dapat memberikan sesuatu yang berbeda kepada peserta didik dengan pemanfaatan media menggunakan PowerPoint dan iSpring Suite 10 sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien.
3. Untuk peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai bahan penelitian selanjutnya untuk kemudian diterapkan ke materi bidang studi lainnya.

1.6 Spesifikasi Produk

Hasil dari produk yang dikembangkan ini yaitu berupa media pembelajaran matematika pada materi statistika dalam format HTML5. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan sesuai dengan KD, KI dan Indikator pada silabus kurikulum 2013.
2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media dalam format HTML5 yang didalamnya terdapat KD, indikator pencapaian kompetensi, materi/video pembelajaran, animasi dan evaluasi.
3. Materi yang dibahas yaitu masalah yang berhubungan dengan statistika yang lebih terfokus pada sub materi mengumpulkan dan menyajikan data dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar, diagram batang dan diagram garis.
4. Penyampaian media pembelajaran menggunakan laptop dan proyektor.
5. Media pembelajaran dalam bentuk HTML5 ini memuat media yang di desain dengan semenarik mungkin untuk membuat peserta didik menjadi tertarik, fokus dan semangat dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2009). *Media Ict Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan PowerPoint Interaktif*. 19–26.
- Agus Mulyanto. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan*. 8(2), 85–94. Alfabeta.
- Alim, Sumarno. (2014). *Pemanfaatan ICT dalam Proses Merancang dan Mengimplementasikan Model Pembelajaran Inovatif Designed Student Centred Instructional*. FT – UNESA. Surabaya.
- Angko. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya*. Jurnal Kwangsan. Vol. 1 No. 1
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ashar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, Usman Basyiruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat: Pers Jakarta Selatan.
- Asyhar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Ciputat: Referensi
- Baharuddin dan Esa, NW. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Cahyadi Hari, A. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Gerak, K., Belajar, M., & Tarongong, S. (2019). *Edu Komputika Journal*. 6 (2), 38–48.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. *Flash Berbasis iSpring Suite Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA*
- Ghirardini, B. (2011). *E-learning Methodologies*. Germany: Federal Ministry of Food, Agriculture and Consumer Protection.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamzah. (2020). *Perancangan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Haryoko. (2009). *Analisis Item Instrument*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Lantip, P. D. (2011). *Teknologi Informasi Pendidikan Yogyakarta*. Yogyakarta: Gava Media.
- Margono, S. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Martiningsih, R. (2018). *Menggunakan Aplikasi iSpring Suite 8 The Increase of Set Learning Outcomes By Using iSpring Suite 8 Application*. 1–13.
- Materi, J., Jmpf, F., Tani, S., & Ekawati, E. Y. (2017). *Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik pada Materi Teori Kinetik Gas Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Suite 8*. 7, 13–16.
- Mudlofir, Ali, and Evi Fatimatur. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Nugroho, A. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Piri 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Skripsi UNY.
- Palopo, U. C. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan PowerPoint 2* (3), 53–61. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3 (2), 333-339.
- Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*. Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro, 8(2), 134-141. *presenter untuk meningkatkan*

motivasi belajar dan hasil belajar pada mata kuliah keperawatan dasar nutrisi 11. 363–369.

- Pribadi. (2017). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rachmedita, V. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan iSpring Suite Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata*
- Riduwan. (2018). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2012). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Rima Wati, Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*.
- Rifai, Anni, C. T. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Rosyidi, Abdul Wahab, and Namlu'atul Ni'mah. (2012). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press,.
- Rudi, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sadiman, Arief S. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group. 7
- Sasahan, E. Y., Oktova, R., & N, O. O. I. R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Optika Berbasis Android Menggunakan Perangkat Lunak iSpring Suite 7.0 untuk Mahasiswa S - 1 Pendidikan Fisika pada Pokok Bahasan Interferensi Cahaya*. 52–61. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta, S. Graha Pustaka.
- Suherman. (2007). *Smart Presentation with PowerPoint*. Jakarta: PT Dian Digital Media.

- Suite, S. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan iSpring Suite 8 Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Kelas VIII. 2*, 73–82.
- Sukmadinata, N.S. (2010). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, H., & Utomo, Wahyu, Renni S Budiarti, and Upik Yelianti. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Software iSpring Suite Pada Materi Protozoa Kelas X IPA*. Jambi: program studi pendidikan Biologi PMIPA FKIP, 2018.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional)*. VIII di SMPN 1 Kotagajah Pada Materi Sistem Pencernaan. Jurnal
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan di Indonesia. Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. Jakarta. 2016
- Univeristas Sriwijaya. (2020). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Indralaya: UNSRI
- Winataputra, Udin S. (2016). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Yulanda, Firka. (2017). *Pengaruh Penggunaan Animasi Macromedia*. Jakarta: Pers Kencana.