

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN *ISPRING* UNTUK MATERI PENYAJIAN
DATA DI KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

**OLEH
APRIZAL
NIM 332017007**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
AGUSTUS 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN *ISPRING* UNTUK MATERI PENYAJIAN
DATA DI KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

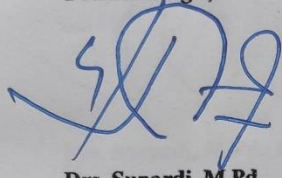
**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Aprizal
NIM 332017007**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
AGUSTUS 2021**

Skripsi oleh Aprizal ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

**Palembang, 26 Agustus 2021
Pembimbing I,**

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Sunardi', written over a circular stamp or mark.

Drs. Sunardi, M.Pd.

**Palembang, 26 Agustus 2021
Pembimbing II,**

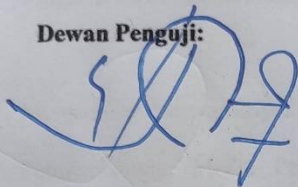
A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Rieno Septra Nery', written in a cursive style.

Rieno Septra Nery, S.Si., M.Pd.

Skripsi oleh Aprizal ini telah dipertsharkan di depan pengaji pada tanggal

31 Agustus 2021

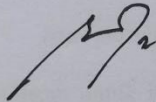
Dewan Penguji:



Drs. Sunardi, M.Pd., Ketua

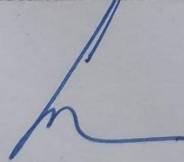


Rieno Septra Nery, S.Si., M.Pd., Anggota



Dr. H. Rusdy AS, M.Pd., Anggota

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika,



Luvi Antari, S.Pd., M.Pd.

Mengesahkan
Dekan
FKIP UMP,



Dr. H. Rusdy AS, M.Pd.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aprizal

NIM : 332017003

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *iSpring* Untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama, beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar atau *klaim* dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, 26 Agustus 2021
Yang menyatakan,



Aprizal
NIM 332017007

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Sedikit Bicara, Seumur Hidup Bermanfaat”

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

- ❖ **Ayahku Muflih Sukur dan Ibuku Sajiyah dengan segala lelah, tetes keringat, usaha yang kalian korbankan serta nasihat, dukungan dan doá yang selalu disampaikan agar aku menjadi anak yang sukses dan Shaleh. Rizal sangat mencintai kalian walau tak pernah terucap, tapi doá selalu kupanjatkan semoga Allah memberi Surga-Nya untuk kalian.**
- ❖ **Kakak dan Teteuku tersayang, Susilawati, Endang Saputra, Linda Trisnawati, Riki Ternando, Mega Suci Ambarwati yang telah memperjuangkan adikmu untuk terus lanjut kuliah**
- ❖ **Dosen pembimbingku Bapak Drs. Sunardi, M.Pd, dan Bapak Rieno Septra Nery, S.Si., M.Pd. terima kasih sudah membantu, membimbing dan mempermudahku dalam mengerjakan skripsi.**
- ❖ **Keluarga keduaku di tanah rantau yaitu Mba cici, Nur, Vira, Lis, Reza, dan semua Kakak adikku dirantauan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.**
- ❖ **Sahabat terbaikku Siti Khotima, Ayu Oktariza Irawan, Glennata Apriatama, Muhammad Afandi, M. Pebriansyah, M. Humam Tedy, Dwi Indah Novega, Kevin Bagaskara, Mukri Wahyudi yang telah membantu dan memberi dukungan sehingga selesainya skripsiku.**

- ❖ **Kartu Bridge Gengs (Nurliah, Jihan, Reza, Yuli, Gina, Yongki, Eva)**
terimakasih sudah mau menjadi sahabat selama perkuliahan, selalu memberikan support dan doa yang terbaik.
- ❖ **Kader-kader PK IMM FKIP dan HMPS Pendidikan Matematika** yang selalu militan berorganisasi dan membuat organisasi sebagai ladang dakwah sehingga lelahmu menjadi lillahitaála
- ❖ **Seluruh teman-teman seperjuangan menuju S.Pd Mathematic Education'17**
- ❖ **Ikatanku tercinta, PK IMM FKIP dan PC IMM UMPalembang.**
Terimakasih telah menjadikanku pribadi yang lebih kuat dan lebih baik
- ❖ **Almamaterku.**

ABSTRAK

Aprizal 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *iSpring* Untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing : (1) Drs. Sunardi, M.Pd., (2) Rieno Septra Nery, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, media pembelajaran interaktif, android, *iSpring*.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk materi penyajian data dikelas VII Sekolah Menengah Pertama yang valid, praktis dan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian pengembangan (Development Research). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 7 SMP Negeri 15 Palembang yang berjumlah 35 orang siswa. Berdasarkan hasil Penelitian diperoleh bahwa media yang dikembangkan valid, praktis dan memiliki efek potensial. kevalidan terlihat dari hasil penilaian para ahli (materi, media, dan bahasa) yang mendapatkan akumulasi skor sebanyak 155 dari skor maksimal 168 dengan hasil persentase sebesar 92,26%. Di tahap *one to one* juga dinyatakan valid dilihat dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa dimana diperoleh skor sebanyak 52 dari skor maksimal yaitu 60 dengan hasil presentase sebesar 86,66 %. Kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dilihat dari uji coba pada tahap *small group*, berdasarkan data hasil analisis angket siswa pada tahap *small group* media mendapatkan skor sebanyak 286 dari skor maksimal yaitu 300 dengan hasil *presentase* sebesar 95,33 %. dan dapat dikategorikan bahwa media yang dikembangkan praktis. Efek potensial dilihat dari hasil tes kemampuan akhir siswa. Dari hasil analisis yang telah dilakukan bahwa rata – rata nilai akhir siswa yaitu 72,85 yang berarti hasil belajar siswa tergolong kategori baik, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajan interaktif telah dikembangkan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *iSpring* untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama”. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada guru terbaik, sang suri tauladan utama dalam hidup kita, Rasulullah SAW beserta keluarga, sahabat dan kita sebagai pengikutnya semoga diberi keistiqomahan hingga hari akhir nanti.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika di Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. Sunardi, M.Pd., selaku pembimbing I dan Bapak Rieno Setra Nery, S.Si., M.Pd., selaku pembimbing II skripsi yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini dari awal hingga akhir. Pada kesempatan ini pula penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. H. Rusdy AS, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memperlancar perkuliahan dan memberikan izin Penelitian.

2. Luvi Antari, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Dr.Muslimin Tendri, M.Pd selaku Pembimbing Akademik.
4. Bapak dan Ibu dosen serta Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memberikan banyak ilmu yang tak terhingga.
5. Ibu Hj. Devi Emilya, M.Pd Selaku Kepala SMP Negeri 15 Palembang yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan Penelitian.
6. Ibu Angel Laila Savitri, S.Pd Selaku Guru Matematika SMP Negeri 15 Palembang yang telah membantu dan memberikan izin Penelitian di kelasnya.
7. Siswa-siswi SMP Negeri 15 Palembang yang telah memberikan partisipasi dalam Penelitian ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah membantu. Aamiin Ya Rabbal'amin.

Palembang, 26 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	x
HALAMAN DAFTAR TABEL	xii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Pengertian Pengembangan	7
B. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
C. Android	10
D. Media Interaktif iSpring.....	13
E. Materi Penyajian Data	16
BAB III METODE PENELITIAN	27

A. Jenis Penelitian	27
B. Subyek Penelitian	27
C. Desain Penelitian	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	30
E. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	34
A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android menggunakan iSpring Untuk Materi Penyajian Data Dikelas VII	34
B. Deskripsi dan Analisis Hasil Belajar	58
BAB V PEMBAHASAN	59
A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Materi Penyajian Data di Kelas VII yang Valid dan Praktis	59
B. Efek Potensial Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dengan Menggunakan ISpring Untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Terhadap Hasil Belajar Siswa	63
C. Kendala Dalam Penelitian.....	64
BAB VI PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR RUJUKAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Baris zKolom	18
Tabel 2.2 Jumlah siswa menurut jenis kelamin	19
Tabel 2.3 Nilai ulangan siswa kelas 7B	19
Tabel 2.4 Nilai UAS pelajaran matematika kelas 7	20
Tabel 2.5 Kurs Rupiah terhadap Dolar AS	22
Tabel 2.6 Pengolahan data ukuran sepatu.....	24
Tabel 2.7 Pengolahan data ukuran sepatu.....	25
Tabel 4.1 Angket Validasi Media.....	37
Tabel 4. 2 Angket Validasi Media Setelah Revisi.....	43
Tabel 4. 3 Angket Validasi Materi.....	44
Tabel 4.4 Angket Validasi Bahasa	48
Tabel 4.5 Angket One to One	51
Tabel 4.6 Angket Small Group	54
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Tes Akhir	57
Tabel 5.1 Hasil Penilaian Angket Small Group.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram batang nilai UAS pelajaran matematika	20
Gambar 2.2 Sajian data dalam tabel dan diagram batang	21
Gambar 2.3 Sahian data dalam bnetuk tabel dan diagram garis	23
Gambar 2.4 Diagram lingkaran secara televisive	26
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Pembelajaran	36
Gambar 4.2 Sebelum Revisi	39
Gambar 4.3 Setelah Revisi	39
Gambar 4.4 Sebelum revisi	40
Gambar 4.5 Setelah revisi.....	40
Gambar 4.6 Sebelum revisi	41
Gambar 4.7 Setelah revisi.....	41
Gambar 4.8 Sebelum revisi	42
Gambar 4.9 Setelah revisi.....	42
Gambar 4.10 Sebelum revisi	46
Gambar 4.11 Setelah revisi.....	46
Gambar 4.12 Sebelum revisi	47
Gambar 4.13 Setelah revisi.....	47
Gambar 4.14 Sebelum revisi	49
Gambar 4.15 Setelah revisi.....	49
Gambar 4.16 Komentar dan saran Siswa One to One	52
Gambar 4.17 Pelaksanaan One to One	52
Gambar 4.18 Pelaksanaan Small Group.....	56
Gambar 4.19 Pelaksanaan Field Test.....	57
Gambar 4.20 Pelaksanaan Field Test.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan.....	69
Lampiran 2 Usul Judul Skripsi.....	70
Lampiran 3 Surat Permohonan Riset	71
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian.....	72
Lampiran 5 Kartu Bimbingan 1	73
Lampiran 6 Kartu Bimbingan 2	75
Lampiran 7 Prototype 3.....	77
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Media.....	98
Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Materi.....	99
Lampiran 10 Surat Permohonan Validator Bahasa	100
Lampiran 11 Surat Permohonan Validator RPP.....	101
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Media.....	102
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Materi.....	103
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Bahasa	104
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi RPP.....	105
Lampiran 16 Lembar Validasi Media.....	106
Lampiran 17 Lembar Validasi Materi.....	112
Lampiran 18 Lembar Validasi Bahasa	117
Lampiran 19 Lembar Validasi RPP.....	120
Lampiran 20 Angket Penilaian One to One	123
Lampiran 21 Angket Penilaian Small Group.....	130
Lampiran 22 RPP.....	165
Lampiran 23 Jawaban Siswa	167
Lampiran 24 Soal Tes Kemampuan Akhir.....	176
Lampiran 25 Kunci Jawaban Soal Tes Akhir	179
Lampiran 26 Daftar Nilai Siswa	180
Lampiran 27 Dokumentasi.....	186

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah wadah untuk meningkatkan pengetahuan tentang materi yang diterima di sekolah. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan bersamaan dengan berkembangnya teknologi, hingga tidak bisa dipungkiri jika teknologi tidak dapat dilepaskan dari ilmu pengetahuan. Perihal ini dapat dilihat dari banyaknya pendidikan yang sudah mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di dalamnya (Noer et al., 2017)

Di masa digital saat ini, proses belajar sangat memerlukan inovasi serta pengembangan. Salah satu upaya untuk menanggapi tantangan tersebut ialah mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa menguasai materi, lebih-lebih pada saat terjadi permasalahan seperti saat ini yakni pandemi covid-19 yang membuat seluruh aktivitas belajar mengajar siswa sementara dilakukan di rumah. Ini dicoba untuk menghindari kontak fisik langsung serta memutus mata rantai penyebaran covid-19. Melalui pengembangan media pembelajaran dirasakan sangat efisien sebagai solusi pencegahan penyebaran covid-19 di lingkungan pendidikan, sebab dapat dilakukan melalui pembelajaran luring maupun daring. Dengan ini, saya berharap proses pendidikan bisa terus berjalan sebagaimana mestinya supaya meraih keberhasilan pendidikan yang maksimal.

Dalam rangka mencapai keberhasilan pembelajaran yang optimal, maka diperlukan adanya sinkronisasi diantara tiga aspek utama dalam pembelajaran,

yaitu guru, siswa dan media pembelajaran (Handayani & Rahayu, 2020). Hal ini sejalan dengan pernyataan (Nopriyanti & Sudira, 2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran karena mengandung informasi dan pesan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi belajar siswa (Hamalik, 1989)

Media pembelajaran merupakan perantara yang kedudukannya memiliki peran sebagai penunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa dapat lebih terfokus pada pembelajaran dan penerapan dengan media pembelajaran sehingga dapat memberikan gambaran secara lebih jelas terhadap suatu materi.

Salah satu inovasi pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi (Maryana et al., 2019). Untuk melengkapi media pembelajaran dan sumber belajar interaktif yang digunakan di dalam proses pembelajaran agar siswa tidak cepat merasa bosan dan jenuh apabila hanya mendengarkan pembelajaran dari pendidik saja. Terlebih lagi dengan materi penyajian data dalam pelajaran matematika yang membutuhkan kemampuan untuk memahami materi belajar lebih dan tidak hanya sebatas mendengarkan dari pendidik. Keterbatasan dan tidak bervariasinya media pembelajaran yang pendidik dapatkan dari internet menyebabkan pendidik lebih sering menggunakan cara menjelaskan materi secara ceramah atau hanya mengandalkan media pembelajaran buku teks saja (Suryani et al., 2018). Untuk mengatasi masalah tersebut, Peneliti melakukan

pengembangan media pembelajaran interaktif yang sederhana yaitu hanya menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint dengan aplikasi tambahan *iSpring* yang dapat membuat media pembelajaran presentasi PowerPoint menjadi interaktif, menarik, dan tidak membosankan sehingga siswa diharapkan dapat memahami materi penyajian data,

Teknologi yang semakin maju dan berkembang sudah barang tentu akan berpengaruh di dunia pendidikan termasuk dalam hal pembelajaran (Kumalasari, 2018). Terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) menyatakan bahwa peran penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika sangat esensial karena mempengaruhi matematika yang diajarkan dan meningkatkan kualitas belajar siswa (National Council of Teachers of Mathematics, 2000).

Smartphone dengan sistem operasi android saat ini hampir dimiliki oleh setiap siswa. Hal ini menjadi landasan pemikiran Peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran pembelajaran berbasis android. Selain itu, pemanfaatan android sebagai media pembelajaran pembelajaran memiliki kelebihan dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran komputer yaitu lebih mudah digunakan dan portable (Kim et al., 2013)

Pembuatan media pembelajaran pembelajaran dalam Penelitian ini menggunakan Microsoft PowerPoint yang selanjutnya di ekspor ke dalam format HTML5 menggunakan aplikasi *iSpring*. *iSpring* merupakan salah satu *tool* yang mengubah file presentasi menjadi bentuk *flash* dan bentuk SCORM / AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning* LMS (*Learning*

management System). Perangkat lunak *iSpring* tersedia dalam versi *free* (gratis) dan berbayar. *iSpring* secara mudah dapat diintegrasikan dalam Microsoft PowerPoint sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Guru adalah pendidik profesional, dengan bantuan media pembelajaran maka pembuatan presentasi untuk media pembelajaran bisa lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya *iSpring* Presentasi, para guru atau pengajar akan lebih mudah dalam menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

Penelitian tentang media pembelajaran *iSpring* pernah diteliti oleh Arlithya Stri Pritakinanthi mahasiswa Universitas Negeri Semarang Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *iSpring* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang”. Simpulan dari hasil Penelitian yang dilakukan Arlithya Stri Pritakinanthi mahasiswa Universitas Negeri Semarang Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan adalah bahwa media pembelajaran *iSpring* ini merupakan salah satu sarana media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Saran yang dapat disampaikan berdasarkan Penelitian ini (1) Perlunya pengembangan media *iSpring* untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar, (2) Pendidik hendaknya mempersiapkan materi, strategi, serta mempersiapkan media pembelajaran yang baik agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Selanjutnya, Penelitian tentang media pembelajaran *iSpring* ini pernah dilakukan oleh Devi Yulia Rahmah mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *iSpring* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali”. Hasil dari Penelitian yang dilakukan Devi Yulia Rahmah mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman konsep Siswa kelas V C MIN Loloan Timur Jembrana Bali yang menggunakan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berbasis *iSpring* dari produk pengembangan.

Berdasarkan uraian diatas, maka Peneliti tertarik akan melakukan Penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *iSpring* Untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam Penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *iSpring* untuk materi penyajian data di kelas VII Sekolah Menengah Pertama yang valid dan praktis ?

2. Bagaimanakah efek potensial dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *iSpring* untuk materi penyajian data di kelas VII Sekolah Menengah Pertama ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *iSpring* untuk materi penyajian data di kelas VII Sekolah Menengah Pertama yang valid dan praktis
2. Untuk mengetahui efek potensial dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *iSpring* untuk materi penyajian data di kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat Penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi Siswa dalam berpikir, menumbuhkan semangat, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu Siswa pada penyajian data.

2. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini diharapkan Dapat mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran kepada Siswa khususnya untuk materi penyajian data.

3. Bagi Pembaca

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan inovasi dalam melakukan Penelitian serupa agar Penelitian yang dilakukan lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia, January 2018*, 153.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. PT. Citra Aditya.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Hernawati, K. (2010). Modul Pelatihan Ispring Presenter. *Teknologi Pendidikan*, 05(01), 18. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kuswari-hernawati-ssi-mkom/modul-ispring-presenter.pdf>
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D., & Seo, D. (2013). Students' Perceptions Reception of. *Language Learning & Technology*, 17(3), 52–73.
- Kumalasari, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Maharani Putri Kumalasan PGSD Universitas Muhammadiyah Malang Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Bergerak Secara Dinamis Seiring dengan Perkembangan Zam. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1–11.
- Maryana, Suaedi, & nurdin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Dan iSpring Quizmaker pada Materi Teorema Phytagoras. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 53–61. <https://www.journal.uncp.ac.id/index.php/proximal/article/view/1455>

- National Council of Teachers of Mathematics. (2000). Principles and Standards for School Mathematics. In *הגות עליון* (Vol. 66).
- Noer, J., Kresnadi, H., & Halidjah, S. (2017). Penggunaan Program Ispring 7.0 Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(12), 2715–2723. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/23267>
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sunardi. (2013). *Penilaian Pembelajaran (Asesmen)*. Tunas GemilangPress.
- Suparno, A. (2017). *Membuat Aplikasi Android dengan Microsoft PowerPoint*. CV. Sakti.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.