PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS *MACROMEDIA AUTHOWARE 7.01* POKOK BAHASAN BILANGAN BULAT PADA KELAS VII SEMESTER 1 SMPN 1 PRAMBON TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

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

OLEH :

MUHAMMAD NANANG MUTTAQIN

NPM : 11.1.01.05.0139

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh :

MUHAMMAD NANANG MUTTAQIN

NPM: 11.1.01.05.0139

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS *MACROMEDIA AUTHOWARE 7.01* POKOK BAHASAN BILANGAN BULAT PADA KELAS VII SEMESTER 1 SMPN 1 PRAMBON TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah Disetujui untuk diajukan
Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Pada Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal, 2 Desember 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Aprilia Dwi H, S.Pd, M.Si	**Siti Mukaromah, M.Pd**
NIDN. 0721048402	

ii

Skripsi Oleh :

MUHAMMAD NANANG MUTTAQIN
NPM : 11.1.01.05.0139

JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS *MACROMEDIA AUTHOWARE 7.01* POKOK BAHASAN BILANGAN BULAT PADA KELAS VII SEMESTER 1 SMPN 1 PRAMBON TAHUN AJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada Tanggal: 5 Januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:		Tanda Tangan
1. Ketua	: Aprilia Dwi H., S.Pd, M.Si	.....
2. Penguji I	: Bambang Agus S., M.Si	.....
3. Penguji II	: Drs. Samijo, M.Pd	.....

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS *MACROMEDIA AUTHOWARE 7.01* POKOK BAHASAN BILANGAN BULAT PADA KELAS VII SEMESTER 1 SMPN 1 PRAMBON TAHUN AJARAN 2015/2016

Muhammad Nanang Muttaqin
11.1.01.05.0139
FKIP – Pendidikan Matematika
Email : agnataqin@gmail.com
Aprilia Dwi H, S.Pd, M.Si dan Siti Mukaromah, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Telah dilakukan penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan *Macromedia Authoware 7.01* pada materi matematika sekolah menengan pertama (SMP) pokok bahasan Sifat Operasi Bilangan Bulat. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan multimedia pembelajaran interaktif matematika dan untuk mengetahui tingkat minat belajar sisiwa dalam mempelajari matematika. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikemas dlam bentuk *soft file* dan menguji kelayakan media (program) yang telah dibuat melalui uji coba pada sisiwa SMP kelas VII.

Program ini di uji dengan metode *checklist* oleh ahli materi dan ahli media, kemudian di uji cobakan kepada beberapa siswa dengan menggunakan angket dengan tujuan untuk menguji kualitas teknis dari program. Dari pengujian diatas maka dilakukanlah beberapa revisi, lalu baru kemudian di ujikan kepada responden yang masuk pada uji coba lapangan (uji coba luas). Sedangkan hasilnya diolah secara deskriptif presentase. Dari hasil perhitungan *checklisi* yang dilakukan oleh ahli media, bahwa media pembelajaran interaktif ini masuk dalam kategori **Layak (100%),**, sedangkan dari hasil *checklist* ooleh ahli materi menunjukkna presentase sebesar **100%** atau dalam kategori **Layak.** Sedangkan respon dari uji coba lapangan yang dilakukan menunjukkan program ini mempunyai kualitas kelayakan untuk **Kriteria Edukasi**, atau sebesar **89,07 %** atau termasuk dalam kategori **Layak.**. Sedangkan kualitas kelayakan untuk **Tampilan Program** sebesar **85,07%** atau termasuk dalam kategori **Layak**. Untuk kelayakan **Kriteria Kualitas Teknis** sebesar **91,20%** atau termasuk dalam kategori **Layak**. Dan untuk tingkat **minat belajar siswa** sebesar **84,89%** atau termasuk dalam kategori **Tinggi.**

Tampilan dari program pembelajaran ini perlu disempurnakan lagi dengan penambahan animasi, video dan suara, bila perlu dilakukan sebuah *link* agar program ini bisa terhubung langsung dengan internet.

Program ini bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pengembangan dan penciptaan sarana belajar, sumber belajar, serta menunjukkan kegunaan teknologi yang berkembang pesat di dalam dunia pendidikan. Program pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai variasi model pembelajaran, selain itu juga bisa menumbuhkan minat siswa untuk terus belajar supaya dapat memenuhi tuntutan pendidikan global.

Kata Kunci : Multimedia pembelajaran interaktif, *Macromedia Authoware 7.01*, Bilangan Bulat, Sifat Operasi Bilangan Bulat

I. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada saat ini telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia, sehingga mempermudah manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi. Pekerjaan yang semula dilakukan secara manual kini dapat digantikan dengan mesin. Hal ini menuntut manusia untuk berfikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Salah satu bidang yang mempunyai dampak dalam perkembangan IPTEK adalah dunia pendidikan, di mana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan penyampaian informasi antara guru dan murid. Salah satu cabang pendidikan yang terkena dampak perkambangan IPTEK adalah pendidikan Matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan selama PPL di UPTD SMPN 1 Prambon, sebernarnya instansi sekolah sudah mampu mengikuti perkembangan iptek tersebut. Hal ini diwujudkan dengan adanya fasilitas berupa Projector di setiap kelas. Adanya fasilitas tersubut bertujuan agar siswa mampu untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun kenyataannya, adanya fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan oleh tenaga pendidik secara maksimal, sehingga tenaga pendidik cenderung masih menggunakan gaya model mengajar model terdahulu. Salah satu cabang matematika yang diajarkan di sekolah adalah mengenai Bilangan Bulat. Di dalam bahasan bab Bilangan Bulat terdapat pembahasan mengenai sifat operasi bilangan bulat. Jika penyajian tersebut dilakukan secara manual tentunya akan menyita lebih banyak waktu dan membuat proses pengajaran kurang efisien. Selain itu siswa juga akan merasa bosan jika lebih banyak menunggu tenaga pendidik untuk menyampaikan materinya, sehingga menyebabkan menurunnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini seharusnya sudah tidak terjadi lagi jika tenaga pendidik mampu memanfaatkan teknologi saat proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah di atas hendaknya tenaga pendidik harus mau mengikuti perkembangan teknologi yang ada untuk menyampaikan materi, di antaranya menggunakan media teknologi *Macromedia Authoware 7.01*. Di dalam *Macromedia Authoware 7.01* sudah ada beberapa aplikasi pendukung untuk menyampaikan materi. Hal ini jika dimaksimalkan tentunya dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Menurut Sudjana dan Rivai (1987: 7) mengatakan bahwa media

pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar yang dicapainya. Alasanya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran antara lain : (1) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pemblajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain- lain.

Dengan *Macromedia Authoware 7.01* yang bisa digunakan untuk uji kompetensi dan latihan soal, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memperluan ilmu pengetahuan, mereka dapat mengulang beberapa kali sampai benar- benar menguasai / memahami materi tersebut.

Oleh karena itu, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Authoware 7.0 Pokok Bahasan Bilangan Bulat Pada Kelas VII Semester 1 SMPN 1 Prambon Tahun Ajaran 2015 /2016".*

II. Metode

Model pengembangan yang dipakai adalah model prosedural yang dikemukakan oleh Plomp.

Model Plomp terdiri dari fase investigasi awal (*prelimenary investigation*), fase desain (*design*), fase realisasi/konstruksi (*realization/construction*), dan fase tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*), dan implementasi (*implementation*).

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil

Dari hasil perhitungan *checklisi* yang dilakukan oleh ahli media, bahwa media pembelajaran interaktif ini masuk dalam kategori **Layak (100%),**, sedangkan dari hasil *checklist* ooleh ahli materi menunjukkna presentase sebesar **100%** atau dalam kategori **Layak.** Sedangkan respon dari uji coba lapangan yang dilakukan menunjukkan program ini mempunyai kualitas kelayakan untuk **Kriteria Edukasi**, atau sebesar **89,07 %** atau termasuk dalam kategori **Layak.** Responden menilai bahwa program ini sangat membantu dalam memahami masalah yang berkaitan dengan materi.

Sedangkan kualitas kelayakan untuk **Tampilan Program** sebesar **85,07%** atau termasuk dalam kategori **Layak**. Untuk kelayakan **Kriteria Kualitas Teknis** sebesar **91,20%** atau termasuk dalam kategori **Layak**. Dan untuk tingkat **minat belajar siswa** sebesar **84,89%** atau termasuk dalam kategori **Tinggi.**

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Macromedia Authoware 7.01* termasuk dalam kategori **Layak**. Selain itu dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *Macromedia Authoware 7.01* juga mampu meningkatkan minat belajar siswa

IV. DAFTAR PUSTAKA

Atik. 2008. *BSE Matematika Sekolah Menengah Pertama Kelas VII*. Jakarta : Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional.

Budiarti. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Authorwere 7*, Yogyakarta : Universitas PGRI.

Budi Setyono,dkk. 2006. *Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Authorware 6.0*. Yogyakarta: Ardana Media.

Heribertus, Satya. 2003. *Macromedia Authorware 6.0*. Yogyakarta: Andi.

Loekmono.2005.http://www.sarjanaku.com/2012/12/pengertian-minat-belajar-siswa-menurut.html. (*online*). diakses 25 Januari 2015.

Plomp, Tj. 1997. Educational Design: Introduction. From Tjeerd Plomp (eds). *Educational & Training System Design: Introduction.* Design of Education and Training (in Dutch).Utrecht (the Netherlands): Lemma. Netherland.Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente.

Plomp, Tj & Wolde, J. van den. 1992. The General Model for Systematical Problem Solving. From Tjeerd Plomp (Eds.). *Design of Educational and Training* (in Dutch). Utrecht (the Netherlands): Lemma. Netherland. Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente. Enschede the Netherlands.

Slameto.2005.http://www.referensimakalah.com//2012/09/pengertian minat belajar.html (*Online)*. diakses 25 Januari 2015.

Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.

Wahana-Komputer. 2004. *Membuat Aplikasi Tutorial Interaktif dengan Macromedia Authorware*. Jakarta: Salemba Infotek.