"PENGEMBANGAN MEDIA *OpenOffice* INTERAKTIF UNTUK MATERI JAJARGENJANG DAN PERSEGI PANJANG KELAS VII SMP/MTs".

SKRIPSI

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

OLEH :

REDO NAYULANTANA

NPM : 11.1.01.05.0139

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh:

REDO NAYULANTANA

NPM: 11.1.01.05.0167

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA *OpenOffice* INTERAKTIF UNTUK MATERI JAJARGENJANG DAN PERSEGI PANJANG KELAS VII SMP/MTs

Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Matematika FKIP

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I	Pembimbing II
Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si	**Dr. Suryo Widodo** NIDN. 0002026403

Skripsi oleh :

REDO NAYULANTANA

NPM : 11.1.01.05.0167

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA *OpenOffice* INTERAKTIF UNTUK MATERI JANJARGENJANG DAN PERSEGI PANJANG KELAS VII SMP/MTs

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan Pendidikan Matematika UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 14 Januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : **Drs. DARSONO, M.Kom**
2. Penguji I : **AAN NURFAHDIANTO,S.Pd.,M.Pd**
3. Penguji II : **Dr. SURYO WIDODO, M.Pd**

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

"PENGEMBANGAN MEDIA *OpenOffice* INTERAKTIF UNTUK MATERI JAJARGENJANG DAN PERSEGI PANJANG KELAS VII SMP/MTs".

Redo Nayulantana
11.1.01.05.0167
FKIP – Pendidikan Matematika
Email : Redonayulantana@gmail.com
Moh. Khoridatul Huda, S.Pd.,M.Si dan Dr. Suryo Widodo, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Dalam pembelajaran matematika, beberapa topik yang sulit disampaikan secara konvensional dapat dilaksanakan dengan bantuan teknologi komputer (multimedia). Pada mata pelajaran matematika tingkat SMP, salah satu aspek yang harus dikuasai siswa adalah bangun datar. Aspek bangun datar khususnya materi Jajargenjang dan Persegi Panjang sebenarnya telah diajarkan sejak SD, namun ternyata kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal seperti Jajargenjang dan Persegi Panjang masih rendah. Oleh karena itu, tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk (*software*) multimedia pembelajaran interaktif yang berkualitas (Valid dan Praktis) materi Jajargenjang dan Persegi Panjang untuk siswa kelas VII SMP/MTs.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan terdiri dari konsep, analisis, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, evaluasi, uji coba, dan revisi. Jenis data yang diperoleh adalah data kuantitatif. Data penelitian ini dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Data hasil analisis yang diperoleh menggambarkan apakah multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan memenuhi kedua aspek kualitas, yaitu valid dan Praktis. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar validasi untuk ahli materi dan lembar validasi untuk ahli media serta kuesioner untuk subjek coba. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil analisis adalah sebagai berikut. Analisis validitas menghasilkan rata-rata skor *Va* sebesar 3,65 yang menunjukkan bahwa dari segi materi maupun media (tampilan) multimedia telah valid. Analisis kepraktisan menghasilkan pernyataan dari para validator bahwa multimedia dapat digunakan dengan sedikit revisi. Tambahan pula, data jawaban benar siswa menunjukkan bahwa multimedia dapat digunakan dengan tanpa atau sedikit revisi. Analisis data jawaban benar dari latihan siswa menjukkan bahwa multimedia dapat digunakan dengan tanpa atau sedikit revisi. Sehingga, dapat dikatakan multimedia telah praktis. Begitupun respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia sangat positif. Sehingga, multimedia dapat dikatakan telah Valid dan Praktis.

Kata Kunci : Pengembangan multimedia, multimedia pembelajaran interaktif, Jajargenjang dan Persegi Panjang.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok bagi masyarakat Indonesia. Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, bangsa Indonesia dituntut untuk mampu beradaptasi dengan meningkatkan kualitas dan mutu manusianya.

Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar mengalami kegagalan dalam bidang akademik, faktor-faktor yang berada dalam diri siswa maupun faktor-faktor yang berada diluar diri siswa seperti kurangnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, kurangnya waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah, dan media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah dan sebagainya.

Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan sistem pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi, teknologi multimedia telah mempunyai potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Karena untuk mendapatkan hasil yang optimal, pembelajaran harus menyenangkan dan merangsang imajinasi serta kreativitas siswa (Laurahasiel, 2009). Hal ini menjadikan kita harus kreatif dalam menyampaikan materi, sehingga banyak media pembelajaran bermunculan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan memanfaatkan media dengan benar siswa dapat menjalankan pembelajaran dengan rasa senang, sehingga keinginan untuk belajar matematika tumbuh dari dalam diri siswa.

Multimedia yang dikenal di masyarakat sekarang ini adalah sama dengan istilah penggunaan komputer. Padahal komputer bukan satu-satunya bentuk multimedia, telepon genggam/handphone dan televisi juga termasuk multimedia. Multimedia berkembang sangat variatif, seiring dengan perkembangan media-media elektronik, seperti media konvensional berupa kaset rekaman pengajaran dan program TV pendidikan, multimedia berbasis komputer terdiri dari CD, CD

MP3, VCD dan DVD, serta multimedia berbasis internet seperti e-news, e-Journal, e-Book, e-Consultant, Chatting, Newsgroup dan lain-lain.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pendidikan. Fungsi media adalah menyampaikan materi kepada peserta didik. Dalam penyampaian materi pelajaran, dibutuhkan media yang sesuai dengan karakter dan konteksnya. Salah satu *software* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *OpenOffice* . Pemanfaatannya yang menampilkan teks, gambar, animasi, video, dan audio sangat sesuai jika dikombinasikan dengan pembelajaran matematika khususnya dalam materi Jajargenjang dan Persegi Panjang kelas VII SMP/MTs.

Pada materi Jajargenjang dan Persegi Panjang sangat dibutuhkan pengembangan media dalam penyampaiannya. Apalagi materi Jajargenjang dan Persegi Panjang termasuk pembelajaran akhir pada tingkat SMP/MTs. sehingga bisa dikatakan materi Jajargenjang dan Persegi Panjang merupakan akhir dari perjalanan kelas VII.

Pengembangan pada materi Jajargenjang dan Persegi Panjang ini dilaksanakan untuk mengatasi kesulitan guru dalam menyampaikan materi dan kesulitan siswa dalam memahami materi. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku maupun ucapan dari guru saja, tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia khususnya *OpenOffice* yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam penyerapan dan perkembangan pengetahuan siswa.

Perlu diketahui *OpenOffice* merupakan aplikasi *.Org* yang sangat diminati karena mudah digunakan dan tampilannya tidak kalah menarik dibandingkan dengan Power Point. Akan tetapi dari sisi fitur yang diberikan, harus diakui *OpenOffice* belum bisa dibandingkan dengan Microsoft Office. Namun, sebagian besar pengguna hanya membutuhkan sebagian kecil fungsionalitas yang sudah dipenuhi dengan baik oleh *OpenOffice.org*.

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti bermaksud melakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA *OpenOffice* INTERAKTIF UNTUK MATERI JAJARGENJANG DAN PERSEGI PANJANG KELAS VII SMP/MTs".**

II. Metode

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

Model Pengembangan ADDIE tersebut di atas terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pembuatan produk), *Implementation* (Uji coba produk), *Evaluation* (Evaluasi).

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil

Hasil analisis adalah sebagai berikut. Analisis validitas menghasilkan rata-rata skor *Va* sebesar 3,65 yang menunjukkan bahwa dari segi materi maupun media (tampilan) multimedia telah valid. Analisis kepraktisan menghasilkan pernyataan dari para validator bahwa multimedia dapat digunakan dengan sedikit revisi. Tambahan pula, data jawaban benar siswa menunjukkan bahwa multimedia dapat digunakan dengan tanpa atau sedikit revisi. Analisis data jawaban benar dari latihan siswa menjukkan bahwa multimedia dapat digunakan dengan tanpa atau sedikit revisi. Sehingga, dapat dikatakan multimedia telah praktis. Begitupun respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia sangat positif. Sehingga, multimedia dapat dikatakan telah Valid dan Praktis.

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Media* OpenOffice dalam kategori **Layak** dan **Praktis**. Selain itu dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *OpenOffice* juga mampu meningkatkan minat belajar siswa

IV. DAFTAR PUSTAKA

Anas Sudijono. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran, Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta:Pustaka Belajar

Salimah Tantowi. 2009. *Manfaat Fasilitas Multimedia Di Dalam Komputer Dalam Proses Belajar Dan Mengajar.* Diakses pada tanggal 28 Desember 2015.http://salimahtantowi.wordpress.com/2009/03/15/manfaatfasilitasmultimedia-di-dalam-komputer-dalam-proses-belajar-dan-mengajar/

Utari Sumarmo. 2007. *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif.* Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia

Yuni Yamasari. 2010. *Pengembangan media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas.* Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, Surabaya, Agustus 2010.

Nurhadijah. 2010. *Model Desain Pembelajaran Pelatihan Addie*. Diakses pada tanggal 28 Desember 2014. http://tpers.net/2009/04/model desainpembelajaran-pelatihan-addie_nurhadijah1215076090

Aini,Reni Nur & Rosnawati,R. 2012.*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan untuk Siswa SMP Kelas VII dengan Pendekatan Realistik*. Jurnal UNY, 3(3) (online), tersedia: http://jurnal.student.uny.ic.id, diunduh 29 Desember 2014

Junaidi, Syamsul & Siswono, Eko. *Matematika*.Surabaya : Gelora Aksara Pratama

Nurhadijah. 2010. *Model Desain Pembelajaran Pelatihan Addie*. Diakses pada tanggal 28 Maret 2015. http://tpers.net/2009/04/modeldesain pembelajaran-pelatihan-addie_nurhadijah1215076090/

Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember : Pena Salsabila

PPPPTK TK dan PLB. Tanpa Tahun, *Aplikasi Multimedia Dalam Penelitian & Pengembangan Desain Pembelajaran*, (Online), (http://www.tkplb.org/documents/etraining-media%20pembelajaran/5.Aplikasi_Multimedia_Desain_Pembelajaran.pdf) , diakses 20 Juni 2015