

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk membangun suatu bangsa karena proses pendidikan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Selain itu pendidikan juga menjadi modal utama dalam mengikuti persaingan global, melalui pendidikan seseorang diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang dapat bersaing di dunia global. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja dan berkelanjutan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki individu. Dalam KBBI pendidikan diartikan suatu proses perubahan perilaku dan sikap melalui pelatihan dan pengajaran dan upaya mendewasakan seseorang maupun kelompok.¹ Oleh karena itu, setiap manusia harus mengenyam pendidikan.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia memang memberikan landasan yang kuat dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dengan menegaskan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, undang-undang tersebut menempatkan pendidikan sebagai instrumen utama dalam pembangunan karakter dan keterampilan yang diperlukan untuk kemajuan individu, masyarakat, bangsa, dan negara.²

¹ Amos Neolaka dan Grace Amialia A, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Depok: Kencana, 2017), 15.

² Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Dengan Penjelasannya* (Bandung: Citra Umbara), 3.

Langkah-langkah konkrit yang diambil pemerintah Indonesia dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan seringkali termasuk reformasi kurikulum, peningkatan aksesibilitas pendidikan, pelatihan guru yang lebih baik, dan pengembangan infrastruktur pendidikan. Dengan demikian, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menjadi pijakan hukum yang penting dalam menetapkan visi dan misi pendidikan nasional Indonesia.

Pendidikan pastinya juga tidak lepas Alquran dan As-Sunnah. Sesuai perspektif Alquran sebagai pedoman telah memberikan berbagai penjelasan tentang prinsip umum pendidikan secara garis besar. Sebagaimana firman Allah dalam surah An-Nahl ayat 89 sebagai berikut:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ ۗ وَجَعَلْنَا بِكِ شَهِيدًا عَلَيَّ
هُؤُلَاءِ ۗ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ ۖ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Ayat ini secara tidak langsung menjelaskan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/ benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Alquran kepada Nabi Muhammad Saw untuk menerangkan segala sesuatu, maka sudah seharusnya jika seorang pendidik menggunakan media pembelajaran dalam menerangkan suatu materi.

Media pembelajaran mempunyai berbagai fungsi penting dalam proses pembelajaran diantaranya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan interaksi antara siswa dengan sumber belajar, serta mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan tenaga dalam proses pembelajaran.

Dalam menentukan strategi dan media pembelajaran yang cocok, pendidik perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta konteks pembelajaran. Berbagai jenis media pembelajaran seperti gambar, audio, video, animasi, permainan edukatif, dan teknologi digital dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.³ Media pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan materi, model, dan strategi pembelajaran serta karakter siswa agar siswa termotivasi untuk belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu membuat situasi dan pengalaman belajar lebih bermakna. Sehingga suasana belajar yang tadinya pasif dan membosankan, berubah menjadi aktif, interaktif dan menyenangkan.⁴ Beberapa orang berpendapat bahwa multimedia dapat mengubah proses pembelajaran yang awalnya "belajar dengan usaha" menjadi "belajar dengan menyenangkan". Penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar di kelas membantu menarik perhatian siswa terhadap penjelasan guru,

³ Agus Mulyanto, *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 2.

⁴ Baharuddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif Dan Efisiensi Pembelajaran," *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2016): 115–26.

mendorong mereka untuk memperhatikan, berpikir, dan mendorong mereka untuk belajar.⁵

Salah satu inovasi yang diperlukan dalam dunia pendidikan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Salah satu wujud penerapan Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No.65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah adalah pemanfaatan teknologi dan informasi di dalam kelas. Pada bab 1 poin 13 menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi di dalam kelas dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Pemanfaatan perkembangan teknologi dapat menjadi salah satu cara pemecahan permasalahan dalam pembelajaran matematika. Guzel dan Gunhan berpendapat untuk membantu pemahaman konsep dalam pendidikan matematika, teknologi cukup penting. Sehingga seorang guru dalam memberikan motivasi dan semangat belajar pada peserta didik harus kreatif dalam pembuatan media yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini berfokus pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar memiliki relevansi yang sangat penting, mengingat pentingnya matematika dalam kurikulum pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh siswa dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah. Penguasaan konsep matematika yang baik di tingkat SD akan membentuk dasar yang kuat untuk memahami konsep yang lebih kompleks di tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

⁵ Aditian Yudiantara dan Moh Salam, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8.0 Pada Materi Bangun Ruang Di SMP Negeri 9 Kediri," *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2015).

Matematika berbeda dengan ilmu yang lainnya, karena matematika tidak hanya mengetahui dan memahami ilmu yang terdapat di dalamnya, tetapi menuntut peserta didik untuk berpikir secara aktif, kreatif, logis, dan tepat. Matematika ialah dasar dari segala pembelajaran, pemahaman konsep matematika dan keterampilan perhitungan sangat penting dalam berbagai mata pelajaran, serta dalam aktivitas sehari-hari seperti mengelola keuangan, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, memahami dan menguasai matematika bukan hanya penting untuk keberhasilan akademis, tetapi juga penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan logis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempersiapkan diri untuk masa depan yang penuh tantangan.

Namun pada kenyataannya, banyak siswa yang mendapatkan nilai matematika yang rendah dibuktikan dari hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 siswa Indonesia memperoleh skor 379 dari 489 rata-rata OECD pada bidang matematika. Artinya siswa Indonesia memiliki kemampuan matematika di bawah skor rata-rata OECD dan menempatkan siswa Indonesia pada posisi 73 dari 79 negara peserta.⁶ Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia untuk memecahkan permasalahan matematika masih di bawah rata-rata. Matematika adalah ilmu abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa, maka dari itu untuk membantu pemahaman siswa tersebut dibutuhkannya media dalam proses pembelajaran,

⁶ Isna Amaliya dan Irfai Fathurohman, "Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JRPD: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2022): 45–56.

sehingga ilmu yang abstrak tersebut dapat dimengerti oleh siswa dengan bantuan media yang menjadikannya menjadi bentuk konkret atau nyata.

Berdasarkan dan wawancara yang dilakukan, guru kelas V SDN Mangkawk 1 menyampaikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika dan ketidakmampuan siswa dalam menggunakan konsep matematika secara benar. Dari hasil wawancara diketahui bahwa masalah yang dihadapi di kelas adalah ketika guru menjelaskan materi pelajaran matematika, pada mulanya siswa memperhatikan namun beberapa saat kemudian siswa ribut sendiri. Pada saat ditanya sebagian siswa dapat menjawab dan dapat mengerjakan soal, namun setelah hari berikutnya pada saat mata pelajaran yang sama siswa ditanya tentang materi matematika yang dipelajari kemarin, mereka tidak dapat menjawab. Hal itu menunjukkan bahwa kurang melekatnya pemahaman konsep pada siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah SDN Mangkawk 1, beliau menyampaikan fasilitas belajar seperti komputer, LCD, dan fasilitas yang menunjang pembelajaran lainnya sudah dimiliki oleh sekolah namun hanya saja pemanfaatannya yang belum optimal dan tidak mempunyai cukup waktu dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Berdasarkan wawancara diketahui bahwa materi matematika kelas V yang paling sulit untuk dipahami oleh siswa yaitu materi operasi pecahan dimana siswa mengalami kesulitan memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan. Pada materi operasi pecahan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal, hal ini disebabkan pemahaman konsep penjumlahan bilangan pecahan yang masih

kurang, kesalahan dalam mengubah bilangan pecahan campuran menjadi pecahan biasa atau sebaliknya, serta kesalahan dalam menyamakan penyebut.

Adapun cara mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti berinovasi untuk mengintegrasikan dua aplikasi yaitu aplikasi *PowerPoint* dan aplikasi *Ispring* untuk materi operasi pecahan. Adapun pertimbangan peneliti menggunakan aplikasi ini karena efektif dan menarik minat peserta didik dengan tampilannya yang menarik, serta memiliki banyak fitur yang dapat mendukung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Sebenarnya jika hanya dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* juga sangat baik digunakan karena *PowerPoint* memiliki keunggulan dalam desain, ada banyak desain dan tampilan yang bisa diubah dengan mudah, namun gabungan antara *Microsoft PowerPoint* dengan *Ispring Suite* akan menghasilkan media pembelajaran yang jauh lebih menarik. Media yang dibuat dengan *Ispring Suite* akan berubah menjadi desain HTML5 yang berisi pengenalan gambar, animasi, keaktifan suara, video dan evaluasi. Diharapkan dengan menggunakan *Ispring Suite*, proses pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite* merupakan langkah yang sangat positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite* dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, dan

memberikan alternatif yang lebih konkret dalam menghadapi materi yang abstrak. Dari beberapa penelitian sebelumnya telah menyatakan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dan *Ispring Suite* dalam proses pembelajaran, di antaranya penelitian oleh Imam Nuraini, Sutaman dan Sabar Narima (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint Ispring Suite* 8 di Sekolah Dasar” Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif *PowerPoint Ispring Suite* 8 dikatakan layak dan efektif, hal ini didasarkan pada jawaban siswa yang memperoleh skor rata-rata adalah 4,57, mewakili persentase 91,40% dengan kategori sangat kuat (di atas 80%) dan respons guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,67 dan masuk dalam kategori sangat kuat dengan persentase sebesar 93,40%.⁷

Melihat beberapa permasalahan peserta didik yang mulai jenuh, tidak tertarik, serta kurang aktif dalam pembelajaran matematika khususnya materi operasi pecahan. Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah media pembelajaran baru yang sesuai dengan era digital sekarang ini, agar para peserta didik lebih tertarik dengan matematika dan dapat lebih mudah memahami materi. Maka dari itu peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite* 10 Pada Materi Operasi Pecahan Di Kelas V SDN Mangkawk 1”.

⁷ Imam Nuraini, Sutama Sutama, dan Sabar Narimo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint Ispring Suite* 8 Di Sekolah Dasar,” *Jurnal VARIDIKA* 31, no. 2 (13 Februari 2020): 62–71.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman atau kekeliruan dalam menginterpretasikan judul serta permasalahan yang akan diteliti, maka perlu adanya definisi istilah sebagai pegangan dalam kajian permasalahan yang akan dibahas.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses merancang pembelajaran secara sistematis dan logis. Tujuannya untuk menentukan segala hal yang akan dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan potensi dan kemampuan siswa.⁸ Adapun pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan pengamatan terhadap pendidik dan peserta didik pada media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *powerpoint* dan *ispring suite 10* pada materi operasi pecahan di kelas V SDN Mangkawk 1.

2. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memberikan keleluasaan kepada penggunanya untuk berinteraksi langsung dengan media dan mempraktikkan keterampilannya serta mendapatkan umpan balik atas materi yang ditampilkan.⁹ Media pembelajaran interaktif yang berisi kombinasi antar teks, grafis, video dan audio dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, memudahkan dalam pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 24.

⁹ Sharon E. Smaldino, Deborah L Lowther, dan James D. Russell, *Instructional technology & media for learning : Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*, 9 ed., 2014, 64.

Penelitian ini menekankan pada hasil belajar kognitif, yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berpikir atau intelektual melalui instrumen tes.

3. *Microsoft PowerPoint*

Microsoft PowerPoint adalah program yang mudah digunakan dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Terdapat menu-menu di *PowerPoint* yang memungkinkan pengguna merancang materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

4. *Ispring Suite*

Ispring Suite merupakan perangkat lunak media pembelajaran yang dibuat untuk mengakomodasi beberapa jenis media, antara lain konten audio, video, dan audiovisual. *Ispring Suite* juga terintegrasi dengan *PowerPoint*. Selain itu, file *PowerPoint* yang dibuat oleh *Ispring Suite* dapat diubah menjadi format *flash* yang mudah dan menarik untuk digunakan sehingga siswa dapat menggunakannya secara langsung.

5. Operasi Pecahan

Bilangan pecahan merupakan bentuk lain dari suatu bilangan pada ilmu matematika. Yang dapat dinyatakan dalam bentuk $\frac{a}{b}$, a disebut pembilang dan b disebut penyebut dimana a, b merupakan bilangan bulat serta $b \neq 0$.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang informasi yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite 10* pada materi operasi pecahan di kelas V SDN Mangkawk 1?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite 10* pada materi operasi pecahan di kelas V SDN Mangkawk 1?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite 10* pada materi operasi pecahan di kelas V SDN Mangkawk 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite 10* pada materi operasi pecahan di kelas V SDN Mangkawk 1?
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite 10* pada materi operasi pecahan di kelas V SDN Mangkawk 1

3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite 10* pada materi operasi pecahan di kelas V SDN Mangkauk 1

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan antara lain sebagai berikut :

1. Signifikansi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai tambahan informasi sehingga dapat berkontribusi dalam bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran matematika interaktif menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite 10* pada materi operasi pecahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pembaca dan digunakan sebagai referensi atau landasan untuk penelitian berikutnya yang sejenis, serta memperkaya khazanah kepustakaan UIN Antasari Banjarmasin.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan yang positif dan memberikan peningkatan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah.

c. Bagi Pendidik

Produk dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat membantu guru dalam menerangkan materi pada kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Siswa

Diharapkan media pembelajaran matematika yang dikembangkan disukai siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, motivasi dan minat siswa dalam belajar, serta dapat memberikan kemudahan untuk siswa dalam memahami pembelajaran matematika.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan pengalaman yang nyata dalam pengembangan media pembelajaran matematika yang ke depannya dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran matematika yang baru.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian oleh Dasmo, Ade Puji Lestari dan Mashudi Alamsyah (2020) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 9*”. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite 9* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar fisika siswa kelas X SMA Negeri 1 Babakan Madang, Bogor. Nilai uji-t yang diperoleh (4,90) jauh lebih besar dari nilai

t-tabel yang menjadi standar untuk tingkat signifikansi tertentu (sebesar 1,70), menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran tersebut dengan kelompok yang tidak menggunakan adalah signifikan secara statistik.¹⁰

2. Penelitian oleh Bagus Rinandi (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (*Ispring Suite 9*) Berbasis Aplikasi Pada Materi Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Way Jember” hasil penelitian ini menunjukkan tingkat efektivitas media pembelajaran dilihat pada nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,47 dengan kriteria “Sedang” menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut dan asil uji *t Paired Sample* menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai mean angket minat awal 46,266 dan akhir 62,0667 adalah signifikan secara statistik ($0,00 < 0,05$) dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dan layak digunakan.¹¹
3. Penelitian oleh Windira Miranti (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *PowerPoint* Dan *Ispring Suite 10* Pada Materi Statistika Di Kelas V SDN 13 Tanjung Batu” penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* dan *Ispring Suite* dapat dikatakan valid dan layak yang tinggi

¹⁰ Dasmu, Ade Puji Lestari, dan Mashudi Alamsyah, “Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite 9*,” *SINASIS: Prosiding Seminar Nasional Sains* 1, no. 1 (2020): 99–102.

¹¹ Bagus Rinaldi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (*Ispring Suite 9*) Berbasis Aplikasi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Way Jepara” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021).

untuk digunakan sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa nilai validitas materi sebesar 85% kategori "sangat valid", validitas media sebesar 95% kategori "sangat valid", validitas Guru matematika kelas V sebesar 95,8% kategori "sangat valid". Dan hasil uji coba terbatas hanya melalui tiga tahapan, mendapat skor rata-rata sebesar 87,14% dengan kategori "sangat layak".¹²

4. Penelitian oleh Sulistyorini dan Agung Listiadi (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Ispring Suite* 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK" dari penelitian ini diperoleh hasil yakni 92,37% dengan interpretasi sangat layak dari para ahli materi, media, dan bahasa. Persentase nilai yang didapatkan dari ahli materi yakni 99,28%, ahli media 87,19% serta ahli bahasa 90,66%. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan hasil nilai presentase sebesar 90,6% dengan interpretasi "sangat layak".¹³

Adapun perbedaan antar penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Perbedaan Dengan Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian Terdahulu	Perbedaan
1.	Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif	- Lokasi penelitian yang berbeda - Mata pelajaran, yakni fisika - Menggunakan <i>Ispring Suite</i> 9

¹² Windira Miranti, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Powerpoint* Dan *Ispring Suite* 10 Pada Materi Statistika Di Kelas V SDN 13 Tanjung Batu" (Skripsi, Universitas Sriwijaya, 2021).

¹³ Sulistyorini dan Agung Listiadi, "Pengembangan Media Pembelajaran *Ispring Suite* 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 2 (15 Februari 2022): 2116–26.

No.	Judul Penelitian Terdahulu	Perbedaan
	Berbasis <i>Ispring Suite 9</i> .	- Menggunakan model penelitian eksperimen dengan teknik <i>post-test only control design</i>
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (<i>Ispring Suite 9</i>) Berbasis Aplikasi Pada Materi Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Way Jember.	- Lokasi penelitian yang berbeda - Mata pelajaran, yakni IPA - Menggunakan <i>Ispring Suite 9</i> - Menggunakan model <i>Borg and Gall</i> dengan 9 tahapan
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan <i>PowerPoint</i> Dan <i>Ispring Suite 10</i> Pada Materi Statistika Di Kelas V SDN 13 Tanjung Batu	- Lokasi penelitian yang berbeda - Materi, yakni statistika - Menggunakan model penelitian ADDIE hanya sampai tahap keempat
4.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Ispring Suite 10</i> Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK	- Lokasi penelitian yang berbeda - Materi, yakni jurnal penyesuaian

G. Sistematika Penulisan

Penyusunan penulisan ini secara garis besar terdiri dari tiga bab pembahasan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan meliputi judul penelitian, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pikir

Bagian kajian teori dan kerangka pikir menjelaskan kajian teori yang menjadi landasan dalam penelitian dan kerangka pikir.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, prosedur penelitian pengembangan, setting penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bagian hasil dan pembahasan terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

5. Bab V Penutup

Bagian penutup berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran.