

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWERPOINT INTERAKTIF BERBANTUAN PEAR
DECK PADA MATERI SPLDV UNTUK
MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA**

SKRIPSI



MELANDA AYU RAHMAWATI

2419004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS BISNIS, BAHASA, DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL ULUM
JOMBANG**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWERPOINT INTERAKTIF BERBANTUAN PEAR
DECK PADA MATERI SPLDV UNTUK
MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Matematika**



MELANDA AYU RAHMAWATI

2419004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS BISNIS, BAHASA, DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL ULUM
JOMBANG**

2023



HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBANTUAN PEAR DECK PADA MATERI SPLDV UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA

Telah Diperiksa dan Disetujui Sebagai Persyaratan Mendapat
Gelar Sarjana Pendidikan Matematika

MELANDA AYU RAHMAWATI

2419004

Dosen Pembimbing 1

Ir. Drs. H. Sumargono, M.Pd.

Dosen Pembimbing 2

Dian Novita Rohmatin, M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBANTUAN PEAR DECK PADA MATERI SPLDV UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA

Telah dipersiapkan dan disusun oleh

MELANDA AYU RAHMAWATI

2419004

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 24 Agustus 2023

Susunan
TIM PENGUJI

1. Ir.Drs. H. Sumargono, M.Pd.
(Ketua)
2. Tomy Syafrudin, M.Pd.
(Anggota)
3. Tafsilatul Mufida A., M.Pd.
(Anggota)

()
()
()

Mengetahui, ... Agustus 2023

Dekan


Dr. Wiji Maryati, S.Sos., M.S.M

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Melanda Ayu Rahmawati

NIM : 2419004

Program Studi : S1 Pendidikan Matematika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya dan sungguh-sungguh bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbantuan *Pear Deck* pada materi SPLDV untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif pada Siswa” benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain, dan bukan hasil jiplakan.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan atau ada yang mengajukan gugatan, maka saya bersedia menerima seluruh sanksi atas perbuatan tersebut termasuk pembatalan gelar yang saya peroleh dari Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum.

Jombang, 06 Agustus 2023
Saya Menyatakan

METERAI
TEMPEL
13AK00522073670
(Melanda Ayu Rahmawati)

ABSTRAK

Rahmawati, Melanda Ayu. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbantuan *Pear Deck* pada materi SPLDV untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif pada Siswa. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, FBBP, Unipdu. Pembimbing: (1) Ir. Drs. H. Sumargono, M.Pd. (2) Dian Novita Rohmatin, M.Pd.

Kemampuan untuk berpikir kreatif dalam konteks matematika mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan inovatif dalam bidang matematika. Namun, karena matematika sering dianggap sebagai subjek yang kompleks, banyak siswa cenderung memiliki keterbatasan dalam berpikir kreatif ketika dihadapkan pada permasalahan matematika. Faktanya, sebagian besar siswa cenderung mengandalkan rumus-rumus yang diajarkan oleh guru saat menjawab soal matematika, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk berpikir kreatif. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbantuan *pear deck* pada materi SPLDV untuk meningkatkan berpikir kreatif pada siswa yang valid, praktis, dan efektif (2) menghasilkan Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbantuan *pear deck* pada materi SPLDV untuk meningkatkan berpikir kreatif pada siswa yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations* yang melalui lima tahapan yaitu : (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbantuan *pear deck* pada materi SPLDV untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ini telah melibatkan dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas di MTs Darul Hikmah Beji Jogoroto Jombang,



yang melibatkan 9 siswa kelas VIII, sedangkan tahap kedua adalah uji coba lapangan yang melibatkan 24 siswa kelas VIII. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi media pembelajaran, lembar angket respon siswa, lembar angket respon guru, soal pretes dan soal postes.

Secara keseluruhan, temuan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbantuan *pear deck* pada materi SPLDV mampu meningkatkan berpikir kreatif pada siswa, hal ini terbukti telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk ini dianggap valid oleh validator sebesar 78,3%. Hasil keefektifan media pembelajaran ini yang dilihat dari perbandingan skor pretes dan postes siswa yaitu sebesar 0,39 ($GS \geq 0,3$) sehingga memenuhi kriteria efektif yang rendah. Hasil kepraktisan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbantuan *pear deck* dilihat dari angket respon guru dengan presentase kepraktisan sebesar 79,5%, dan angket respon siswa sebesar 80,36% sehingga memenuhi kriteria yang praktis.

Kata Kunci: *PowerPoint Interaktif, Pear Deck, Berpikir Kreatif*

ABSTRACT

Rahmawati, Melanda Ayu. 2023. Development of Interactive PowerPoint Learning Media Assisted by Pear Deck on SPLDV material to Improve Creative Thinking in Students. Thesis, Mathematics Education Study Program, FBBP, Unipdu. Supervisors: (1) Ir. Drs. H. Sumargono, M.Pd. (2) Dian Novita Rohmatin, M.Pd.

The ability to think creatively in a mathematical context refers to the ability to generate innovative ideas in the field of mathematics. However, because mathematics is often considered a complex subject, many students tend to have limitations in creative thinking when faced with mathematical problems. In fact, most students tend to rely on formulas taught by teachers when answering math problems, which can hinder their ability to think creatively. This research is a type of development research which aims to (1) describe the process of developing interactive powerpoint learning media assisted by pear deck on SPLDV material to improve creative thinking in students that is valid, practical and effective (2) produce the development of interactive powerpoint learning media assisted by pear deck on SPLDV material to improve creative thinking in valid, practical, and effective students. This development research uses the ADDIE research and development model, which stands for Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations, which goes through five stages, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The development of interactive powerpoint learning media assisted by pear deck on SPLDV material to improve students' creative thinking abilities has involved two trial stages, namely a limited trial at MTs Darul Hikmah Beji Jogoroto Jombang, which involved 9 class VIII students, while the second stage was a trial field involving 24 class VIII students. Data collection was carried out through learning media validation sheets, student response



questionnaire sheets, teacher response questionnaire sheets, pre-test questions and post-test questions.

Overall, the findings of this research show that the interactive PowerPoint learning media assisted by pear deck on SPLDV material is able to increase creative thinking in students, this has been proven to meet the criteria of being valid, practical and effective. The validation results show that this product is considered valid by the validator at 78.3%. The results of the effectiveness of this learning media as seen from the comparison of students' pretest and posttest scores are 0.39 ($GS \geq 0.3$) so that it meets the criteria for low effectiveness. The results of the practicality of the interactive PowerPoint learning media assisted by pear deck are seen from the teacher response questionnaire with a percentage practicality of 79.5%, and a student response questionnaire of 80.36% so that it meets practical criteria.

Keywords: *Interactive PowerPoint, Pear Deck, Creative Thinking*



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rohmat serta hidayah-Nya kepada Peneliti, sehingga Peneliti masih diberi kenikmatan dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBANTUAN PEAR DECK PADA MATERI SPLDV UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA”**

Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing Peneliti, baik tenaga ataupun ide-ide atau pemikiran. Oleh karena itu, Peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan moral maupun materi, tuntunan, dan selalu mendoakan kepada Peneliti, sehingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Ir. Drs. H. Sumargono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipdu Jombang dan juga selaku dosen pembimbing I.
3. Ibu Dian Novita Rohmatin, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika dan juga selaku dosen pembimbing II yang telah banyak mendukung dan menasehati.



4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
5. Calon Suamiku Muhammad Zainul Fanani yang setia menemani berjuang, mendo'akan, memberi nasehat positif dan memberi motivasi saat berada di titik terendah.
6. Keluarga besar MI Al-Ittihad Kalianyar Jogoroto yang selalu memberi motivasi satu sama lain.
7. Sahabat-sahabatku seperjuangan *Bidadari Matematika* 2019 yang berjuang bersama dan saling memberikan motivasi.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna di dunia ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dibutuhkan guna memperbaiki skripsi ini.

Jombang, 02 Agustus 2023

Penulis,



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	100
A. Latar Belakang	100
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	109
C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	110
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	110
E. Batasan Penelitian dan Pengembangan	112
F. Definisi Operasional	113
BAB II KAJIAN PUSTAKA	116
A. Media Pembelajaran	116
B. <i>PowerPoint</i> Interaktif Berbantuan <i>Pear Deck</i>	123
C. Desain Media Pembelajaran	130
D. Berpikir Kreatif	134
E. Model Pembelajaran PAIKEM	138
F. Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel	143
G. Penelitian yang Relevan	156
BAB III	160
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	160
A. Model Penelitian dan Pengembangan	160
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	161
C. Uji Coba Produk	169



a.	Desain Uji Coba	169
b.	Subjek Uji Coba	170
c.	Jenis Data	171
d.	Instrumen Pengumpulan Data.....	172
e.	Teknik Analisis Data	188
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		
.....		193
A.	Proses Pengembangan	193
B.	Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data.....	200
C.	Revisi Produk	219
BAB V KAJIAN DAN SARAN		223
A.	Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	223
A.	Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	229
DAFTAR PUSTAKA		232
DAFTAR LAMPIRAN		239
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		315



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media.....	172
Tabel 3. 2 Skala Likert Validasi	173
Tabel 3. 3 Kisi-kisi pretes dan postes	174
Tabel 3. 4 Pedoman Penskoran Pretes dan Postes	174
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Validasi Pretes dan Postes	177
Tabel 3. 6 Pedoman Penskoran Lembar Validasi Pretes dan Postes	177
Tabel 3. 7 Presentase Kevalidan Pretes dan Postes	177
Tabel 3. 8 Hasil Validasi Soal Pretes dan Postes.....	178
Tabel 3. 9 Saran dan Komentar Validator	179
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	179
Tabel 3. 11 Skala Likert Pada Angket Respon Guru	180
Tabel 3. 12 Kisi-Kisi Lembar Validasi Angket Respon Guru	181
Tabel 3. 13 Pedoman lembar validasi angket respon guru...	181
Tabel 3. 14 Presentase Kevalidan Angket Respon Guru	181
Tabel 3. 15 Hasil Validasi Lembar Angket Respon Guru....	182
Tabel 3. 16 Saran dan Komentar Validator	183
Tabel 3. 17 Lembar Angket Respon Siswa.....	184
Tabel 3. 18 skala likert angket respon siswa.....	185
Tabel 3. 19 Kisi-kisi Lembar Validasi Angket Respon Siswa	185
Tabel 3. 20 Pedoman lembar validasi angket respon siswa .	186
Tabel 3. 21 Presentase Kevalidan Angket Respon Siswa	186
Tabel 3. 22 Hasil Validasi Angket Respon Siswa	186
Tabel 3. 23 Saran dan Komentar Validator	188
Tabel 3. 24 Kriteria Kualifikasi Penilaian Validasi	189
Tabel 3. 25 Kriteria Kepraktisan	190
Tabel 3. 26 Kriteria Klasifikasi Interpretasi Gain.....	192
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	201
Tabel 4. 2 Saran dan Komentar Validator	206



Tabel 4. 3 Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Terbatas	207
Tabel 4. 4 Komentar Siswa pada Angket Respon Siswa	208
Tabel 4. 5 Hasil Pretes dan Postes	212
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan.....	214
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Lapangan.....	216
Tabel 4. 8 Perhitungan Skor Angket Respon Guru Uji Coba Lapangan.....	218



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Jawaban Siswa yang Belum Memenuhi Berpikir Kreatif	103
Gambar 2. 1 Tampilan awal PowerPoint	127
Gambar 2. 2 Tampilan Awal <i>Pear Deck</i>	127
Gambar 2. 3 Tampilan Login Guru	128
Gambar 2. 4 Tampilan Login Siswa	128
Gambar 2. 5 Tampilan Untuk Membuat Latihan Soal	128
Gambar 2. 6 Menu Template Library	129
Gambar 2. 7 Menu Ask Question a Students	129
Gambar 2. 8 Menu Preview	129
Gambar 2. 9 tampilan menu Start Lesson.....	130
Gambar 2. 10 Tampilan <i>pear deck</i> mengakhiri pembelajaran	130
Gambar 2. 11 Tampilan Awal PowerPoint	131
Gambar 2. 12 Tampilan Halaman Utama PowerPoint	132
Gambar 2. 13 Materi di PowerPoint	132
Gambar 2. 14 Kuis yang ada di <i>pear deck</i>	133
Gambar 2. 15 Kuis di <i>pear deck</i>	133
Gambar 2. 16 Tampilan <i>pear deck</i> pada siswa	133
Gambar 2. 17 Tampilan <i>pear deck</i> pada guru	133
Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan ADDIE.....	160
Gambar 3. 2 Bagan Prosedur Pembuatan Media	165
Gambar 4. 1 komentar dan saran dari siswa kedua.....	208
Gambar 4. 2 komentar dan saran dari siswa ketujuh	208
Gambar 4. 3 komentar dan saran dari siswa ke delapan	208
Gambar 4. 4 Komentar atau saran dari siswa 1	215
Gambar 4. 5 komentar atau saran dari siswa 5	215
Gambar 4. 6 komentar atau saran dari siswa 11	216
Gambar 4. 7 komentar atau saran dari siswa 12	216
Gambar 4. 8 pernyataan aspek materi dan isi sebelum revisi	219



Gambar 4. 9 Pernyataan Aspek Materi dan Isi Sesudah Revisi	219
Gambar 4. 10 pernyataan aspek materi sebelum revisi	220
Gambar 4. 11 pernyataan aspek materi sesudah revisi	220
Gambar 4. 12 pedoman penskoran sebelum revisi	220
Gambar 4. 13 pedoman penskoran sesudah revisi	221
Gambar 4. 14 Besaran Volume Sebelum di Revisi	222
Gambar 4. 15 Besaran Volume Sesudah di Revisi	222



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara.....	239
Lampiran 2 Tampilan Powerpoint Interaktif Berbantuan Pear Deck	242
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	248
Lampiran 4 Data Hasil Penelitian.....	276
Lampiran 5 Arsip Surat	312
Lampiran 6 Dokumentasi	314