



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEOREMA
PYTHAGORAS BERBASIS *POWERPOINT* BERBANTUAN *WEBSITE*
QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

NAILY MASLAHAH

NIM 2421020

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

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEOREMA
PYTHAGORAS BERBASIS *POWERPOINT* BERBANTUAN *WEBSITE*
QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Matematika



Disusun Oleh :

NAILY MASLAHAH

NIM 2421020

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

2024



HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEOREMA PYTHAGORAS BERBASIS *POWERPOINT* BERBANTUAN *WEBSITE* *QUIZWHIZZER* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Telah Diperiksa dan Disetujui Sebagai Persyaratan Mendapat Gelar Sarjana
Pendidikan Matematika

Naily Maslahah

NIM 2421020

Dosen Pembimbing I

Ana Rahmawati, S.Si., M.Pd.

Dosen Pembimbing II

Tafsillatul Mufida A, M.Pd.



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEOREMA PYTHAGORAS BERBASIS *POWERPOINT* BERBANTUAN *WEBSITE* *QUIZWHIZZER* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Telah dipersiapkan dan disusun oleh

Naily Maslahah

NIM 2421020

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 2 September 2024

Susunan

TIM PENGUJI

1. Ana Rahmawati, S.Si., M.Pd.

Ketua

2. Ciptianingsari Ayu Vitantri, M.Pd.

Anggota

3. Dian Novita Rohmatin, M.Pd.

Anggota

()
()
()

Mengetahui, 20 September 2024
Dekan

Dr. Wiwik Maryati, S.Sos., M.S.M.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nailly Maslahah
NIM : 2421020
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Bisnis, Bahasa, dan Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya dan sungguh-sungguh bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teorema Pythagoras Berbasis Powerpoint Berbantuan Website Quizwhizzer untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII MTs Nurul Quran Bendungrejo Jogoroto Jombang”** benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain dan bukan hasil jiplakan. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau ada yang mengajukan gugatan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut, termasuk pembatalan gelar yang saya peroleh dari Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang.

Jombang, 29 Agustus 2024



Yang menyatakan

Nailly Maslahah



ABSTRAK

Maslahah, Nailly. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teorema Pythagoras Berbasis *Powerpoint* Berbantuan *Website Quizwhizzer* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, FBBP, Unipdu. Pembimbing : (I) Ana Rahmawati, S.Si., M.Pd. (II) Tafsillatul Mufida A, M.Pd.

Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena tanpa adanya minat belajar dari siswa maka proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara maksimal. Namun pada kenyataannya kebanyakan siswa masih mempunyai minat yang rendah dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rangkaian kegiatan pengembangan media pembelajaran interaktif teorema pythagoras berbasis *powerpoint* berbantuan *website Quizwhizzer* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs Nurul Quran Bendungrejo yang valid, praktis dan efektif. (2) mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif teorema pythagoras berbasis *powerpoint* berbantuan *website Quizwhizzer* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs Nurul Quran Bendungrejo yang valid, praktis dan efektif. Penelitian pengembangan menerapkan model penelitian dan pengembangan ADDIE ialah 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 interaktif berbasis *powerpoint* berbantuan *website quizwhizer* pada materi teorema pythagoras untuk meningkatkan minat belajar diselenggarakan dua uji coba, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan di MTs Nurul Quran Bendungrejo Jogoroto Jombang, dimana uji coba terbatas diikuti oleh 6 siswa kelas VIII-1 dan uji coba lapangan diikuti oleh 24 siswa kelas VIII-2. Pengumpulan data didapatkan dari hasil lembar validasi media pembelajaran, angket respon siswa, angket respon guru, dan angket minat belajar siswa.

Secara umum hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berbantu *website quizwhizer* pada materi teorema pythagoras untuk meningkatkan minat belajar telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Produk memenuhi kriteria valid berdasarkan presentasi kevalidan dari validator ahli 1 sebesar 80,25% dan validator ahli 2 sebesar 85%. Hasil keefektifan media *powerpoint* ditinjau dari angket minat belajar siswa dengan kriteria klarifikasi interpretasi skor n-gain



yaitu 0,8 ($g \geq 0,7$) sehingga memenuhi kriteria efektif. Hasil kepraktisan media powerpoint didapat dari angket respon siswa dengan presentasi kepraktisan sebesar 89% dan angket respon guru dengan presentasi kepraktisan sebesar 89% sehingga memenuhi kriteria praktis.

Kata kunci : *Powerpoint, Quizwhizzer, Teorema Pythagoras*

ABSTRACT



Maslahah, Naily. 2024. Development of Interactive Learning Media for Pythagorean Theorem Based on Powerpoint Assisted by Quizwhizzer Website to Increase Learning Interest of Class VIII Students of MTs Nurul Quran Bendungrejo Jogoroto Jombang. Thesis, Mathematics Education Study Program, FBBP, Unipdu. Advisor: (I) Ana Rahmawati, S.Si., M.Pd. (II) Tafsillatul Mufida A, M.Pd.

Students' interest in learning is something that really needs to be considered in the learning process. Because without the interest of learning from students, the learning process will not be able to take place optimally. But in reality most students still have low interest in learning mathematics. This study aims to (1) describe a series of activities for developing interactive learning media for the Pythagorean theorem based on PowerPoint assisted by the Quizwhizzer website to increase the learning interest of class VIII students at MTs Nurul Quran Bendungrejo Jogoroto Jombang which is valid, practical and effective. (2) to describe the results of the development of interactive learning media for the Pythagorean theorem based on PowerPoint assisted by the Quizwhizzer website to increase the learning interest of class VIII students at MTs Nurul Quran Bendungrejo Jogoroto Jombang which is valid, practical and effective. Development research applies the ADDIE research and development model, which is an abbreviation of 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 learning media based on PowerPoint with the help of the Quizzwhizzer website on the Pythagorean theorem material to increase interest in learning was held in two trials, namely limited trials and field trials at MTs Nurul Quran Bendungrejo Jogoroto Jombang, where the limited trials were attended by 6 class VIII-1 students and the field trials were attended by 24 class VIII-2 students. Data collection was obtained from the results of learning media validation sheets, student response questionnaires, teacher response questionnaires, and student learning interest questionnaires.

In general, the results obtained from the research on the development of interactive learning media based on PowerPoint assisted by the Quizwhizer website on the Pythagorean theorem material to increase interest in learning have met the criteria of being valid, practical and effective. The product meets the valid criteria based on the validity presentation of expert validator 1 of 80.25% and expert validator 2 of 85%. The results of the effectiveness of the powerpoint media are reviewed from the student learning interest questionnaire with the criteria for clarifying the interpretation of the n-gain score of 0.8 ($g \geq 0.7$) so that it meets the effective criteria. The results of the practicality of the powerpoint media were obtained from the student response questionnaire with a practicality presentation of 88% and the teacher response questionnaire with a practicality presentation of 89% so that it meets the practical criteria.

Keywords: Powerpoint, Quizwhizzer, Pythagorean Theorem



MOTTO

فَاذْكُرُونِي أَذْكُرْكُمْ وَاشْكُرُوا لِي وَلَا تَكْفُرُونِ

“Maka ingatlah kepada-Ku, Aku pun akan ingat kepadamu.
Bersyukurlah kepada-Ku, dan janganlah kamu ingkar kepada-Ku”

Q.S. Al-Baqoroh : 152

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik serta hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teorema Pythagoras Berbasis *Powerpoint* Berbantuan *Website Quizwhizzer* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Dimana penulisan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan.

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

1. Orangtua, suami, dan anak-anak tercinta yang selalu memberikan do’a, dukungan dan semangat kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Ana Rahmawati, S.Si.,M.Pd selaku dosen pembimbing I yang bersedia untuk meluangkan waktu serta memberikan masukan, saran, dan motivasi dalam setiap bimbingan.
3. Ibu Tafsillatul Mufida A. M.Pd selaku dosen pembimbing II yang bersedia untuk meluangkan waktu serta memberikan masukan, saran, dan motivasi dalam setiap bimbingan.
4. Bapak/Ibu dosen program studi pendidikan matematika yang telah memberikan ilmu pengetahuan.

Peneliti merasa bahwa skripsi ini belum sempurna, masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran maupun kritikan untuk kesempurnaan skripsi ini. Peneliti mengharapkan skripsi ini dapat membawa manfaat bagi semua pihak dan bagi pembaca khususnya.

Jombang, 28 Agustus 2024

Peneliti

DAFTAR ISI



HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vii
MOTTO.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan.....	4
1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	5
1.6 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	6
1.7 Definisi Operasional	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Minat Belajar Siswa.....	9
2.1.1 Pengertian minat belajar.....	9
2.1.2 Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.....	9
2.1.3 Indikator minat belajar siswa	10



2.2 Media Pembelajaran.....	12
2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	13
2.3.1 Pengertian media pembelajaran interaktif.....	13
2.3.2 Karakteristik media pembelajaran interaktif.....	14
2.3.3 Manfaat media pembelajaran interaktif	14
2.3.4 Strategi penyajian media pembelajaran interaktif.....	15
2.4 Powerpoint	16
2.5 Website	17
2.6 Quizwhizzer	18
2.7 Kajian Materi Teorema Pythagoras	19

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Model Penelitian dan Pengembangan.....	23
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	24
3.3 Uji Coba Produk.....	27

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

4.1 Tahap Rangkaian Kegiatan Pengembangan.....	36
4.1.1. Tahap Analisis (Analysis).....	36
4.1.2. Tahap Perancangan (Design)	36
4.1.3. Tahap Pengembangan (Development)	37
4.1.4. Tahap Implementasi (Implementation)	37
4.1.5. Tahap Evaluasi (Evaluation)	38
4.2 Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data	39
4.2.1. Hasil Validasi.....	39
4.2.2. Hasil Uji Coba.....	41
4.3 Hasil Analisis Data.....	58



4.3.1 Revisi setelah Validasi	58
4.3.2. Revisi setelah uji coba terbatas	58
4.4 Revisi Produk.....	58

BAB V KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	59
5.2 Saran.....	61
5.2.1 Saran Pemanfaatan.....	61
5.2.2 Saran Diseminasi.....	61
5.2.3 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	61

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 kisi-kisi lembar validasi instrumen media	29
Tabel 3.2 kriteria skor lembar validasi media	30
Tabel 3.3 kriteria penskoran pernyataan pada angket	30
Tabel 3.4 kisi-kisi angket siswa.....	31
Tabel 3.5 kisi-kisi angket guru	32
Tabel 3.6 kisi-kisi instrumen angket minat belajar siswa.....	33
Tabel 3.7 kriteria kevalidan <i>powerpoint</i>	33
Tabel 3.8 kriteria kepraktisan media <i>powerpoint</i>	34
Tabel 3.9 kriteria keefektifan media <i>powerpoint</i>	35
Tabel 3.10 skor angket minat belajar.....	35
Tabel 3.11 kriteria gain skor ternormalisasi	35
Tabel 4.1 hasil validasi media pembelajaran.....	39
Tabel 4.2 rangkuman catatan dan saran validator	41
Tabel 4.3 hasil angket respon siswa pada uji coba lapangan.....	44
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru.....	48
Tabel 4.5 Hasil angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i>	50
Tabel 4.6 Hasil angket minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i>	54
Tabel 4.7 Hasil angket minat belajar siswa	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 model pengembangan ADDIE.....	23
Gambar 4.1 komentar siswa 1 pada uji coba terbatas.....	42
Gambar 4.2 komentar siswa 2 pada uji coba terbatas.....	42
Gambar 4.3 menu profil sebelum revisi	58
Gambar 4.4 menu profil sesudah revisi	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 media pembelajaran	68
Lampiran 2 instrumen penelitian.....	78
Lampiran 3 hasil validasi instrumen.....	98
Lampiran 4 data hasil penelitian.....	116
Lampiran 5 dokumentasi penelitian	138
Daftar Riwayat Hidup.....	139

