

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBANTUAN *LECTORA INSPIRE* MATERI SISTEM  
PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA  
KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAJO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**Diajukan oleh**

**Wahyuni**

NIM: 18 0204 0034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERBANTUAN *LECTORA INSPIRE* MATERI SISTEM  
PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA  
KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAJO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**Diajukan oleh**

**Wahyuni**

NIM: 18 0204 0034

**Pembimbing:**

- 1. Dwi Risky Arifanti, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2022**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyuni  
NIM : 18 0204 0034  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dan tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan saya yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 2 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Wahyuni

NIM. 18 0204 0034

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Lectora Inspire* Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo**” yang ditulis oleh **Wahyuni Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0204 0034**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari **Kamis, 17 November 2022** bertepatan dengan 22 Rabiul Akhir 1444 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

**Palopo, 22 November 2022**

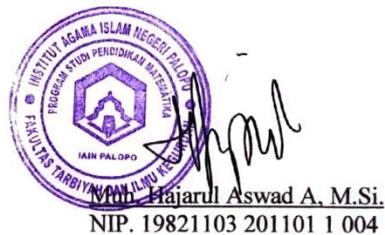
### TIM PENGUJI

- |  |               |         |
|--|---------------|---------|
| 1. Muh. Hajarul Aswad A, M.Si.               | Ketua Sidang  | (.....) |
| 2. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.            | Penguji I     | (.....) |
| 3. Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd.              | Penguji II    | (.....) |
| 4. Dwi Risky Arifanti, S.Pd., M.Pd.          | Pembimbing I  | (.....) |
| 5. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | (.....) |

### Mengetahui:

a.n Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi  
Pendidikan Matematika



## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَيَّ أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَلُمُرْسَلِينَ

سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ،

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Lectora Inspire* Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo ” dapat diselesaikan walaupun dalam bentuk yang sangat sederhana. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw, kepada keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan matematika pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Dr. H. Muammar Arafat, M. H, Dr. Ahmad Syarief Iskandar, S.E., M.M, dan Dr. Muhaemin, M.A. selaku Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.
2. Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Dr. Munir Yusuf, M.Pd, Dr. Hj. A. Riawarda, M.Ag., dan Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
3. Muhammad Hajarul Aswad A., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika di IAIN Palopo dan Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika, serta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dwi Risky Arifanti, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I sekaligus Dosen Penasehat Akademik dan Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.T. selaku penguji I dan Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang telah banyak memberikan masukan serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh Dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. H. Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah

banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

8. Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Bajo, beserta Guru-Guru dan Staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
9. Siswa siswa SMP Negeri 3 Bajo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
10. Teristimewa kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Samsu dan ibunda Junarti, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta saudara saudariku Surahman, Misbahuddin, Halim, Anugrah Samsu, Yusri, Muhammad Irawan dan Sarwedi yang selama ini membantu dan mendoakanku. Mudah-mudahan Allah swt. mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak. Aamiin.
11. Teman kecil saya Nurastuti Kamaruddin, Nurhasida dan Maheirina Disman yang selama ini menemani, mendoakan dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika IAIN Palopo angkatan 2018, khususnya kelas matematika B, yang selama ini selalu mendampingi, mendoakan, membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga segala dukungan serta bantuan semua pihak mendapatkan pahala dari Allah swt. Aamiin. Peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat dan

menjadi referensi bagi para pembaca. Tentu kritik dan saran juga peneliti harapkan guna perbaikan penulisan selanjutnya.

Palopo, 2 Agustus 2022



Wahyuni



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	Š	Es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah

ظ	Ẓ	Ẓ	Zat dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Fa
ف	Fa	F	Qi
ق	Qaf	Q	Ka
ك	Kaf	K	El
ل	Lam	L	Em
م	Mim	M	En
ن	Nun	N	We
و	Wau	W	Ha
ه	Ha’	‘	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau akhir, maka ditulis dengan tanda (‘)

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَي	<i>fathah dan ya'</i>	Ai	a dan i
أَوْ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauला*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ...ا	<i>fathah dan alif atau ya'</i>	Ā	a dan garis di atas
إِي	<i>Kasrah dan ya'</i>	Ī	i dan garis di atas

وُ	<i>ḍamma dan wau</i>	ū	u dan garis di atas
----	----------------------	---	---------------------

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamutū

#### 4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fatha*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu transliterasinya dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةَ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةَ الْفَاضِلَةَ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةَ : *al-ḥikmah*

## 5. Syaddah (Tasydīd)

*Syaddah* atau *Tasydīd* yang dalam system tulisan Arab, dilambangkan dengan sebuah tanda (´), dalam literasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: rabbanā
نَجَّيْنَا	: najjainā
الْحَقُّ	: al-ḥaqq
نُعِمُّ	: nu‘ima
عَدُوُّ	: ‘aduwwun

Jika huruf *ى* ber- *tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (يَ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٍّ	: ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)
عَرَبِيٍّ	: ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma‘rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf

*qamariyah*. Kata sandan tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

#### 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dilakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

*Syarḥ al-Arba'ī al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah*

## 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ *dīnullāh* دَيْنُ اللّٰهِ *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fī raḥmatillāh*

## 10. Huruf Kapital

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf capital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf capital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*al-*). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, CDK, dan DR).

Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramaḍān al-lazī unzila fi -Qur‘ān*

*Nasīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Nasr Hāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-Maslahah fī al-Tasyrī‘ al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)  
Naṣr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Hāmid (bukan: Zaīd,



## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subhānahu wa ta' ālā*

saw. = *sallallāhu 'alaihi wasallam*

as = *'alaihi al-salām*

KI = Kompetensi Inti

KD = Kompetensi Dasar

IPK = Indikator Pencapaian Kompetensi

SPLDV = Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

TIK = Teknologi Informasi dan Komunikasi

AECT = *Association Of Education dan Communication Technology*

ADDIE = *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

R&D = *Reseach and Development*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxiv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Pembelajaran.....	6
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Spesifikasi Produk.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
A. Penelitian yang Relevan.....	10
B. Landasan Teori.....	13
C. Kerangka Pikir .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>36</b>
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	37
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	37
D. Prosedur Pengembangan .....	37
1. Tahap Penelitian Pendahuluan .....	38

2. Tahap Pengembangan Produk Awal .....	38
3. Tahap Validasi Ahli .....	39
4. Tahap Uji Coba .....	39
5. Tahap Pembuatan Produk Akhir .....	40
E. Teknik Pengumpulan Data .....	40
F. Instrumen Penelitian.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
A. Hasil Penelitian .....	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
A. Simpulan .....	85
B. Implikasi.....	85
C. Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat Q.S An-Nahl/ 16:89..... 2

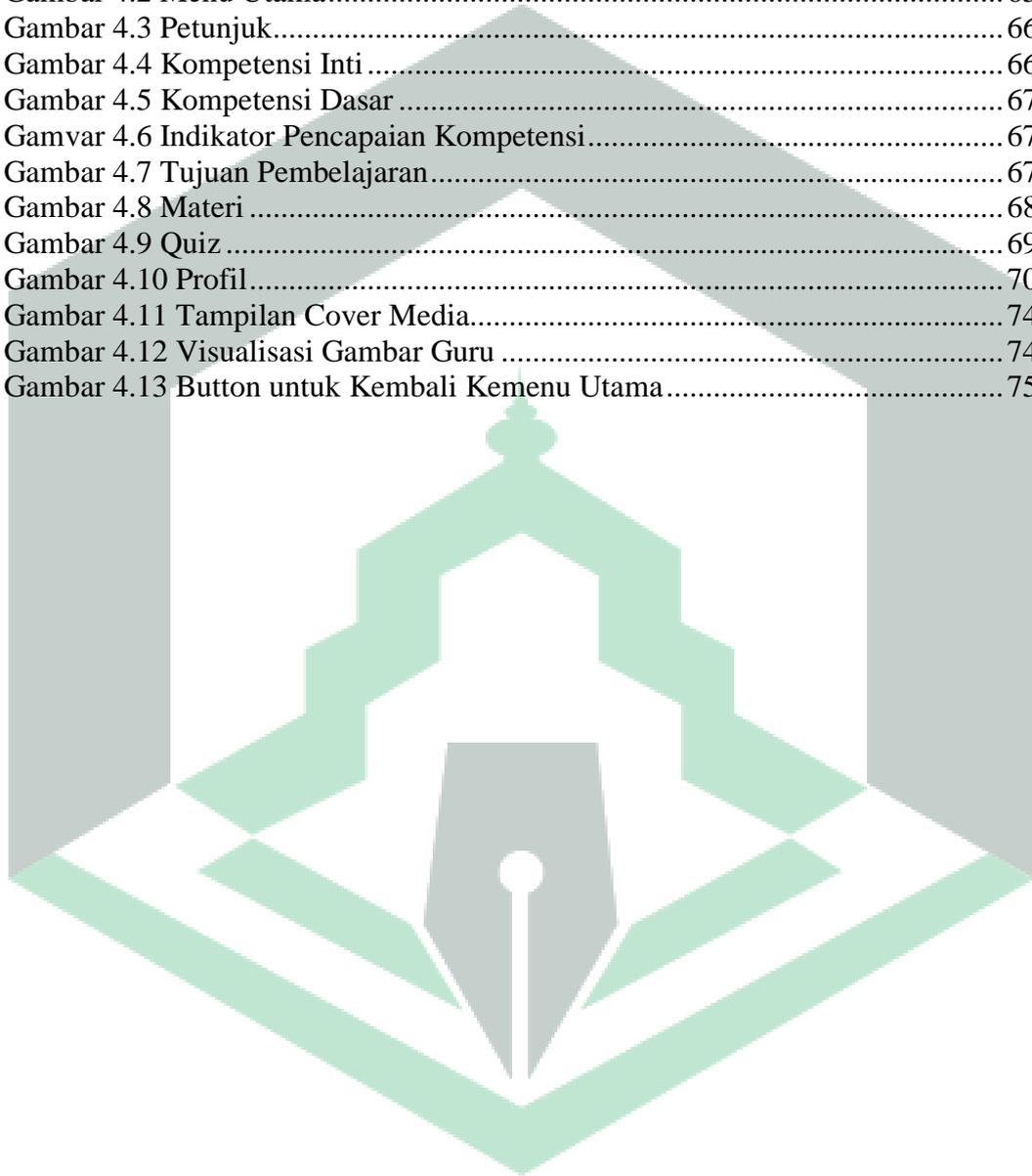


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	13
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru.....	41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Siswa .....	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3.4 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	42
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Siswa .....	43
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar.....	44
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Kevalidan Produk.....	46
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Kepraktisan Siswa.....	46
Tabel 3.9 Skor Angket Likert.....	47
Tabel 3.10 Kategori Penilaian Minat Belajar Siswa .....	47
Tabel 4.1 Data Pendidik dan Kependidikan SMP N 3 Bajo 2021-2022 .....	49
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 3 Bajo .....	49
Tabel 4.3 Storyboard.....	54
Tabel 4.4 Nama Validator Media Pembelajaran .....	71
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	71
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 4.7 Nama Validator Angket Uji Kepraktisan.....	72
Tabel 4.8 Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas .....	73
Tabel 4.9 Revisi Saran Validator .....	73
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa .....	75
Tabel 4.11 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Uji Coba .....	76
Tabel 4.12 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Sesudah Uji Coba.....	77

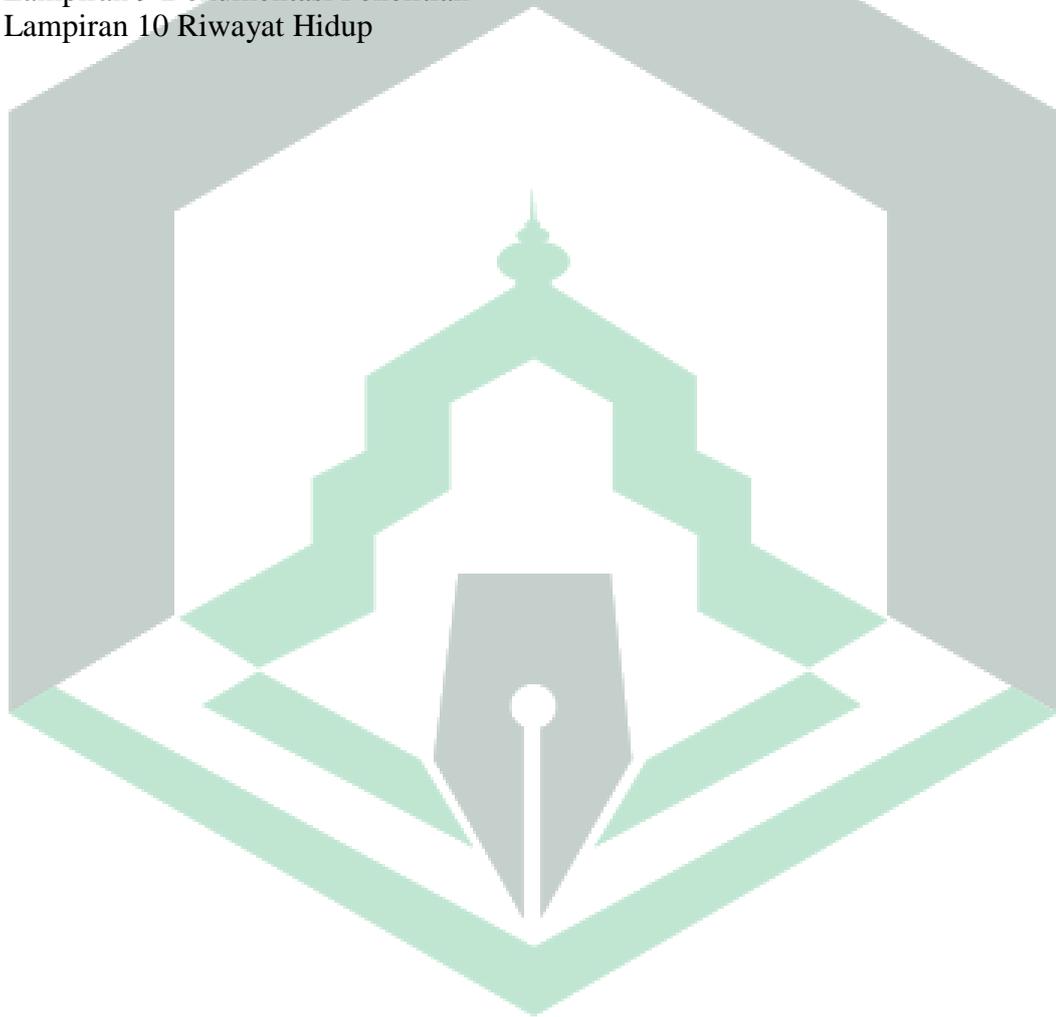
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Grafik Sistem Persamaan .....	30
Gambar 2.2 Skema Kerangka Pikir.....	35
Gambar 4.1 Sampul.....	65
Gambar 4.2 Menu Utama.....	65
Gambar 4.3 Petunjuk.....	66
Gambar 4.4 Kompetensi Inti.....	66
Gambar 4.5 Kompetensi Dasar .....	67
Gambar 4.6 Indikator Pencapaian Kompetensi.....	67
Gambar 4.7 Tujuan Pembelajaran.....	67
Gambar 4.8 Materi .....	68
Gambar 4.9 Quiz .....	69
Gambar 4.10 Profil.....	70
Gambar 4.11 Tampilan Cover Media.....	74
Gambar 4.12 Visualisasi Gambar Guru .....	74
Gambar 4.13 Button untuk Kembali Kemenu Utama.....	75



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Wawancara
- Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 4 Lembar Validasi Angket Uji Praktikalitas
- Lampiran 5 Lembar Angket Uji Praktikalitas
- Lampiran 6 Lembar Angket Minat Belajar Siswa
- Lampiran 7 Hasil Uji Praktikalitas dan Efektifitas
- Lampiran 8 Persuratan
- Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 10 Riwayat Hidup



## ABSTRAK

**Wahyuni, 2022.** “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Lectora Inspire Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 3 Bajo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. **Dibimbing oleh Dwi Risky Arifanti dan Lisa Aditya Dwiwansyah Musa.**

Pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar serta memahami materi yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* materi sistem persamaan linear dua variabel.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Reseach and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Bajo dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII.1, untuk mengetahui kelayakan produk, peneliti menyebar angket kepada validator ahli materi dan ahli media serta angket praktikalitas dan angket minat belajar kepada siswa kelas VIII.1 di sekolah tersebut.

Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan beberapa tahapan yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* materi sistem persamaan linear dua variabel untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII yaitu hasil uji media pembelajaran memenuhi kriteria kevalidan (78,43%) dengan kategori valid, respon siswa (82,69%) dengan kategori sangat praktis dan minat belajar siswa (77,96%) dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* termasuk dalam kategori valid, praktis dan efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Lectora Inspire*, SPLDV, Minat Belajar.

## ABSTRACT

**Wahyuni, 2022.** “Development of Mathematics Learning Media Assisted by *Lectora Inspire* Material on Two Variable Linear Equation Systems to Increase Student Interest In SMP Negeri 3 Bajo”. Study Program Thesis Education Mathematics, Faculty Tarbiyah and Knowledge Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) Palopo. **Guided by Dwi Risky Arifanti and Lisa Aditya Dwiwansyah Musa.**

The development of mathematics learning media assisted by *Lectora inspire* is one of the learning media used as a means to assist students in increasing interest in learning and understanding the material provided. This study aims to determine the level of validity, practicality and effectiveness of mathematics learning media assisted by *Lectora inspire* material on a two-variable linear equation system.

This type of research is research and development (R&D). This research was conducted at SMP Negeri 3 Bajo with the research subjects were students of class VIII.1, to determine the feasibility of the product, the researchers distributed questionnaires to validators or material experts and media experts as well as practicality and learning interest questionnaires to students of class VIII.1 at the school.

The development of this learning media was developed in several stages, namely analysis (Analysis), design (Design), development (Development), implementation (Implementation), and evaluation (Evaluation). The results of this study indicate that the mathematics learning media assisted by *Lectora inspire* the material of a two-variable linear equation system to increase student interest in learning for grade VIII students, namely the results of the learning media test meet the validity criteria (78.43%) with valid categories, student responses (82.69%) in the very practical category and students' interest in learning (77.96%) in the effective category. Based on these results, it can be concluded that the mathematics learning media assisted by *Lectora inspire* is included in the valid, practical and effective categories.

**Say Key :** Learning Media, *Lectora Inspire*, SPLDV, Interest in Learning.

## تجويد البحث

وحيوني، 2022. "تطوير وسائل تعلم الرياضيات بمساعدة lectora الهام المواد على نظام معادلة خيطة متغيرة لزيادة اهتمام الطلبة في المدرسة الثانوية الحكومية الثالثة باجو". رسالة شعبة تدريس الرياضية، كلية التربية وعلوم التعليمية في الجامعة الاسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف دوي ريسكى أريفانتبوليسا أديتيا دويوانسيه موسى.

تطوير وسائل تعلم الرياضيات بمساعدة lectora الهام المواد أحد وسائل التعلم المستخدمة كوسيلة لمساعدة الطلبة في زيادة الاهتمام بالتعلم و فهم المواد المقدمة. الأهداف في هذا البحث لمعرفة مستوى الصلاحية والتطبيق العملي وفعالية تطوير وسائل تعلم الرياضيات بمساعدة lectora الهام المواد على نظام معادلة خيطة متغيرة.

نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير. تستخدم هذا البحث نموذج addie وهو التحليل (التصميم)، التطوير، التنفيذ، التقييم المنتج، تقوم الباحثة بتوزيع استبيان على المدقق من خبراء المواد وخبراء الاعلام بالاضافة الى استبيان التطبيق العمل واهتمام التعلم لطلبة في الصف الثامن 1 في المدرسة.

تشير نتائج هذا البحث الى أن وسائل تعلم الرياضيات بمساعدة lectora الهام المواد على نظام معادلة خيطة متغيرة لزيادة اهتمام الطلبة في الصف الثامن، وهي نتائج تقييم خبراء المواد 58% مع فئة صالحة للغاية، خبراء الاعلام 71.87% في فئة صالحة، اجابات الطلبة 82.69% في الفئة العملية للغاية واهتمام الطلبة بالتعلم (77.96) في الفئة الفعالية. بناء على نتائج البحث وسائل تعلم الرياضيات بمساعدة lectora الهام المواد على نظام معادلة خيطة متغيرة هي الصلاحية والتطبيق العملي وفعالية.

الكلمات الأساسية: وسائل التعلم، lectora، الهام، SPLDV، اهتمام بالتعلم.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam perkembangan dunia. Maka dalam pembelajaran matematika diharapkan menjadi mata pelajaran yang disukai oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa dapat menerapkan matematika secara tepat dalam kehidupan sehari-hari, maupun dalam berbagai ilmu pengetahuan dalam rangka mempersiapkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.<sup>1</sup>

Peran guru dalam dunia pendidikan sangatlah urgen, karena syarat untuk belajar adalah adanya seorang guru. Sebagai guru yang hidup atau berada di era global saat ini, kita dituntut untuk kreatif dan menguasai teknologi agar tidak ketinggalan. Tidak dapat dipungkiri bahwa era globalisasi menuntut kita untuk aktif, kreatif, dan menguasai teknologi. Jika kita tidak bisa mengikuti era global modern saat ini, maka kita akan tertinggal dari yang lain.<sup>2</sup>

Dalam kurikulum 2013, pendidikan nasional dirancang untuk menciptakan generasi manusia yang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, bertanggung jawab, membentuk pribadi yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi,

---

<sup>1</sup> Nur Rahma, "Hakikat Pendidikan Matematika," *AL-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jilid 1, no 2. (2013):1, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>.

<sup>2</sup> M Anwar Nurkholis, Badawi, " Profesionalisme Guru di Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana (PPS) Universitas PGRI Palembang*, (2019): 491, [.https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2571/2383](https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2571/2383).

berbudaya, berwawasan kemanusiaan dan kebangsaan serta peduli terhadap lingkungan. Walaupun dalam struktur kurikulum 2013 tidak memasukkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai mata pelajaran di sekolah dasar dan menengah, dalam implementasi kurikulum 2013 penggunaan teknologi informasi dan komunikasi diwajibkan bagi setiap guru untuk melaksanakan proses pembelajaran di setiap mata pelajaran. Artinya, meskipun mata pelajaran TIK tidak termasuk, keterampilan dalam menggunakan peralatan TIK tetap digunakan untuk kelancaran pembelajaran.<sup>3</sup>

Pentingnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana menyampaikan informasi dapat kita telaah dari firman Allah Swt. Dalam QS. An-Nahl/16:89 yaitu:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى  
 هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى  
 لِلْمُسْلِمِينَ □

Terjemahnya:

“Dan (ingatlah) pada hari (ketika) kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. dan kami turunkan kitab (Al-Qur’an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (muslim)”<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Ulfa, Yoshe Larissa, et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Pada Pokok Bahasan Lingkaran untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTS,” *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 3, no. 2 (2016): 3, <https://www.neliti.com/publications/205938>.

<sup>4</sup> Kementerian Agama RI., *Al-Qur’an Tajwid dan Terjemahnya*, (Bogor: PT Sygma Examedia Arkanleena, 2007), 277.

Berdasarkan ayat tersebut secara tidak langsung mengajarkan kepada manusia untuk memanfaatkan alat ataupun benda sebagai suatu media dalam menyampaikan informasi. Dalam menerapkan pembelajaran di sekolah, guru dapat memanfaatkan media untuk menciptakan suasana belajar yang menarik minat siswa, sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Pembelajaran berbantuan TIK merupakan salah satu cara dimana siswa belajar untuk menikmati materi yang disampaikan oleh guru. Pada zaman milenial ini tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan dunia teknologi berkembang sangat masif, dengan ini guru dan siswa saling berinteraksi dengan media. Oleh karena itu, proses pembelajaran dibuat lebih menarik dengan adanya media pembelajaran berbantuan teknologi, agar semangat dan minat atau bahkan motivasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran meningkat.<sup>6</sup>

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran khususnya pada materi sistem persamaan linear dua variabel yang menarik adalah *Lectora Inspire*. Sebagai alat pembelajaran interaktif *Lectora inspire* meliputi kategori untuk *tutorial, drill and pratice*, dan simulasi. *Lectora* menggunakan teks, grafik dan bagan untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan dalam bentuk konsep dilayar komputer. Media pembelajaran ini dapat

---

<sup>5</sup> Diah Fitriany, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di SMP Negeri 1 Noling," *Skripsi IAIN Palopo*, (2021), 3, <http://repository.iainalopo.ac.id/id/eprint/4277/1>.

<sup>6</sup> Reza Rizaldy Prasetyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Berbantuan Software *Lectora Inspire* pada Materi Permutasi dan Kombinasi Kelas XII MAN 1 JEMBER," *Skripsi, Universitas Jember*, (2019), 3, <https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/90379>.

langsung digunakan tanpa harus menginstallnya di PC (*personal computer*). Media ini dapat digunakan secara *online* maupun *offline*.<sup>7</sup>

Untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan pemilihan media pembelajaran agar pembelajaran dapat menarik minat dan perhatian siswa. Selain daripada itu, penggunaan media pembelajaran harus sesuai, yang mensyaratkan media yang digunakan dapat diterima untuk materi pelajaran yang diajarkan.<sup>8</sup> Dari hasil wawancara dengan salah seorang siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo ditemukan beberapa masalah diantaranya siswa merasa kurang menyukai mata pelajaran matematika karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami terutama pada perkalian. Selain itu siswa kurang berminat dalam memahami materi, hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi siswa, belum tersedianya pembelajaran yang menekankan pada IT dan media yang digunakan masih menggunakan media cetak.<sup>9</sup> Pembelajaran yang dilakukan jarang menggunakan media pembelajaran seperti media audio visual. Hal ini dikemukakan oleh salah satu guru matematika SMP Negeri 3 Bajo, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Buku cetak merupakan media yang sering digunakan dalam penyampaian materi. Pendidik masih jarang menggunakan media pembelajaran multimedia (*aplikasi/software*) dan pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire*.

---

<sup>7</sup> Reza Rizaldy Prasetyo, 5.

<sup>8</sup> Afrisal Said, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo," *Skripsi IAIN Palopo*, (2020), 4, <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3161>.

<sup>9</sup> Elsa Yunas, Siswa SMP Negeri 3 Bajo Kelas VIII, "Wawancara di SMP Negeri 3 Bajo," Tanggal 25 Januari 2022.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik, yang memenuhi kebutuhan siswa.<sup>10</sup> Peneliti memilih pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* ini diharapkan dalam penyampaian materi pembelajaran guru dapat lebih mempersingkat waktu. Dengan demikian, pembelajaran matematika dimaksudkan untuk meningkatkan minat dan fokus siswa serta memungkinkan mereka untuk terlibat dalam pembelajaran secara mandiri, sehingga mencapai tujuan pembelajaran matematika. Oleh karena itu, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Lectora Inspire* Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* materi sistem persamaan linear dua variabel untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo?

---

<sup>10</sup> Nahira, Guru Mata Pelajaran Matematika di SMP Negeri 3 Bajo, “Wawancara di SMP Negeri 3 Bajo,” Tanggal 25 Januari 2022

2. Apakah media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* materi sistem persamaan linear dua variabel pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Bajo memenuhi kriteria valid?
3. Apakah media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* materi sistem persamaan linear dua variabel pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Bajo memenuhi kriteria praktis?
4. Apakah media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* materi sistem persamaan linear dua variabel pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Bajo memenuhi kriteria efektif?

### C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui langkah-langkah media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* materi sistem persamaan linear dua variabel untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* materi sistem persamaan linear dua variabel pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Bajo.
3. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* materi sistem persamaan linear dua variabel pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Bajo.
4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* materi sistem persamaan linear dua variabel pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Bajo.

#### D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

##### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi bagi yang memiliki minat untuk melakukan penelitian yang sama pada waktu yang akan datang, serta dapat menambah referensi media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi peneliti

Memberikan tambahan wawasan serta melatih kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire*.

###### b. Bagi sekolah

Sebagai sumbangsi pemikiran dalam meningkatkan proses pengajaran terutama pada mata pelajaran matematika berupa media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire*.

###### c. Bagi guru

Sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

###### d. Bagi siswa

Sebagai salah satu alat belajar yang untuk meningkatkan motivasi belajar serta siswa tidak merasa bosan saat belajar matematika.

e. Bagi pembaca

Sebagai informasi dan bahan acuan untuk melakukan penelitian yang serupa.

### **E. Spesifikasi Produk**

Berikut adalah deskripsi dari spesifikasi produk yang dibuat pada penelitian ini:

1. Media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* didesain semenarik mungkin dengan menggunakan *background* yang sesuai dengan tema untuk menarik perhatian siswa.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa materi sistem persamaan linear dua variabel yang diajarkan pada tingkat SMP/MTS kelas VIII.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat bagian pembuka, bagian isi dan bagian penutup.
4. Aplikasi yang digunakan berupa aplikasi *lectora inspire*.
5. Media dapat digunakan menggunakan *PC*.
6. Format media berupa *HTML*.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Asumsi pengembangan
  - a. Siswa dapat belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* pada materi sistem persamaan linear dua variabel ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.
  - b. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Produk akhir berupa media pembelajaran terbatas yang memuat materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.
- b. Penelitian hanya dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bajo.
- c. Media hanya dapat digunakan di *PC*.
- d. Untuk menggunakan media ini di *smartphone* dibutuhkan aplikasi tambahan untuk konversi media html ke aplikasi.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Reza Rizaldy, Hobri Dafik, pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Software Lectora Inspire* pada Materi Permutasi dan Kombinasi”. Model yang digunakan adalah model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Uji keefektifan diperoleh dari tes hasil belajar siswa setelah menggunakan media, dan uji kepraktisan media diperoleh dari angket respon siswa tentang media yang digunakan. Pada tahap evaluasi ini, dari data yang didapatkan disekolah dan validasi perangkat dilakukan analisis kriteria yaitu 4,59 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil nilai rata-rata kategori efektif keseluruhan pada angket respon pengguna yaitu 3,9 dan persentasenya adalah 79,6 %. Hasil penelitian kategori praktis menunjukkan 24 dari 30 siswa telah tuntas atau 80% siswa telah menyelesaikan materi permutasi dan kombinasi sehingga dari penyajian ini dapat dikategorikan sangat baik dan dikatakan efektif.<sup>1</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan Awan pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Matematika”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media, respon siswa serta guru, daya tarik pembelajaran multimedia

---

<sup>1</sup> Resa Rizaldy, Hobri Dafik, et.all. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software *Lectora Inspire* pada Materi Permutasi dan Kombinasi,” *Skripsi Universitas Jember*, (2021), 1, <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/103723>.

interaktif berbasis *lectora inspire* untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar matematika. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada desain pengembangan dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada dua ahli materi dan dua ahli media yang terlibat untuk menilai kelayakan suatu media pembelajaran, 20 siswa diuji cobakan dalam kelompok besar. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* SMP/MTS telah dihasilkan. Menurut para ahli materi, media, dan informatika, produk media pembelajaran berupa pembelajaran multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Produk media mendapat respon yang sangat menarik dan minat belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dengan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.<sup>2</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Luthfia Qothrun Nada, Syifa Fatih'adna dan Dewi Mardhiyana pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan *E-learning* Berbantuan *Lectora Inspire* pada Materi Perbandingan Trigonometri pada Segitiga Siku-Siku di Kelas X Farmasi 2 SMK Muhammadiyah Karanganyar. Tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah untuk menghasilkan produk media pembelajaran *E-learning* matematika pada materi perbandingan trigonometri dan segitiga siku-siku. Model yang digunakan adalah model

---

<sup>2</sup> Awan Kurniawan, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Matematika," *Undergraduate Thesis, UIN Raden Intan Lampung*, (2021), 2, <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/15481>.

*Thiagarajan*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi 4 tahap utama yaitu 4D, *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasi menjadi 4P yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan dan Penyebaran. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X Farasi 2 SMK Muhammadiyah Karanganyar sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis validitas dan analisis kepraktisan. Penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan karena tahap penyebaran belum memungkinkan dilokasi penelitian. Hal ini dikarenakan lokasi penelitian hanya pada satu sekolah, dan sampel penelitian hanya dilakukan pada satu kelas yang terdiri dari 7 (tujuh) kelas X paralel. Hasil penelitian dimulai dari tahap pendefinisian melalui wawancara dan observasi untuk mendapatkan hasil rancangan media pembelajaran. Pada tahap pengembangan ditemukan bahwa media pembelajaran *E-learning* berbantuan *lectora inspire* ini layak digunakan dan dikatakan valid oleh validator dengan nilai  $V_a=4, 12$  dan berada pada kategori valid. Berdasarkan respon siswa, media pembelajaran *E-learning* berbantuan *lectora inspire* dinyatakan praktis oleh responden dengan nilai praktis yang diperoleh sebesar 0,8125 dan masuk dalam kategori sangat praktis.<sup>3</sup>

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sebagai berikut:

---

<sup>3</sup> Dewi Mardhiyana, Luthfia Qothrun Nada, Syita Fatih Adna, "Pengembangan *E-Learning* Berbantuan *Lectora Inspire* pada Materi Perbandingan Trigonometri pada Segitiga Siku-Siku di Kelas X Farnasi 2 SMK Muhammadiyah Karanganyar," *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan*, (2021), 265, <https://www.proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/737>.

**Tabel 2.1** Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1.	Nama	Resa Risaldi	Kurniawan Awan	Luthfia Qothrun Nada	Wahyuni
2.	Tahun Penelitian	2019	2021	2021	2022
3.	Model Pengembangan Software	<i>ADDIE</i>	<i>ADDIE</i>	<i>4D</i>	<i>ADDIE</i>
4.	Pembangun Media	<i>Lectora Inspire</i>	<i>Lectora Inspire</i>	<i>Lectora Inspire</i>	<i>Lectora Inspire</i>
5.	Materi	Permutasi dan Kombinasi	Pembelajaran Matematika	Perbandingan Trigonometri pada Segitiga Siku-Siku	Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)
6.	Tingkatan Subjek Penelitian	MAN	SMP	SMK	SMP
7.	Kegiatan Uji Coba	Secara langsung	Secara langsung	Hanya sampai tahap pengembangan ( <i>Develop</i> )	Secara langsung

## B. Landasan Teori

### 1. Model pengembangan ADDIE

Tahapan-tahapan dalam pengembangan penelitian menggunakan model ADDIE, yaitu:

#### a. Analisis (*Analysis*)

kegiatan utama dalam tahapan ini adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran. Beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### 1) Analisis kinerja

Dalam tahapan ini, mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.

### 2) Analisis siswa

Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya:

- a) Karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran.
- b) Pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran.
- c) Kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran.
- d) Bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki.

### 3) Analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran

Analisis materi berkenaan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, analisis dilakukan dengan metode studi pustaka. Tujuan dari analisis fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian

utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran.

#### 4) Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, ada beberapa poin yang perlu didapatkan diantaranya:

- a) Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
- b) Ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

#### b. Desain (*Design*)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa.
- 2) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran.
- 3) Pemilihan kompetensi bahan ajar.
- 4) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.
- 5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

c. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah :

- 1) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 2) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

e. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Selama implementasi, rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi bahan ajar yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan bahan ajar berikutnya. Tujuan utama dalam langkah implementasi antara lain:

- 1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan bahan ajar. Kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh tujuan pengembangan bahan ajar. Evaluasi terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu:

- 1) Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.
- 2) Peningkatan kemampuan siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran.

3) Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa melalui kegiatan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran.<sup>4</sup>

## 2. Media pembelajaran matematika

### a. Pengertian media

Media berasal dari Bahasa latin *medius*, secara harfiah berarti, ‘tengah’, ‘perantara’, ‘pengantar’ dan didalam bahasa Arab media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media dapat diartikan sebagai perantara atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>5</sup>

Meity Taqdir Qadratillah mendefinisikan media sebagai (1) alat; (2) alat komunikasi seperti surat kabar, majalah, radio, film, poster, tv, dan spanduk; (3) terletak diantara dua pihak (orang, kelompok, dan sebagainya); (4) perantara atau koneksi. Menurut organisasi Amerika AECT (*Association Of Education dan Communication Technology*) media mencakup semua bentuk dan saluran yang digunakan individu untuk menyebarkan ide atau informasi. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) menegaskan bahwa media, termasuk media cetak, audiovisual, dan teknologi terkait, merupakan salah satu jenis komunikasi. Media harusnya dimanipulasi, dilihat, didengar serta dibaca.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019), 36-37, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

<sup>5</sup> Meity Taqdir Qadratillah, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 1002.

<sup>6</sup> Abdul Wahab, Junaedi, *Media Pembelajaran Matematika* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 2.

Menurut Nana Sudjana dalam buku Netriwati dan Mai Sri Lena, bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.<sup>7</sup>

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan.

#### b. Media pembelajaran matematika

Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna untuk menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut. Selain itu guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri.<sup>8</sup>

Pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran harus dimiliki oleh seorang pendidik, ialah berupa: (1) Media sebagai alat komunikasi agar proses pembelajaran lebih efektif, (2) Fungsi media untuk mencapai tujuan pendidikan, (3) seluk-beluk proses pembelajaran, (4) Hubungan antar metode mengajar dan media pendidikan, (5) Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pendidikan, (6) pemilihan serta penggunaan media

---

<sup>7</sup> Netriwati, Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandar Lampung: Perata Net, 2017), 5.

<sup>8</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejek, 2021), 9.

pembelajaran, (7) Macam-macam jenis alat teknik media pendidikan, (8) Media pendidikan di setiap mata pelajaran, (9) Upaya inovasi didalam media pendidikan. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar, menumbuhkan minat dan kemauan baru, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa. Untuk memenuhi suatu tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah secara khusus, media pembelajaran dapat dianggap memiliki dua fungsi mendasar, mendorong pembelajaran siswa dan menyampaikan pengetahuan mata pelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengedepankan semangat dan keinginan untuk belajar sepanjang proses pembelajaran, pendidik harus mampu menggunakan teknologi untuk menciptakan materi pembelajaran yang sesuai.<sup>9</sup>

### 3. *Lectora inspire*

*Lectora Inspire* merupakan program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dan media pembelajaran. Kelebihan dari *Lectora Inspire* adalah sangat *user friendly* “mudah digunakan” dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi tes atau evaluasi. Dengan menggunakan program aplikasi *lectora inspire* dapat kita manfaatkan dalam mempersiapkan bahan ajar untuk siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *lectora inspire* dapat dipublikasikan secara *online* maupun *offline*. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan media pembelajaran tersebut. Materi

---

<sup>9</sup>Septyana Qoratul Aini dan Sabar Narimo, “Aplikasi *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Ekonomi Kelas 10 di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020,” *Skripsi Thesis Universitas Muhammadiyah Surakarta*, (2019), 10, <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/78574>.

tes atau evaluasi yang terdapat pada *lectora inspire*, dapat menampilkan *feedback* dan skor yang dapat diketahui secara langsung.<sup>10</sup>

*Lectora inspire* juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi, membuat dan mengembangkan kursus *online* dan presentasi. *Lectora* dapat mengubah presentasi *microsoft power point* menjadi konten *E-learning*. Dikemas dengan aplikasi *flypaper* untuk pengembangan animasi, *camtasia* untuk membuat tutorial berbasis video, dan *snagit* untuk mengambil gambar pada layar komputer, menjadikan *lectora* sebagai program yang paling *powerfull*.

Beberapa keunggulan lain dari *lectora inspire* adalah sebagai berikut:

- a. *Lectora* digunakan untuk membuat *website*, konten *E-learning* interaktif, dan presentasi.
- b. Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML, single file executable CD-ROM, serta standar *E-learning* seperti SCORM dan AICC.
- c. *Lectora* kompatibel dengan berbagai sistem manajemen pembelajaran (LMS).
- d. *Lectora* sangat mudah digunakan (*user friendly*).
- e. Memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pengembangan media sesuai kebutuhan.
- f. Memiliki banyak template (*themes*).
- g. Didukung fasilitas aplikasi pendukung lain: *Snagit*, *Camtasia*, *Flypaper*.
- h. Dapat membuat kuis dengan mudah.

---

<sup>10</sup> Norma Bewi Shalikhah, "Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, vol. XI, No. 1 (Juni, 2016): 111, <https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105>.

- i. Memungkinkan untuk membuat aplikasi berbasis web dan android karena terintegrasi dengan bahasa pemrograman *javasscript*.
  - j. Dapat dikonversi untuk menghasilkan file berbasis android yang kompatibel dengan berbagai perangkat sekaligus seperti dekstop, tablet dan ponsel.<sup>11</sup>
4. Media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire*

Matematika ialah bidang keilmuan yang lebih terspesialisasi dari disiplin ilmu lain dan harus memerhatikan kemampuan siswa pada proses pembelajaran, dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai. Pada proses pembelajaran matematika, prinsip pembelajaran harus dipilih agar pada saat pembelajaran matematika berlangsung dengan lancar. Misalnya mempelajari teori M dan juga didasarkan pada teori N, kita tidak bisa memahami teori M, jika tidak mempelajari teori N.<sup>12</sup> Karena setiap topik dalam matematika terhubung dengan setiap topik lainnya, maka pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap dan berurutan disesuaikan dengan pengalaman belajar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan standar pendidikan, khususnya pembelajaran matematika. Dengan menggunakan media pembelajaran, konsep dan simbol matematika yang semula abstrak menjadi konkret. Sehingga membantu siswa dalam memahami konsep matematika. Media pembelajaran matematika yang menarik juga dapat menambah minat siswa dalam

---

<sup>11</sup> Basman Tompo, *Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora Inspire 16* (Yogyakarta: Ikatan Guru Indonesia (IGI) DIY, 2017), 4-5.

<sup>12</sup> Rostina Sundayan, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2015), 29.

belajar matematika, yang pada kenyataannya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak diminati siswa.<sup>13</sup>

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *lectora inspire* dapat dipublikasikan secara *online* maupun *offline*. Dengan adanya media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri. Materi tes atau evaluasi yang terdapat pada *lectora inspire*, dapat menampilkan *feedback* dan skor yang bisa diketahui secara langsung.<sup>14</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan siswa dapat belajar secara mandiri terkhusus pada mata pelajaran matematika.

## 5. Minat belajar

### a. Pengertian minat belajar

Minat dapat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan dan mencapai sesuatu target tertentu. Minat menjadikan seseorang pembelajar sungguh-sungguh mengalami pembelajaran karena dorongan yang timbul dari hati secara terus-menerus dan semakin kuat sehingga ia sendiri memotivasi dirinya sendiri dan memampukan dirinya untuk melakukan sesuatu hal tertentu. Minat mempunyai fungsi sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi dan minat juga dapat menambah kegembiraan pada setiap yang ditekuni oleh seseorang.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Afrizal Said, 17.

<sup>14</sup> Reza Rizaldy Prasetyo, 11.

<sup>15</sup> Sustrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran* (Malang: Ahli Media Press, 2021), 10 .

Minat belajar merupakan cara yang cenderung dipilih atau dilakukan seseorang dalam melakukan kegiatan berfikir, menyerap informasi, memproses atau mengolah dan memahami suatu informasi serta mengingatnya dalam memori sebagai perolehan informasi dari pengetahuan, keterampilan atau sikap-sikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar atau pengalaman.<sup>16</sup> Minat belajar merupakan usaha-usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi sehingga anak itu mau, ingin melakukannya. Bila tidak suka ia akan berusaha untuk mengelakkannya contohnya anak-anak akan giat mengangkat batu untuk mendirikan benteng-benteng dalam permainan perang.<sup>17</sup>

#### b. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa, di antaranya yaitu minat. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian belajar peserta didik dalam bidang studi tertentu, faktor-faktor yang mempengaruhinya yaitu:

##### 1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik yang muncul dari dalam diri seseorang. Faktor internal diantaranya mencakup kesehatan, jenis kelamin, kepribadian, perasaan mampu dan pengalaman.

---

<sup>16</sup> Akrim, *Strategi Meningkatkan Daya Minat Belajar Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 18-19.

<sup>17</sup> Wildanum Ahmad M, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII YPI SMP Sunan Ampel Bangsal Mojekerto," *Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, (2019), 25, <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/14779>.

## 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor kedua yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yang muncul dari luar diri seseorang. Faktor eksternal diantaranya mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.<sup>18</sup>

### c. Indikator minat belajar

Menurut Hidayat dalam buku Akrim, minat mengandung tiga unsur yaitu unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Ketiga unsur tersebut dibagi menjadi beberapa indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, antara lain:

#### 1) Keinginan

Seseorang yang memiliki keinginan terhadap suatu kegiatan tentunya ia akan melakukan atas keinginan dirinya sendiri. Keinginan merupakan indikator minat yang datang dari dorongan diri, apabila yang dituju sesuatu yang nyata. Sehingga dari dorongan tersebut timbul keinginan dan minat untuk mengerjakan suatu pekerjaan.

#### 2) Perasaan Senang

Seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat.

#### 3) Perhatian

Adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain.

---

<sup>18</sup> Sustrisno, 18.

#### 4) Perasaan Tertarik

Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang.

#### 5) Giat Belajar

Aktivitas di luar sekolah merupakan indikator yang dapat menunjukkan keberadaan minat pada diri siswa.

#### 6) Mengerjakan Tugas

Kebiasaan mengerjakan tugas yang diberikan guru merupakan salah satu indikator yang menunjukkan minat siswa.

#### 7) Menaati Peraturan

Orang yang berminat terhadap pelajaran dalam dirinya akan terdapat kecenderungan-kecenderungan yang kuat untuk mematuhi dan menaati peraturan-peraturan yang ditetapkan karena ia mengetahui konsekuensinya. Sehingga menaati peraturan merupakan indikator yang menentukan minat seseorang.<sup>19</sup>

Menurut Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, indikator dari minat belajar adalah perasaan senang, ketertarikan untuk belajar,

---

<sup>19</sup> Akrim, 31-33.

menunjukkan perhatian saat belajar, keterlibatan dalam belajar<sup>20</sup>. Sedangkan indikator minat belajar menurut Darmadi, yaitu:

- 1) Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan.
- 2) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.
- 3) Adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik.<sup>21</sup>

Dari beberapa indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar yaitu:

- 1) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.
- 2) Adanya ketertarikan terhadap pembelajaran.
- 3) Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.
- 4) Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran.
- 5) Adanya keingintahuan untuk belajar.<sup>22</sup>

#### 6. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel merupakan suatu sistem persamaan atau bentuk relasi sama dengan dalam bentuk aljabar yang memiliki dua variabel dan berpangkat satu dan apabila digambarkan dalam sebuah grafik berbentuk garis lurus.<sup>23</sup>

<sup>20</sup> Karunia Eka lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: Refika Aditama, 2018), 93.

<sup>21</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 327.

<sup>22</sup> Rizki Nurhana Friantini, Rahmat Winata, "Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia Volum 4*, no. 1 (2019): 7, <http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>.

<sup>23</sup> Nuniek Avianti Agus, *Mudah Belajar Matematika 2* (Jakarta: Pusat Perbukuan Depertemen Pendidikan Nasional, 2007), 68.

Adapun hal-hal yang berhubungan dengan sistem persamaan linear dua variabel adalah:

a. Suku

Suku adalah bagian dari suatu bentuk aljabar yang terdiri dari variabel, koefisien dan konstanta dan setiap suku dipisahkan dengan tanda baca penjumlahan ataupun pengurangan. Jika suatu bentuk aljabar dituliskan sebagai jumlah dari beberapa bentuk aljabar lainnya, maka setiap bentuk aljabar itu dinamakan suku dari bentuk aljabar yang diberikan.<sup>24</sup>

b. Variabel

Variabel adalah suatu lambang yang digunakan untuk menyatakan suatu unsur dari sumber himpunan pengganti. Variabel yaitu peubah atau pengganti suatu dilambangkan dengan huruf seperti  $x$  dan  $y$ .<sup>25</sup>

c. Koefisien

Koefisien yaitu suatu bilangan yang menyatakan banyaknya suatu jumlah variabel yang sejenis. Karena koefisien ditulis didepan variabel dalam suatu persamaan, maka koefisien juga dikenal sebagai angka didepan variabel.<sup>26</sup>

d. konstanta

Konstanta (tetapan) adalah suatu lambang yang menggantikan suatu himpunan berunsur satu. konstanta merupakan suatu bilangan yang tidak diikuti dengan variabel, maka nilainya tetap atau konstan untuk berapa pun nilai peubahnya.<sup>27</sup>

---

<sup>24</sup> Husein Tampomas, *Matematika Plus 2A* (Jakarta: Yudistira, 2006), 4.

<sup>25</sup> Husein Tampomas, 2.

<sup>26</sup> Husein Tompomas, 3.

<sup>27</sup> Husein Tompomas, 2.

Ada empat cara yang dapat digunakan dalam penentuan himpunan penyelesaian dari sistem persamaan linear dua variabel, yaitu metode grafik, metode substitusi, metode eliminasi dan metode campuran (substitusi dan eliminasi).

#### a. Metode grafik

Penyelesaian SPLDV dengan metode grafik dilakukan dengan menggunakan grafik. Adapun langkah-langkah untuk menentukan himpunan penyelesaian SPLDV dengan menggunakan metode grafik, yaitu sebagai berikut:

- 1) Buat tabel bantu untuk menggambarkan grafik himpunan penyelesaian dari setiap persamaan pada bidang *cartesius*.
- 2) Tentukanlah titik potong kedua grafik pada sumbu  $x$  dan  $y$ .
- 3) Titik potongnya adalah penyelesaian dari SPLDV. Jika garis-garis tersebut tidak berpotongan pada suatu titik tertentu, maka himpunan penyelesaiannya ialah himpunan kosong.

Contoh:

Tentukan himpunan penyelesaian dari sistem persamaan  $\begin{cases} 2x - y = 2 \\ x + y = 4 \end{cases}$  dengan menggunakan metode grafik! ( $x$  dan  $y$  himpunan bilangan real).

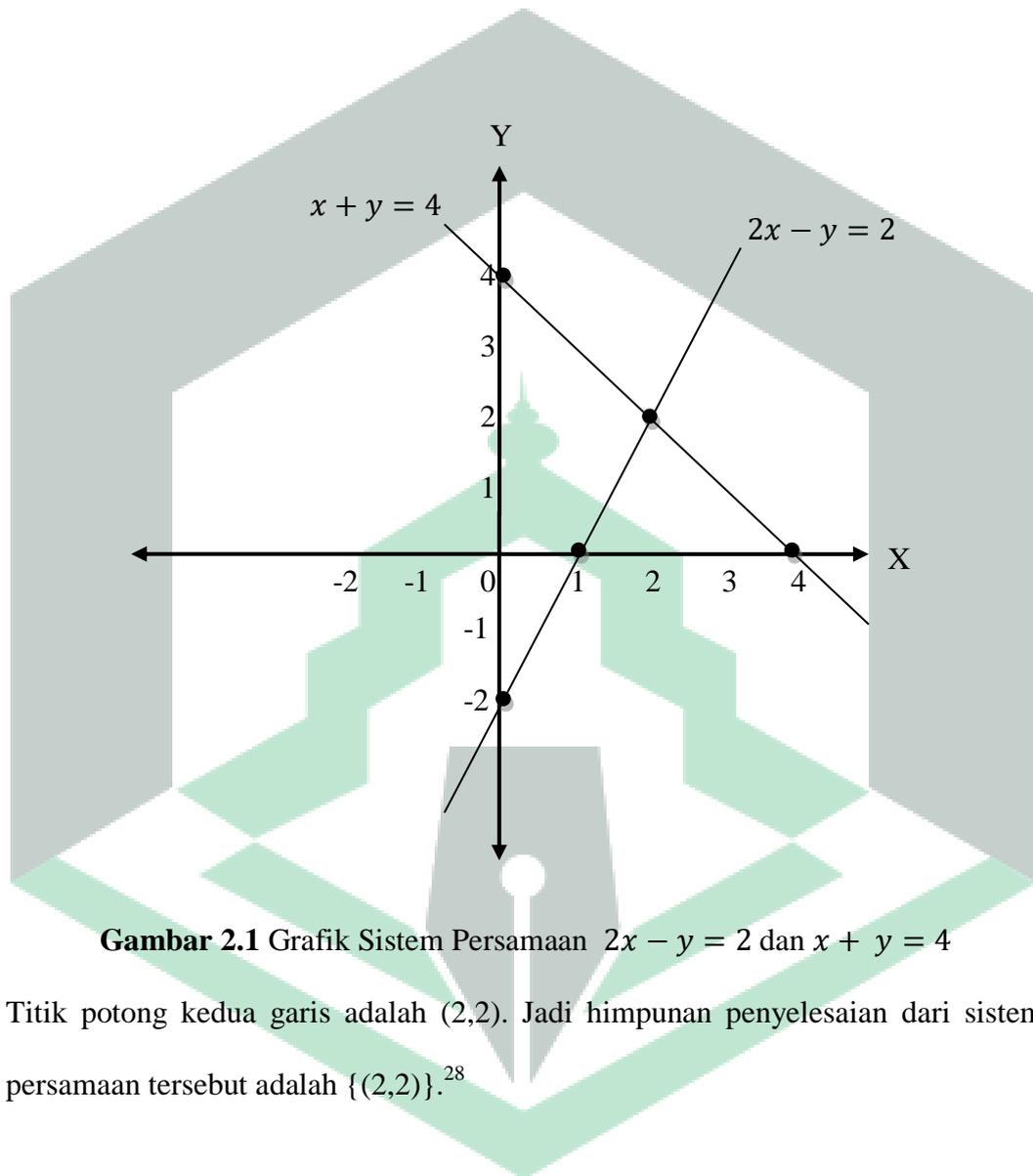
Penyelesaian:

- Kemungkinan nilai  $x$  dan  $y$  dari persamaan  $2x - y = 2$

$X$	$Y$	$(x,y)$
0	-2	(0,-2)
1	0	(1,0)

- Kemungkinan nilai  $x$  dan  $y$  dari persamaan  $x + y = 4$

$x$	$y$	$(x,y)$
0	4	(0,4)
4	0	(4,0)



**Gambar 2.1** Grafik Sistem Persamaan  $2x - y = 2$  dan  $x + y = 4$

Titik potong kedua garis adalah  $(2,2)$ . Jadi himpunan penyelesaian dari sistem persamaan tersebut adalah  $\{(2,2)\}$ .<sup>28</sup>

<sup>28</sup> Mariansyah Hariyadi Juliyanto, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Siswa Kelas VIII SMP," *Undergraduate (SI) Thesis, University Of Muhammadiyah Malang*, n.d., (2018) 17-18, <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/38699>.

### b. Metode substitusi

Penyelesaian SPLDV dengan metode substitusi dilakukan dengan menyatakan salah satu variabel lain kemudian nilai variabel tersebut menggantikan variabel yang sama pada persamaan lain. Langkah-langkah pengerjaan metode substitusi untuk mencari himpunan penyelesaian SPLDV yaitu:

- 1) Ubah salah satu persamaan menjadi bentuk  $x = \dots$  atau  $y = \dots$ .
- 2) Masukkan (substitusi) nilai  $x$  atau  $y$  yang diperoleh ke persamaan kedua.
- 3) Nilai  $x$  atau  $y$  yang diperoleh kemudian disubstitusikan ke salahsatu persamaan untuk mendapatkan nilai variabel lain yang belum diketahui ( $x$  atau  $y$ ).

Contoh:

Tentukan himpunan penyelesaian dari sistem persamaan

$$\begin{cases} 4x + y = 4; x, y \in R \\ -x + 4y = -18; x, y \in R \end{cases} \text{ menggunakan metode substitusi!}$$

Penyelesaian :

- Langkah 1 (mengubah ke bentuk  $x = \dots$  atau  $y = \dots$ )

$$4x + y = 4 \rightarrow y = 4 - 4x$$

- Langkah 2 (substitusi  $y = 4 - 4x$  ke persamaan  $-x + 4y = -18$ )

$$-x + 4y = -18 \leftrightarrow -x + 4(4 - 4x) = -18$$

$$\leftrightarrow -x + 16 - 16x = -18$$

$$\leftrightarrow -x - 16x = -18 - 16$$

$$\leftrightarrow -17x = -34$$

$$\leftrightarrow x = 2$$

- Langkah 3 (substitusi  $x = 2$  ke persamaan  $4x + y = 4$  atau  $-x + 4y = -18$ ).

$$4x + y = 4 \leftrightarrow 4(2) + y = 4$$

$$\leftrightarrow 8 + y = 4$$

$$\leftrightarrow y = 4 - 8$$

$$\leftrightarrow y = -4$$

Jadi himpunan penyelesaian dari sistem persamaan  $\begin{cases} 4x + y = 4; x, y \in R \\ -x + 4y = -18; x, y \in R \end{cases}$

ialah  $\{(2, -4)\}$ .<sup>29</sup>

### c. Metode eliminasi

Metode eliminasi merupakan metode penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan cara mengeliminasi atau menghilangkan salah satu variabel untuk menentukan variabel lainnya. Dengan demikian, koefisien salah satu variabel yang akan dihilangkan harus sama atau dibuat sama. Untuk menentukan variabel  $y$ , terlebih dahulu hilangkan variabel  $x$  dan sebaliknya.

Contoh:

Tentukan himpunan penyelesaian dari sistem persamaan  $\begin{cases} 2x - y = -2; x, y \in R \\ x + 2y = 4; x, y \in R \end{cases}$

menggunakan metode eliminasi!

Penyelesaian:

- Mengeliminasi variabel  $x$  (untuk mencari  $y$ )

$$\begin{array}{r} 2x - y = -2 \quad | \times 1 | \quad 2x - y = -2 \\ x + 2y = 4 \quad | \times 2 | \quad 2x + 4y = 8 \\ \hline \end{array}$$

$$-5y = -10$$

$$y = \frac{-10}{-5}$$

$$y = 2$$

<sup>29</sup> Mariansyah Hariyadi Juliyanto, 18-19.

- Mengeliminasi variabel  $y$  (untuk mencari  $x$ )

$$\begin{array}{r} 2x - y = -2 \quad | \times 2 | \quad 4x - 2y = -4 \\ x + 2y = 4 \quad | \times 1 | \quad x + 2y = 4 \\ \hline 5x = 0 \quad + \\ x = 0 \end{array}$$

Jadi, himpunan penyelesaian dari sistem persamaan  $\begin{cases} 2x - y = -2; x, y \in R \\ x + 2y = 4; x, y \in R \end{cases}$

adalah  $\{(0,2)\}$ .<sup>30</sup>

#### d. Metode campuran (substitusi dan eliminasi)

Terkadang kita mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal persamaan linear dua variabel menggunakan metode eliminasi dalam menentukan himpunan penyelesaian. Maka dari itu, metode campuran dapat digunakan, yaitu menggunakan salah satu variabel  $x$  atau  $y$  dengan menggunakan metode eliminasi. Hasil yang diperoleh dari  $x$  atau  $y$  kemudian disubstitusikan kedalam salah satu persamaan linear dua variabel tersebut.

Contoh:

Dengan menggunakan metode eliminasi, tentukan himpunan penyelesaian dari sistem persamaan berikut:  $\begin{cases} 2x + 4y = 14; x, y \in R \\ 4x + 6y = 20; x, y \in R \end{cases}$

Penyelesaian:

- Mengeliminasi variabel  $x$  (untuk mencari  $y$ )

$$\begin{array}{r} 2x + 4y = 14 \quad | \times 2 | \quad 4x + 8y = 28 \\ 4x + 6y = 20 \quad | \times 1 | \quad 4x + 6y = 20 \\ \hline 2y = 8 \\ y = 4 \end{array}$$

<sup>30</sup> Mariansyah Hariyadi Juliyanto, 19-20.

- Substitusi  $y = 4$  dalam persamaan  $4x + 6y = 20$

$$4x + 6y = 20 \Leftrightarrow 4x + 6(4) = 20$$

$$\Leftrightarrow 4x + 24 = 20$$

$$\Leftrightarrow 4x = -4$$

$$\Leftrightarrow x = -1$$

Jadi, himpunan penyelesaian dari  $\begin{cases} 2x + 4y = 14; x, y \in R \\ 4x + 6y = 20; x, y \in R \end{cases}$  adalah  $\{(2,-1)\}$ .<sup>31</sup>

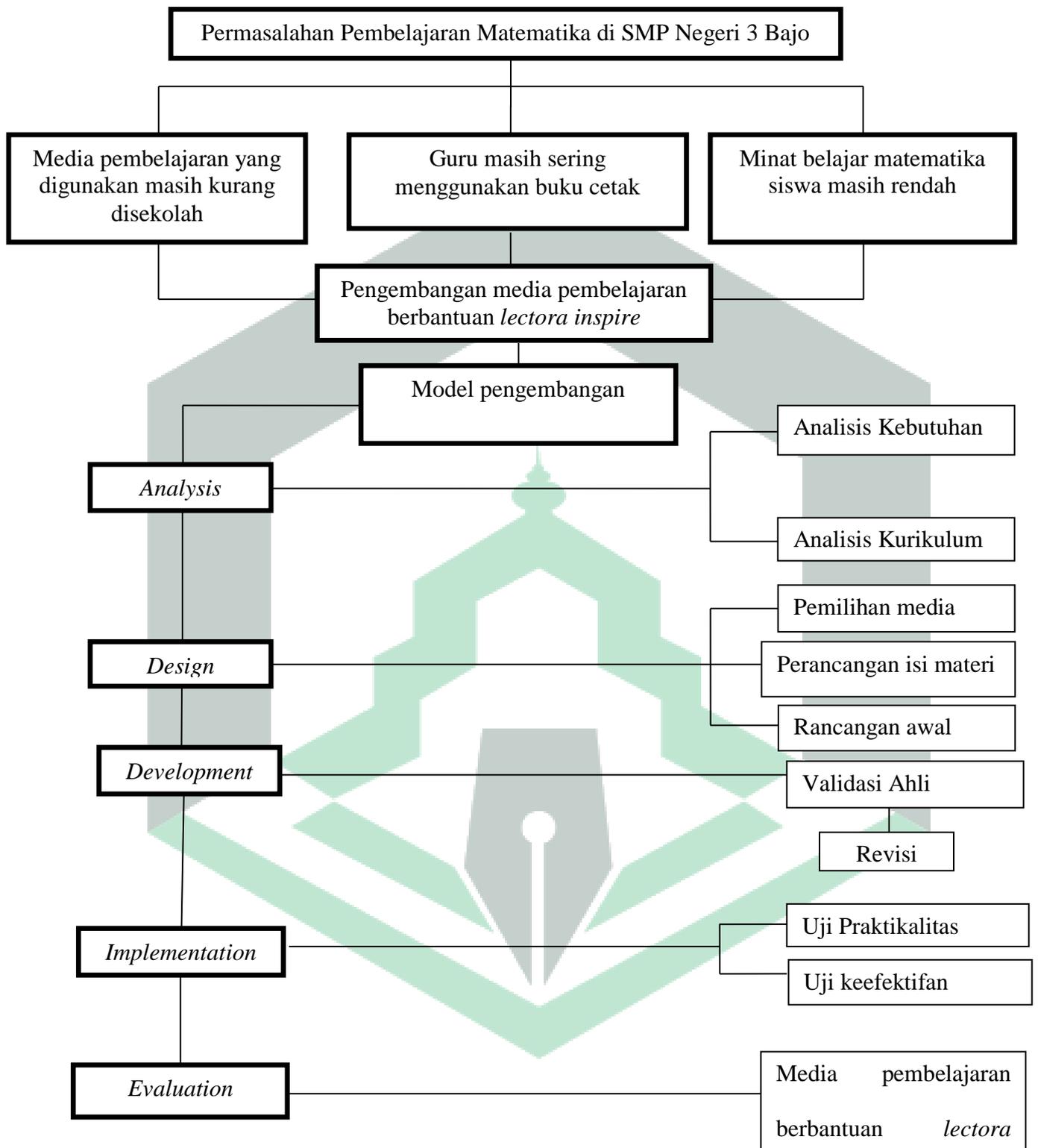
### C. Kerangka Pikir

Sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. Artinya kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru sebagai pemberi informasi dan pekerjaan pembelajaran nampaknya terkesan belum tepat digunakan dengan kondisi saat ini. Sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang dapat maksimal dan mengakibatkan berkurangnya minat belajar siswa dalam belajar matematika.

Berbagai inisiatif telah diluncurkan untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. Dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, guru melakukan berbagai penelitian untuk mengidentifikasi masalah dan menguji model, pendekatan, dan prosedur baru. Selain itu, kelayakan media pembelajaran yang digunakan juga harus dievaluasi. Penelitian ini merupakan penelitian *Reaseach and Development* (R&D). Dalam pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE, dengan 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evalution*. Adapun tahapan dalam penelitian ini akan dipaparkan dalam kerangka berfikir berikut:

---

<sup>31</sup> Mariansyah Hariyadi Juliyanto, 20-21.



Gambar 2.2 Skema Kerangka Berfikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Penelitian pengembangan atau yang dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, serta untuk menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan penelitian pendidikan, menurut Borgdan Gall dalam buku Sugiyono bahwa, suatu proses yang dilakukan untuk menghasilkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses dari langkah ini biasanya disebut sebagai siklus *R&D*, yaitu mempelajari temuan penelitian yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut, bidang pengujian dalam pengaturan dimana produk tersebut akan digunakan pada akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap pengajuan pengujian.<sup>1</sup>

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2017), 297.

dan mengembangkan suatu produk yang baru atau yang sudah ada, kemudian menguji keefektifan produk tersebut.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian pengembangan dilakukan di SMP Negeri 3 Bajo, yang beralamat di Jl. Pendidikan, Desa Pangi, Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan.

### 2. Waktu penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo.

### 2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu media pembelajaran matematika dimana peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **D. Prosedur Pengembangan**

Dalam penelitian ini, model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Pada tahap pengembangan terdapat lima tahapan penelitian yaitu

*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Adapun langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

### 1. Tahap Penelitian Pendahuluan (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis mengenai kebutuhan-kebutuhan proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi mengenai produk yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini, yaitu:

#### a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah.

#### b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk menganalisis kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 3 Bajo kelas VIII. Dalam hal ini peneliti menganalisis kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang akan dicapai melalui pengembangan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire*.

### 2. Tahap Pengembangan Produk Awal (*Design*)

Pada tahap selanjutnya, yaitu tahap pengembangan produk awal yang dalam hal ini jika dalam pengembangan model ADDIE tahap yang dilakukan adalah tahap perencanaan atau *design*. Tujuan dari tahap pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

#### a. Pemilihan media

Pada tahap ini pemilihan media disesuaikan dengan kebutuhan pada saat proses pembelajaran.

#### b. Perancangan penyajian isi materi

pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran meliputi perancangan penyajian isi materi. Perancangan ini berupa sumber belajar dan isi materi yang akan dikembangkan.

#### c. Rancangan awal

Pada tahap ini, rancangan awal adalah rancangan yang akan dilakukan sebelum uji coba. Rancangan ini ialah media pembelajaran.

#### 3. Tahap Validasi Ahli (*Development*)

Langkah selanjutnya adalah tahapan pengembangan (*development*) dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahapan validasi ahli. Bentuk akhir media, yang telah mengalami banyak penyusaian berdasarkan saran dari para ahli. Tindakan yang akan dilakukan pada tahap ini berupa penilaian ahli, dimana validasi ahli dilakukan pada tahap ini. Media yang dihasilkan divalidasi oleh para ahli. Rekomendasi ahli diperhitungkan dan digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki media yang ada.

#### 4. Tahap Uji Coba (*Implementation*)

Tahap uji coba atau tahap implementasi adalah tahap yang akan dilakukan selanjutnya. Tahap implementasi akan dilakukan jika media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator sebagai media pembelajaran dinyatakan valid dan praktis. Tahap uji coba merupakan tahap implementasi praktikalitas untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan praktis untuk digunakan setelah melihat uji data dan kepraktisan.

## 5. Pembuatan Produk Akhir (*Evaluation*)

Pembuatan produk akhir atau jika menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi (*evaluation*), merupakan tahap akhir. Peneliti melakukan evaluasi sumatif dan formatif pada saat ini. Pada setiap tahapan dilakukan pengumpulan data untuk penilaian formatif yang digunakan untuk perbaikan, dan evaluasi sumatif yang digunakan untuk menilai pengaruh dan kualitas yang dilakukan diakhir pengembangan.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Wawancara digunakan pada saat peneliti melakukan pra penelitian untuk mengumpulkan informasi dan menemukan permasalahan yang diperoleh sebagai masukan untuk pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

#### 2. Angket

Angket atau kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Angket yang digunakan berupa lembar validasi, lembar angket praktikalitas dan lembar angket minat belajar.

### **F. Instrumen Penelitian**

#### 1. Pedoman wawancara

Wawancara digunakan oleh peneliti pada salah satu guru mata pelajaran matematika dan siswa di SMP Negeri 3 Bajo untuk menemukan informasi mengenai media pembelajaran dan metode yang digunakan disekolah terkhusus

pada mata pelajaran matematika. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi awal yang dapat dimanfaatkan sebagai masukan dalam pembuatan media pembelajaran. Adapun instrumen wawancara yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Apakah bapak/ibu menggunakan media dalam proses pembelajaran matematika?	
2.	Metode apa yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran matematika?	
3.	Adakah kendala yang bapak/ibu dapatkan dalam proses pembelajaran matematika? Jika ada, apa saja kendalanya!	
4.	Menurut bapak/ibu, selain buku cetak apakah perlu ada media pembelajaran tambahan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran?	
5.	Apakah bapak/ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbantuan <i>lectora inspire</i> ?	

**Tabel 3.2** Kisi-Kisi Instrumen wawancara Siswa

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Media pembelajaran apa yang biasa guru gunakan dalam proses pembelajaran matematika?	
2.	Apa saja kesulitan anda dalam belajar matematika?	
3.	Apakah belajar matematika terlihat membosankan?	
4.	Apakah anda ikut aktif dalam proses pembelajaran matematika?	
5.	Menurut anda, apakah perlu menggunakan media tambahan dalam proses pembelajaran matematika?	

## 2. Lembar Angket

Lembar angket digunakan untuk mendapatkan data mengenai validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi akan diberikan kepada validator yang kompeten.

a. Lembar validasi ahli materi

Para ahli akan mengevaluasi indikator-indikator pada lembar validasi ini.

Adapun beberapa indikator pada lembar validasi ini yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.3** Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Indikator</b>
I. Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan KI dan KD kurikulum 2013
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
II. Isi	Pemilihan materi
	Kemenarikan isi materi
III. Bahasa	Penggunaan bahasa mudah dipahami
IV. Soal	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan
V. Kegunaan	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi
	Meningkatkan minat dan kemandirian belajar siswa

b. Lembar validasi ahli media

Indikator pada lembar validasi ini akan dievaluasi oleh para tenaga profesional. Adapun beberapa indikator pada lembar validasi ini yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.4** Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Indikator</b>
I. Tampilan	Tampilan awal produk
	Ketetapan pemilihan warna background
	Keserasian warna tulisan dengan background
	Ketetapan pemilihan warna teks <i>lectora inspire</i>
	Ketetapan pemilihan jenis huruf dan ukuran
	Ketetapan tata letak gambar tidak mengganggu teks yang ditampilkan
	Tata letak animasi
	Visualisasi animasi

**Tabel 3.4** Lanjutan

II. Pemrograman	Kesesuaian animasi dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ketepatan pemilihan animasi <i>Lectora Inspire</i> Penempatan animasi pendukung Konsistensi animasi <i>lectora inspire</i> Kejelasan petunjuk penggunaan Pemilihan kalimat dalam setiap slidennya Pemindahan dari satu slide ke slide lainnya Kemudahan penguasaan media <i>lectora inspire</i>
-----------------	--

## c. Lembar angket praktikalitas

Lembar angket praktikalitas digunakan untuk mendapatkan data berupa respon siswa terhadap produk yang akan dikembangkan mengenai kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut beberapa indikator pada lembar angket praktikalitas siswa yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.5** Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Siswa

Aspek yang dinilai	Indikator
I. Tampilan	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian Media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan Animasi yang terdapat dalam media pembelajaran sangat menarik perhatian
II. Materi/Isi	Materi yang disajikan mudah dipahami Materi yang disajikan dalam tampilan menarik dan menyenangkan

**Tabel 3.5** Lanjutan

III. Kegunaan	<p>Media pembelajaran ini menambah minat belajar</p> <p>Senang menggunakan media pembelajaran ini</p> <p>Media pembelajaran membantu dalam memahami materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel</p> <p>Media pembelajaran ini dapat membantu dalam belajar mandiri, karena dapat diakses dengan mudah</p> <p>Lebih termotivasi dalam mempelajari materi Relasi dan Fungsi setelah melihat media pembelajaran ini</p>
---------------	--

d. Lembar angket minat belajar

**Tabel 3.6** Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Indikator</b>
I. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.	<p>Senang menggunakan media pembelajaran ini</p> <p>Senang belajar matematika menggunakan media pembelajaran ini</p>
II. Adanya ketertarikan terhadap pembelajaran.	<p>Tertarik menggunakan media pembelajaran ini</p> <p>Tertarik untuk belajar mandiri menggunakan media ini</p>
III. Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.	<p>Menggunakan media pembelajaran ini dapat membantu memahami materi matematika</p>
IV. Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran	<p>Termotivasi untuk memahami materi matematika menggunakan media ini karena dapat diakses dengan mudah</p>
V. Adanya keingintahuan atau kemauan untuk belajar	<p>Rasa ingin tahu untuk mempelajari materi matematika</p>

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis deskriptif kualitatif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari validator. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berisi kritik, tanggapan, masukan dan saran dari validator ahli untuk perbaikan yang terdapat dalam lembar validasi.

### 2. Analisis deskriptif kuantitatif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui lembar validasi dan angket praktikalitas.

#### a. Teknik analisis data validitas

Dari hasil validasi ahli dianalisis dengan mempertimbangkan kritik, tanggapan, masukan dan saran dari validator. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai pedoman untuk merevisi produk. Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala *likert* 1–4 seperti berikut ini:

- Skor 1 : tidak valid
- Skor 2 : kurang valid
- Skor 3 : cukup valid
- Skor 4 : valid

Hasil analisis digunakan sebagai pedoman untuk merevisi produk atau instrumen. Hasil tabulasi validator menjadi dasar teknik analisis data validitas dan rumus yang digunakan untuk mencari persentasenya yaitu sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase, kategori tersebut tercantum dalam tabel berikut:<sup>2</sup>

**Tabel 3.7** Kategori Penilaian Kevalidan Produk

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

b. Teknik analisis data praktikalitas

Teknik analisis data praktikalitas didapatkan dari hasil data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh siswa dan rumus yang digunakan untuk mencari persentasenya yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase, kategori tersebut tercantum dalam tabel berikut:<sup>3</sup>

**Tabel 3.8** Kategori Penilaian Kepraktisan Produk

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak praktis
21-40	Kurang praktis
41-60	Cukup praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat praktis

<sup>2</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian* (Jakarta: Alfabeta, 2005), 89.

<sup>3</sup> Riduwan, 89.

c. Teknik analisis data efektivitas

Menggunakan skala *likert* untuk mengolah data efektivitas. Hasil data efektivitas diperoleh dari angket minat belajar siswa. Skala ini disusun sebagai pernyataan dengan empat tanggapan yang menunjukkan tingkatan: SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju) dan STS (sangat tidak setuju). Data yang dikumpulkan dari sekelompok siswa yang menanggapi item pernyataan digunakan untuk skala ini. Dengan menggunakan skor angket, berikut ini adalah bagaimana respon siswa ditentukan:

**Tabel 3.9** Skor Angket *Likert*

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Positif	4	3	2	1
2	Negatif	1	2	3	4

Rumus yang digunakan untuk mencari persentasenya yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor tiap siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan skala untuk kategori minat belajar siswa, nilai persen dijabarkan sebagai berikut:<sup>4</sup>

**Tabel 3.10** Kategori Penilaian Efektivitas

Kategori Minat	Persentase (%)
Baik Sekali	$K \geq 80$
Baik	$60 \leq K < 80$
Cukup baik	$40 \leq K < 60$
Kurang	$20 \leq K < 40$
Jelek	$K < 20$

<sup>4</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009) 245.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran umum SMP Negeri 3 Bajo

UPT SMP Negeri 3 Bajo adalah sekolah Menengah Pertama yang terletak di jalan Laudu, desa Pangi, kec. Bajo, kab. Luwu, dengan posisi disebelah barat berbatasan dengan desa Samulang, disebelah Timur berbatasan dengan kecamatan Kamanre, disebelah Utara berbatasan dengan desa Buntubabang, dan disebelah Selatan berbatasan dengan desa Langkidi. SMP Negeri 3 Bajo diresmikan pada tanggal 15 juli 2015. SMP Negeri 3 Bajo telah berdiri selama kurang lebih 7 tahun. SMP Negeri 3 Bajo memiliki luas tanah 1.300 m<sup>2</sup> dan luas bangunan 660 m<sup>2</sup>.

##### a. Visi dan Misi SMP Negeri 3 Bajo

###### 1) Visi

Kreatif dan inovatif dalam rangka meningkatkan prestasi yang berwawasan religius.

###### 2) Misi

Bermutu dan berprestasi dibidang akademik dan non akademik serta beriman dan bertakwa dengan indikator sebagai berikut:

- a) Unggul dalam perolehan nilai ujian akhir
- b) Unggul dalam lomba olahraga
- c) Unggul dalam bidang keterampilan

- d) Unggul dalam bidang kepramukaan
  - e) Unggul dalam bidang kesenian
  - f) Unggul dalam aktivitas keagamaan dan seni baca tulis Al-Qur'an.
- b. Tenaga pendidik dan kependidikan

**Tabel 4.1** Data pendidik dan tenaga kependidikan SMP Negeri 3 Bajo Tahun Pelajaran 2021-2022

No.	Pegawai	PNS	Non PNS	Jumlah
1	Guru	16	9	25
2	TU	-	7	7
3	Satpam	-	1	1
4	Bujang	-	1	1
<b>Jumlah</b>				34

- c. Sarana dan prasarana

**Tabel 4.2** sarana dan prasarana SMP Negeri 3 Bajo

No	Ruang	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Kelas	9
4	Ruang BK	1
5	Ruang UKS	-
6	Mushollah	1
7	Laboratorium IPA	1
8	Laboratorium Komputer	1
9	Perpustakaan	-
10	Ruang Ganti	2
11	Ruang WC	4
12	Gudang	2

## 2. Hasil pengembangan produk

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* materi sistem persamaan linear dua variabel untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bajo yang beralamat di Jl. Laudu Desa Pangli Kec. Bajo Kab. Luwu. Tujuan dari

penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* tersebut. Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE, terdiri atas lima tahap pengembangan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun hasil dalam langkah-langkah pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap penelitian pendahuluan (*Analysis*)

Tahap *analysis* merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan media ini. Pada tahap ini dilakukan dua kegiatan, yaitu kegiatan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan mendasar dalam pengembangan media pembelajaran matematika di SMP Negeri 3 Bajo, khususnya di kelas VIII. Hal ini dilakukan untuk menentukan kesulitan yang sering dialami guru saat mengajarkan materi kepada siswa dan sejauh mana tingkat keterlibatan atau minat siswa dalam melakukannya.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan wawancara dengan salah seorang guru di SMP Negeri 3 Bajo yaitu ibu Nahira, S.Pd. mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Dalam menyampaikan materi guru sering menggunakan buku cetak. Buku cetak dibagikan kepada siswa saat pelajaran berlangsung dan dikumpulkan kembali setelah mata pelajaran selesai. Dalam pembelajaran

matematika beliau belum pernah menggunakan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire*. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu perlu adanya pembaruan terhadap sumber belajar seperti media sebagai pendukung media berupa buku cetak yang sudah ada, sehingga siswa lebih tertarik belajar matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* untuk membantu siswa dalam membangkitkan semangat belajar atau meningkatkan minat belajar yang lebih besar dan diharapkan siswa lebih terlibat dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

## 2) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi kurikulum yang digunakan di sekolah, mengidentifikasi kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) serta mengidentifikasi materi-materi yang ada pada pelajaran matematika yang dapat digunakan sebagai sumber bahan materi dalam pembuatan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire*.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) digunakan untuk memandu pengembangan materi pembelajaran yang menarik meliputi KI, KD, Indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran. Kompetensi inti dan keterampilan dasar diturunkan dari hasil analisis kurikulum berdasarkan kurikulum 2013 pada materi sistem persamaan linear dua variabel semester ganjil kelas VIII, yaitu:

Kompetensi inti (KI):

- a) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

- b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara aktif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- c) Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- d) Mencobah, mengolah dan menyaji dalam ranah kongkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengurang) sesuai yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Kompetensi dasar (KD):

- 3.5 Menjelaskan sistem persamaan linear dua variabel dan penyelesaian yang dihubungkan dengan masalah kontekstual.
- 4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel.

b. Tahap pengembangan produk awal (*Design*)

Tahap *design* (pengembangan produk awal) merupakan tahap yang dilakukan setelah melakukan analisis. Untuk meningkatkan keterlibatan atau minat siswa dalam pembelajaran, maka dibuatlah perancangan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* pada materi sistem persamaan linear dua variabel. Berikut ini adalah beberapa langkah yang akan dilakukan dalam tahap *design* yaitu sebagai berikut:

### 1) Pemilihan media

Pemilihan media dimodifikasi berdasarkan dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Media yang digunakan pada pembelajaran ini yaitu media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* serta buku cetak (buku paket sekolah) yang berperan sebagai media inti serta LCD dan labtop sebagai alat bantu yang akan digunakan peneliti dalam penyampaian materi.

### 2) Perancangan penyajian isi materi

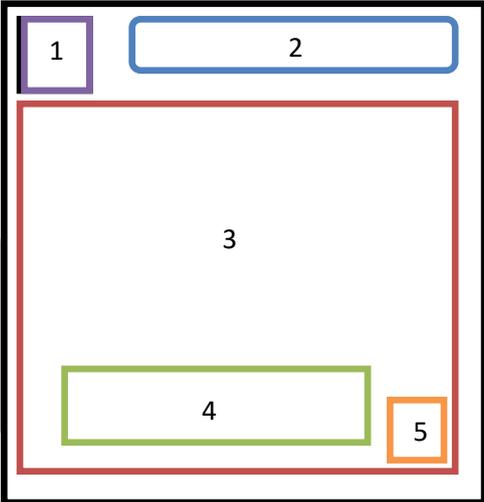
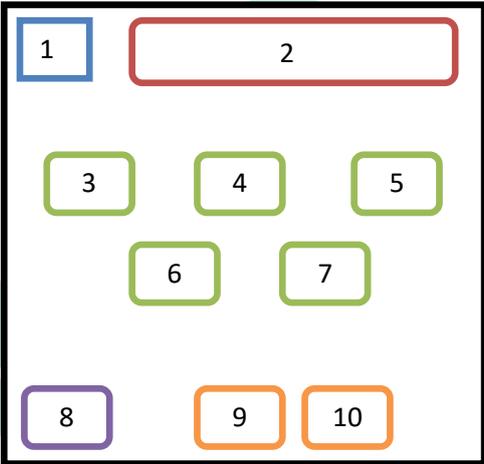
Pada tahap ini, perencanaan cara penyajian isi materi merupakan bagian dari pengembangan media pembelajaran. Informasi dalam perangkat pembelajaran ini akan diperoleh dari bahan cetak studi (buku pelajaran sekolah) dan sumber terkait lainnya. Berikut adalah sumber yang dimaksud, yaitu:

- a) Buku Matematika SMP/MTS kelas VIII edisi revisi 2017 kemendikbud (2017) yang ditulis oleh Ibnu Taufiq, Abdul Rahman As'ari, Mohammad Tohir, Erik Valentino, dan Zainul Imron.
- b) Pengertian dan Metode Penyelesaian SPLDV, 2021 yang ditulis oleh Abdillah.

### 3) Rancangan awal

Media yang akan digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk pengembangan juga akan dirancang pada tahap ini. Proses perancangan media memanfaatkan temuan dari analisis sebelumnya yang dilakukan selama tahap penelitian pendahuluan (*analysis*). Pembuatan sketsa gambar (*storyboard*) yang diurutkan secara berurutan merupakan langkah perancangan selanjutnya. Perancangan *storyboard* untuk media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* yang dikembangkan ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Storyboard

No.	Visual	Keterangan
1. Tampilan awal		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Judul media (shape line fill)</li> <li>3. Gambar dengan tema spldv</li> <li>4. Judul materi, kelas, sekolah (jenis tulisan copperplate gothic bold)</li> <li>5. Button next (blue bubble next)</li> </ol>
2. Menu utama		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Menu utama (hexogen)</li> <li>3. Petunjuk (lente_normale_architetto)</li> <li>4. KI, KD, Indikator, TP (Folder_Icon_01)</li> <li>5. Materi (stack_of_books_taller_ga_)</li> <li>6. Quiz (lightbulb-on)</li> <li>7. Profil (graduation-cap)</li> <li>8. Button (People icon)</li> <li>9. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>10. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>

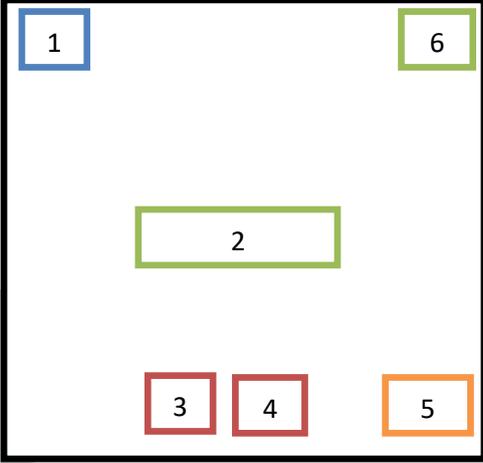
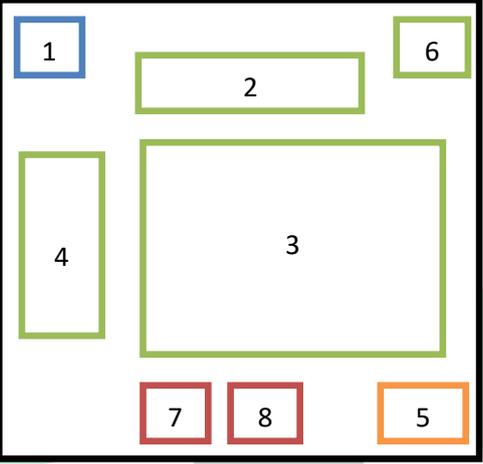
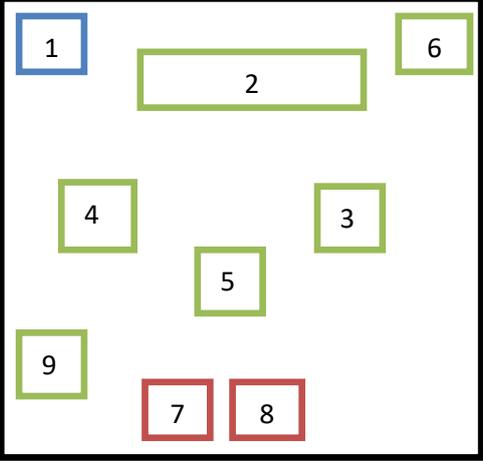
Tabel 4.3 Lanjutan

3. Petunjuk		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Petunjuk (lente_normale_arcthitetto_01)</li> <li>3. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>4. Button next (Blue Bubble Next)</li> <li>5. Button (People icon)</li> <li>6. Button home</li> </ol>
4. KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Petunjuk</li> <li>3. Petunjuk (lente_normale_arcthitetto_01)</li> <li>4. Materi (stack_of_books_taller_ga_)</li> <li>5. KI, KD, Indikator, TP (folder_icon_01)</li> <li>6. Quiz (lightbulb-on)</li> <li>7. Profil (graduation-cap)</li> <li>8. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>9. Button next (Blue Bubble Next)</li> <li>10. Button home</li> </ol>
5. Kompetensi Inti		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Kompetensi Inti</li> <li>3. Button home</li> <li>4. Kompetensi Inti (rnd_rectg_c)</li> <li>5. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>6. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>

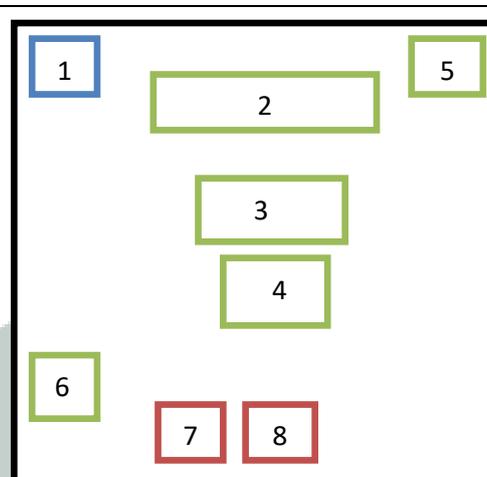
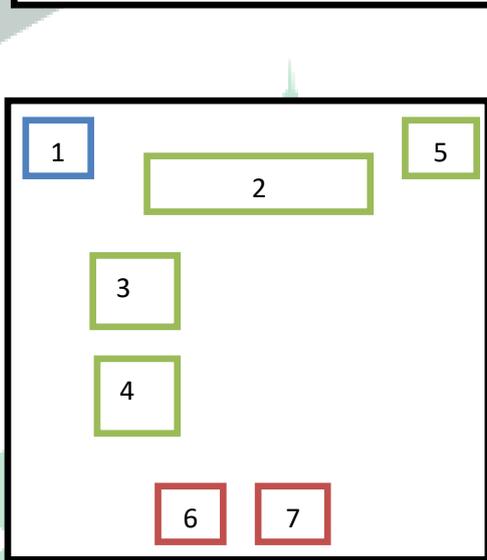
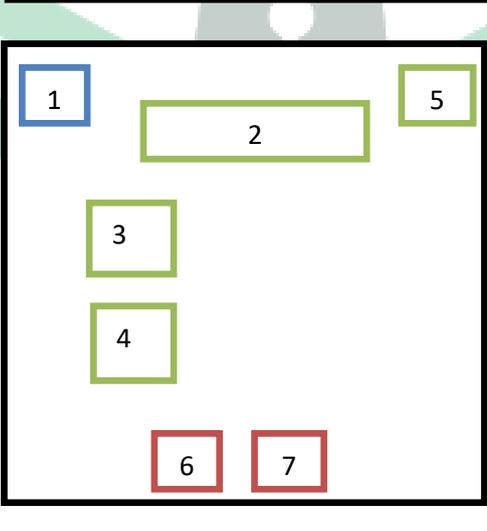
Tabel 4.3 Lanjutan

6. Kompetensi Dasar	<p>The diagram shows a rectangular interface with a black border. It contains six numbered elements: 1 (blue square, top-left), 2 (red rectangle, top-center), 3 (blue square, top-right), 4 (orange rectangle, center), 5 (purple square, bottom-left), and 6 (purple square, bottom-right).</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Kompetensi Dasar</li> <li>3. Button home</li> <li>4. Kompetensi Dasar (rnd_rectg_c)</li> <li>5. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>6. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>
7. Indikator Pencapaian Kompetensi	<p>The diagram shows a rectangular interface with a black border. It contains six numbered elements: 1 (blue square, top-left), 2 (red rectangle, top-center), 3 (blue square, top-right), 4 (orange rectangle, center), 5 (purple square, bottom-left), and 6 (purple square, bottom-right).</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Indikator Pencapaian Kompetensi</li> <li>3. Button home</li> <li>4. Indikator Pencapaian Kompetensi (rnd_rectg_c)</li> <li>5. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>6. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>
8. Tujuan Pembelajaran	<p>The diagram shows a rectangular interface with a black border. It contains six numbered elements: 1 (blue square, top-left), 2 (red rectangle, top-center), 3 (blue square, top-right), 4 (orange rectangle, center), 5 (purple square, bottom-left), and 6 (purple square, bottom-right).</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Tujuan Pembelajaran</li> <li>3. Button home</li> <li>4. Tujuan Pembelajaran (rnd_rectg_c)</li> <li>5. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>6. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>

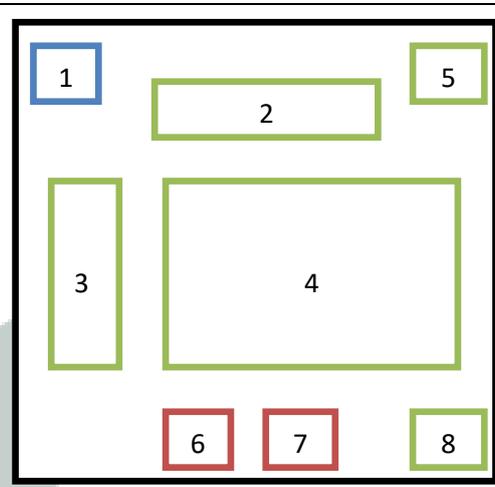
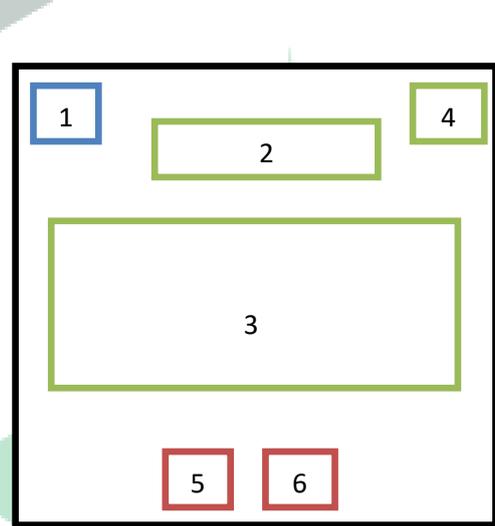
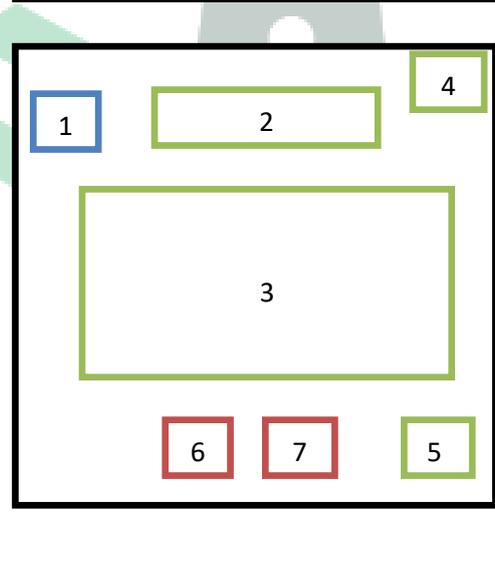
Tabel 4.3 Lanjutan

9. Materi		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo Kampus</li> <li>2. Materi (stack_of_books_taller_ga_)</li> <li>3. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>4. Button next (Blue Bubble Next)</li> <li>5. Button (Peopleicon)</li> <li>6. Button home</li> </ol>
10. Pengertian SPLDV		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Pengertian SPLDV (Callout Rounded Rectangle)</li> <li>3. Penjabaran pengertian SPLDV (Bell MT)</li> <li>4. Visualisasi Guru</li> <li>5. Button pen_01</li> <li>6. Button home</li> <li>7. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>8. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>
11. Ciri-Ciri SPLDV		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Ciri-Ciri SPLDV</li> <li>3. open_book_nae_02</li> <li>4. bibliografia_france_sco_01</li> <li>5. ruler-pencil-triangle</li> <li>6. button home</li> <li>7. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>8. Button next (Blue Bubble Next)</li> <li>9. Button personicon</li> </ol>

Tabel 4.3 Lanjutan

<p>12. Bentuk Umum SPLDV</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Bentuk umum SPLDV</li> <li>3. Penjabaran bentuk umum SPLDV (Rounded Rectangle)</li> <li>4. Keterangan (Bell MT)</li> <li>5. button home</li> <li>6. Button personicon</li> <li>7. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>8. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>
<p>13. Metode Penyelesaian SPLDV</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Metode Penyelesaian SPLDV</li> <li>3. Metode grafik (button Octagon)</li> <li>4. Metode substitusi (button Octagon)</li> <li>5. button home</li> <li>6. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>7. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>
<p>14. Metode Penyelesaian SPLDV</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Metode Penyelesaian SPLDV</li> <li>3. Metode grafik (button Octagon)</li> <li>4. Metode substitusi (button Octagon)</li> <li>5. button home</li> <li>6. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>7. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>

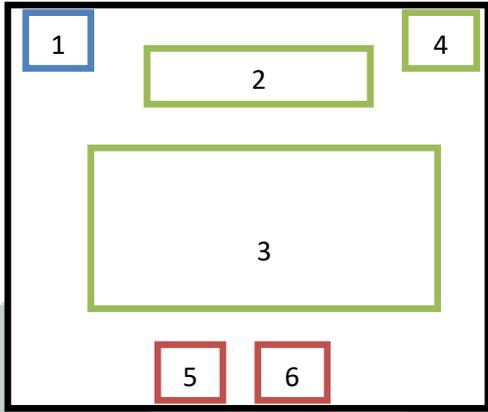
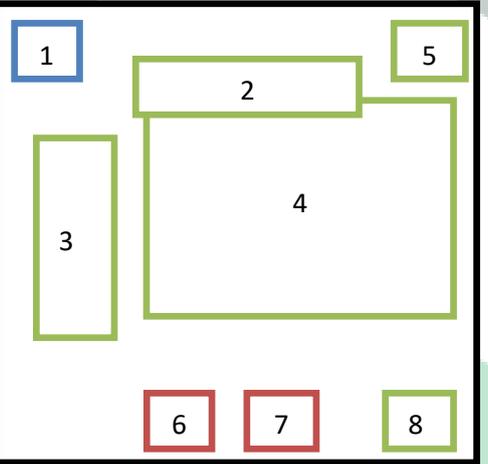
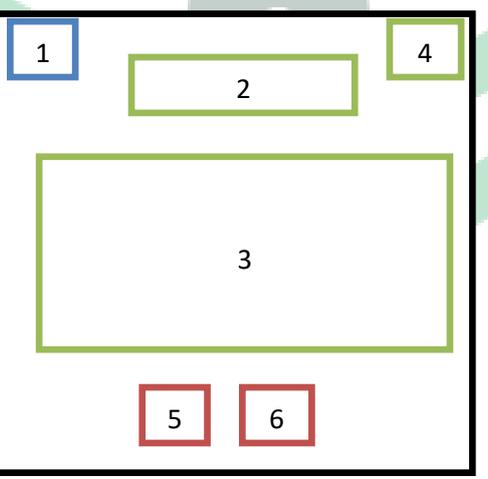
Tabel 4.3 Lanjutan

<p>15. Metode</p> <p>Grafik</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Metode grafik (Callout Rounded Rectangle)</li> <li>3. Visualisasi guru</li> <li>4. Langkah-langkah penyelesaian SPLDV (Bell MT)</li> <li>5. Button home</li> <li>6. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>7. Button next (Blue Bubble Next)</li> <li>8. Button pen_01</li> </ol>
<p>16. Contoh Soal</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Contoh soal (Cooper Std Black)</li> <li>3. Soal (Bookman Old Style)</li> <li>4. Button home</li> <li>5. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>6. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>
<p>17. Penyelesaian</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Penyelesaian (Cooper Std Black)</li> <li>3. Jawaban soal (Bookman Old Style)</li> <li>4. Button home</li> <li>5. Button peopleicon</li> <li>6. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>7. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>

Tabel 4.3 Lanjutan

18. Metode Substitusi		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Metode substitusi (Callout Rounded Rectangle)</li> <li>3. Visualisasi guru</li> <li>4. Langkah-langkah penyelesaian SPLDV metode substitusi (Bell MT)</li> <li>5. Button home</li> <li>6. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>7. Button next (Blue Bubble Next)</li> <li>8. Button pen_01</li> </ol>
19. Contoh Soal		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Contoh soal (Cooper Std Black)</li> <li>3. Soal (Bell MT)</li> <li>4. Button home</li> <li>5. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>6. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>
20. Metode Eliminasi		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Metode eliminasi (Callout Rounded Rectangle)</li> <li>3. Visualisasi guru</li> <li>4. Langkah-langkah penyelesaian SPLDV metode Eliminasi (Bell MT)</li> <li>5. Button home</li> <li>6. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>7. Button next (Blue Bubble Next)</li> <li>8. Button pen_01</li> </ol>

Tabel 4.3 Lanjutan

21. Contoh Soal		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Contoh soal (Cooper Std Black)</li> <li>3. Soal (Bell MT)</li> <li>4. Button home</li> <li>5. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>6. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>
22. Metode Gabungan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Metode gabungan (Callout Rounded Rectangle)</li> <li>3. Visualisasi guru</li> <li>4. Langkah-langkah penyelesaian SPLDV metode gabungan (Bell MT)</li> <li>5. Button home</li> <li>6. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>7. Button next (Blue Bubble Next)</li> <li>8. Button pen_01</li> </ol>
23. Contoh Soal		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Contoh soal (Cooper Std Black)</li> <li>3. Soal (Bell MT)</li> <li>4. Button home</li> <li>5. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>6. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>

Tabel 4.3 Lanjutan

24. Quiz		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Quiz (button lightbulb-on)</li> <li>3. Button home</li> <li>4. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>5. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>
25. Identitas Peserta Didik		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Quiz (Hobo Std)</li> <li>3. Identitas siswa (Question Nama, Question Kelas)</li> <li>4. Button mulai</li> <li>5. Button home</li> <li>6. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>7. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>
26. Soal Quiz		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Quiz (Hobo Std)</li> <li>3. Soal quiz (Arial Rounded MT Bold)</li> <li>4. Button home</li> <li>5. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>6. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>

Tabel 4.3 Lanjutan

27. Hasil Uji Kompetensi		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Quiz (Hobo Std)</li> <li>3. Hasil uji kompetensi (nama, kelas, nilai)</li> <li>4. Button home</li> <li>5. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>6. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>
28. Profil		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Profil (graduation-cap)</li> <li>3. Button home</li> <li>4. Button back (Blue Bubble Back)</li> <li>5. Button next (Blue Bubble Next)</li> </ol>
29. Penulis		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo kampus</li> <li>2. Profil penulis (button Rounded Rectangle)</li> <li>3. Button home</li> </ol>

#### 4) Penyusunan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar validasi, lembar angket praktikalitas dan lembar angket minat belajar. Lembar validasi terdiri atas dua yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Untuk menguji kelayakan media, lembar validasi diberikan kepada validator, lembar validasi ahli materi diberikan kepada dua validator dan lembar validasi ahli media diberikan kepada satu validator. Lembar angket praktikalitas disusun sesuai dengan aspek kepraktisan suatu produk. Setelah lembar angket praktikalitas akan diberikan kepada siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo setelah angket dinyatakan valid. Lembar angket minat belajar juga diberikan kepada siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo setelah dilakukan uji coba suatu produk.

#### c. Tahap pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap perwujudan dari tahap yang telah dikembangkan. Tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan kemudian dievaluasi setelah validasi media pembelajaran selesai dilakukan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini, adalah:

##### 1) Tahap pembuatan produk

Hasil perancangan media pembelajaran didasarkan pada kondisi siswa yang menyukai materi yang ringkas. Adapun hasil rancangan tersebut, yaitu:

##### a) Bagian pembuka

Bagian pembuka terdiri dari sampul, menu utama dan petunjuk. Adapun bagian-bagian tersebut yaitu:

(1) Sampul



Gambar 4.1 Sampul

(2) Menu utama



Gambar 4.2 Menu Utama

## (3) Petunjuk



Gambar 4.3 Bagian Pembuka

## b) Bagian isi

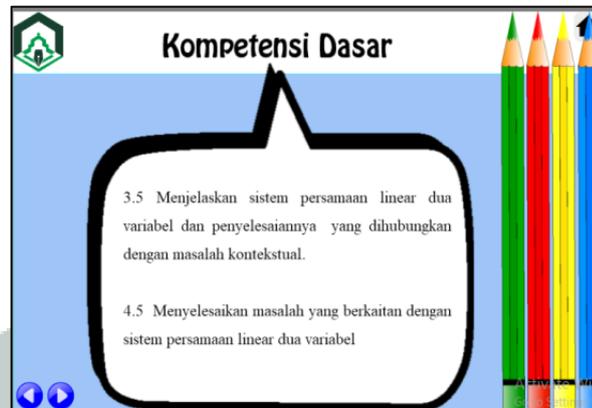
Bagian isi terdiri dari KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran dan materi. Adapun bagian-bagian tersebut yaitu:

## (1) Kompetensi Inti



Gambar 4.4 Kompetensi Inti

## (2) Kompetensi Dasar



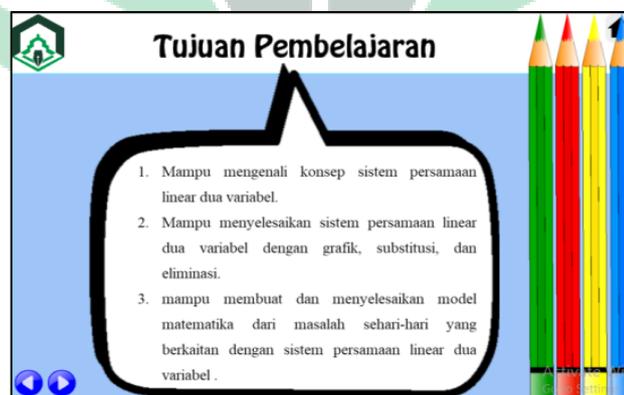
Gambar 4.5 Kompetensi Dasar

## (3) Indikator pencapaian pembelajaran



Gambar 4.6 Indikator pencapaian pembelajaran

## (4) Tujuan pembelajaran



Gambar 4.7 Tujuan pembelajaran

## (5) Materi

**Materi**

**Pengertian SPLDV**

Sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) adalah suatu sistem persamaan atau bentuk relasi sama dengan dalam bentuk aljabar yang memiliki dua variabel dan berpangkat satu dan apabila digambarkan dalam sebuah grafik maka akan membentuk tanda sama dengan.

**Ciri-Ciri SPLDV**

Menggunakan relasi tanda sama dengan (=)

Memiliki dua variabel

Kedua variabel tersebut berpangkat satu (memiliki derajat satu)

**Bentuk Umum SPLDV**

$$ax + by = c$$

$$dx + ey = f$$

Keterangan:  
 x, y = variabel  
 a, d = koefisien variabel x  
 b, e = koefisien variabel y  
 c, f = konstanta persamaan

**Metode Penyelesaian SPLDV**

- Metode Grafik**  
 Penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode grafik dilakukan dengan menggunakan grafik dari setiap persamaan yang diketahui.
- Metode Substitusi**  
 Penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode substitusi dilakukan dengan menyatakan salah satu variabel lain kemudian nilai variabel tersebut mengganti variabel yang sama pada persamaan lain.

**Metode Penyelesaian SPLDV**

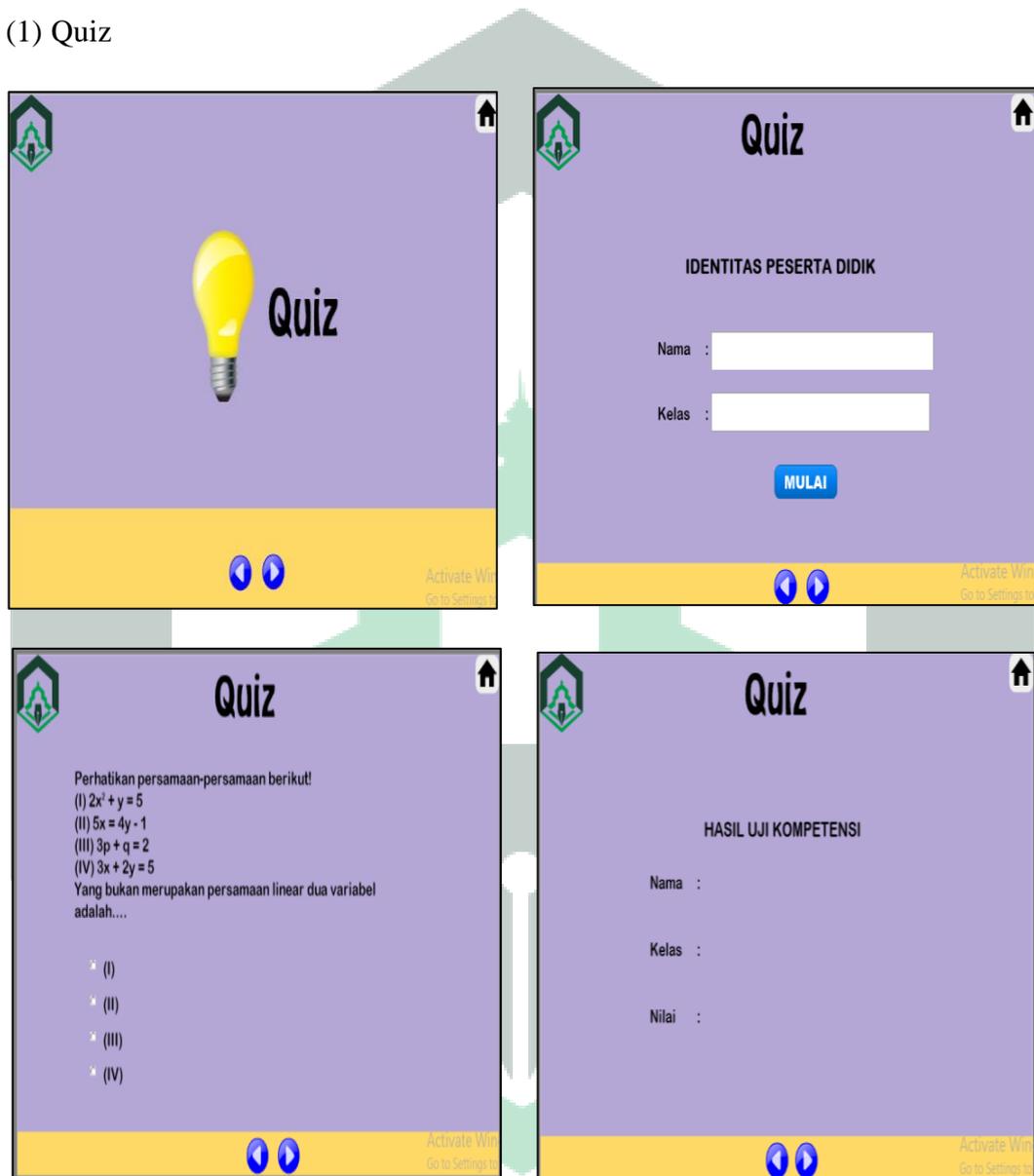
- Metode Eliminasi**  
 Penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode eliminasi dilakukan dengan cara mengeliminasi salah satu variabel untuk menentukan variabel lainnya. Untuk menentukan variabel x, maka variabel y yang dihilangkan dan sebaliknya.
- Metode Campuran (Eliminasi Substitusi)**  
 Gabungan dari metode eliminasi dan metode substitusi.

Gambar 4.8 Materi

c) Bagian penutup/evaluasi

Bagian penutup terdiri quiz dan profil penulis. Adapun bagian-bagian tersebut yaitu:

(1) Quiz



Gambar 4.9 Quiz

## (2) Profil



Gambar 4.10 Profil

## 2) Tahap validasi media pembelajaran

Tahap selanjutnya yaitu tahap validasi yang dilakukan oleh validator yang kompeten. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire*. Tahap validasi dilakukan pada bulan juni hingga bulan juli 2022. Validasi dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Ahli materi mengevaluasi pembelajaran, isi, bahasa, soal, dan kegunaan, sedangkan ahli media mengevaluasi tampilan dan pemrograman, sedangkan pada peneliti dalam hal ini merujuk pada saran dan arahan dari para validator.

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, khususnya media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* divalidasi oleh tiga validator yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.4** Nama Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Pekerjaan	Ahli
1.	Tri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Materi
2.	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Dosen IAIN Palopo	Media
3.	Nahirah, S.Pd.	Guru Matematika SMP Negeri 3 Bajo	Materi

## a) Hasil validasi ahli materi

**Tabel 4.5** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	$\Sigma$ Skor Per Aspek			Skor Maks	%	Kategori
		I	11	Jumlah			
1.	Pembelajaran	9	10	19	24	79,16	Valid
2.	Isi	7	7	14	16	87,5	Sangat Valid
3.	Bahasa	4	3	7	8	87,5	Sangat Valid
4.	Soal	4	3	7	8	87,5	Sangat Valid
5.	Kegunaan	9	10	19	24	79,16	Valid
	Rata-Rata					85	Sangat Valid

**Sumber : Data Primer yang diolah**

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran diperoleh jumlah skor 19 dengan skor maksimal 24 persentase 79,16%. Pada aspek isi diperoleh jumlah skor 14 dengan skor maksimal 16 persentase 87,5%. Pada aspek bahasa diperoleh jumlah skor 7 dengan skor maksimal 8 persentase 87,5%. Pada aspek soal diperoleh jumlah skor 7 dengan skor maksimal 8 persentase 87,5%. Pada aspek kegunaan diperoleh jumlah skor 19 dengan skor maksimal 24 persentase 79,16%. Berdasarkan persentase penilaian hasil skor tersebut diperoleh rata-rata persentase skor yaitu 85% , memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid.

## b) Hasil validasi ahli media

**Tabel 4.6** Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	$\Sigma$ Skor Per Aspek	Skor Maks	%	Kategori
1.	Tampilan	22	32	68,75	Valid
2.	Pemrograman	24	32	75	Valid
	Rata-Rata			71,87	Valid

**Sumber : Data Primer yang diolah**

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada aspek tampilan diperoleh jumlah skor 22 dengan skor maksimal 32 persentase 68,75%. Pada aspek pemrograman diperoleh jumlah skor 24 dengan skor maksimal 32 persentase 75%. Berdasarkan persentase skor penilaian tersebut diperoleh rata-rata persentase skor yaitu 71,87% dengan jumlah skor 46 dan skor maksimal 64, memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori valid.

## c) Hasil validasi angket uji praktikalitas

Sebelum menyebarkan angket pada siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan uji validitas angket. Dua validator ahli diberikan angket kepraktisan untuk menguji validitasnya, yaitu:

**Tabel 4.7** Nama Validator Angket Uji Praktikalitas

No	Nama	Pekerjaan
1.	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Dosen IAIN Palopo
2.	Nahirah, S.Pd.	Guru Matematika SMP Negeri 3 Bajo

**Tabel 4.8** Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

No	Aspek yang dinilai	Validator		Jumlah	Skor Maks	%	Kategori
		I	II				
1.	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	3	3	6	8	75	<i>Valid</i>
2.	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator	3	3	6	8	75	<i>Valid</i>
3.	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar	3	3	6	8	75	<i>Valid</i>
4.	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	3	6	8	75	<i>Valid</i>
	Rata-Rata					75	<i>Valid</i>

**Sumber: Data Primer yang diolah**

Berdasarkan tabel hasil validasi angket uji kepraktisan yang dianalisis, diperoleh perentase hasil validasi angket uji kepraktisan siswa adalah 75% dengan kategori valid.

## 3) Revisi hasil validasi

Setelah melakukan validasi, langkah selanjutnya yaitu melakukan revisi produk yang dikembangkan. Setelah mendapatkan kritik, masukan dan saran dari validator maka akan dilakukan revisi produk.

**Tabel 4.9** Revisi saran Validator

Hal Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Cover	Gambar pada cover disesuaikan, tambahan kelas dan sekolah pada sampul	Gambar pada cover telah diperbaiki, kelas dan sekolah telah ditambahkan
Visualisasi guru	Ganti visualisasi gambar guru	Visualisasi gambar guru telah diganti
Button	Tambahkan button untuk kembali kemenu utama	Button untuk kembali kemenu utama telah ditambahkan

Media yang dihasilkan kemudian revisi berdasarkan rekomendasi dan komentar dari validator sebagai panduan. Berikut ini adalah perubahan yang dilakukan peneliti:

a) Menyesuaikan gambar pada cover, menambahkan kelas dan nama sekolah.



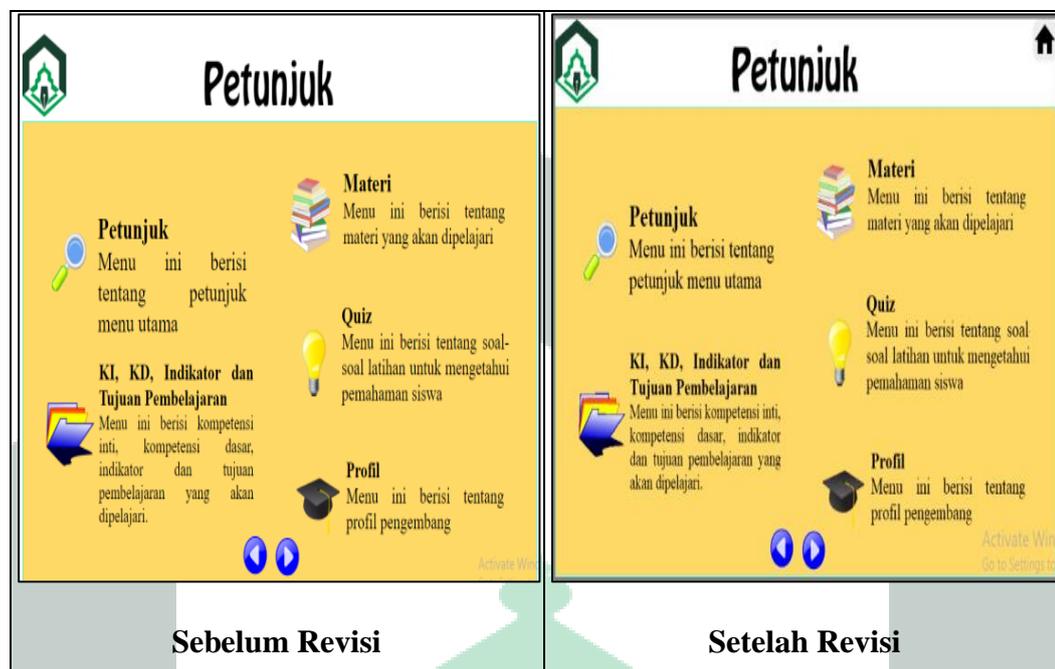
Gambar 4. 11 Tampilan Cover Media

b) Mengganti visualisasi gambar guru



Gambar 4.12 Visualisasi Gambar Guru

c) Menambahkan button untuk kembali kemenu utama.



**Gambar 4.13** Button Untuk Kembali Kemenu Utama

d. Tahap uji coba (*implementation*)

Tahap uji coba dilakukan dengan menguji coba kepada siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo. Tujuan dilakukan uji coba ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

1) Hasil uji praktikalitas

**Tabel 4.10** Hasil uji praktikalitas terhadap respon siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Per Aspek	Skor Maks	Persentase Skor	Kategori
1.	Tampilan	217	264	82,19%	<i>Sangat Praktis</i>
2.	Materi/Isi	216	264	81,81%	<i>Sangat Praktis</i>
3.	Kegunaan	296	352	84,09%	<i>Sangat Praktis</i>
	Rata-Rata			82,69%	<i>Sangat Praktis</i>

Berdasarkan uji praktikalitas oleh siswa kelas VIII.I SMP Negeri 3 Bajo pada aspek tampilan diperoleh jumlah skor peraspek 217 dengan skor maksimum 264 persentase 82,19%, aspek materi/isi diperoleh jumlah skor peraspek 216 dengan skor maksimum 264 persentase 81,81% dan pada aspek kegunaan diperoleh jumlah skor peraspek 296 dengan skor maksimum 352 persentase 84,09%. Berdasarkan persentase skor penilaian tersebut diperoleh rata-rata persentase 82,69% dengan kategori sangat praktis.

## 2) Hasil uji efektifitas angket minat belajar

**Tabel 4.11** Hasil Uji Keefektifan Sebelum Menggunakan Media *Lectora Inspire*

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Per Aspek	Skor Maks	Persentase Skor	Kategori
1.	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	276	440	62,73%	Baik
2.	Adanya ketertarikan terhadap pembelajaran	264	440	60%	Baik
3.	Adanya upaya untuk merealisasikan keinginan untuk belajar	162	264	61,36%	Baik
4.	Adanya kemauan dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran	155	264	58,71%	Cukup baik
5.	Adanya keingintahuan atau kemauan untuk belajar	200	352	56,82%	Cukup baik
	Rata-Rata			59,92%	Cukup baik

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo sebelum menggunakan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* yaitu pada aspek adanya perasaan senang terhadap pembelajaran diperoleh

jumlah skor peraspek 276 dengan skor maksimum 440 persentase 62,73%, aspek adanya ketertarikan terhadap pembelajaran diperoleh jumlah skor peraspek 264 dengan skor maksimum 440 persentase 60%, pada aspek adanya upaya untuk merealisasikan keinginan untuk belajar diperoleh jumlah skor peraspek 162 dengan skor maksimum 264 persentase 61,36%, pada aspek adanya kemauan dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran diperoleh jumlah skor peraspek 155 dengan skor maksimum 264 persentase 58,71%, dan pada aspek adanya keingintahuan atau kemauan untuk belajar diperoleh jumlah skor peraspek 200 dengan skor maksimum 352 persentase 56,82%. Berdasarkan persentase skor penilaian tersebut diperoleh rata-rata persentase 59,92% dengan kategori cukup baik.

**Tabel 4.12** Hasil Uji Efektifitas Sesudah Menggunakan Media *Lectora Inspire*

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Per Aspek	Skor Maks	Persentase Skor	Kategori
1.	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	342	440	77,72%	<i>Baik</i>
2.	Adanya ketertarikan terhadap pembelajaran	353	440	80,22%	<i>Baik Sekali</i>
3.	Adanya upaya untuk merealisasikan keinginan untuk belajar	210	264	79,54%	<i>Baik</i>
4.	Adanya kemauan dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran	197	264	74,62%	<i>Baik</i>

**Tabel 4.12** Lanjutan

5.	Adanya keingintahuan atau kemauan untuk belajar	272	352	77,27%	<i>Baik</i>
Rata-Rata				77,96%	<i>Baik</i>

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo pada aspek adanya perasaan senang terhadap pembelajaran diperoleh jumlah skor peraspek 342 dengan skor maksimum 440 persentase 77,72% , aspek adanya ketertarikan terhadap pembelajaran diperoleh jumlah skor peraspek 353 dengan skor maksimum 440 persentase 80,22%, pada aspek adanya upaya untuk merealisasikan keinginan untuk belajar diperoleh jumlah skor peraspek 210 dengan skor maksimum 264 persentase 79,54%, pada aspek adanya kemauan dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran diperoleh jumlah skor peraspek 197 dengan skor maksimum 264 persentase 74,62%, dan pada aspek adanya keingintahuan atau kemauan untuk belajar diperoleh jumlah skor peraspek 272 dengan skor maksimum 352 persentase 77,27%. Berdasarkan persentase skor penilaian tersebut diperoleh rata-rata persentase 77,96% dengan kategori baik.

e. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi dalam model ADDIE ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada akhir setiap tahap dalam proses ini, evaluasi formatif dilakukan. Setelah dilakukan uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas, dilakukan evaluasi sumatif pada akhir proses pengembangan. Berdasarkan hasil evaluasi formatif, diperoleh bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* yang berbentuk slide

presentasi. Setelah itu dilakukan uji validitas, praktikalitas dan keefektifan untuk mengetahui minat belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid oleh tim validator dan praktis berdasarkan hasil uji coba siswa, tingkat keefektifan baik dari angket minat belajar siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo. Kemudian dilakukan evaluasi sumatif untuk merevisi media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli materi dan ahli media. Setelah uji validitas, kepraktisan dan keefektifan dilakukan. Adapun perbaikan dapat dilihat pada tabel 4.9, gambar 4.4, gambar 4.5, dan gambar 4.6.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Deskripsi langkah-langkah pengembangan media**

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* ini dikembangkan dengan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap penelitian pendahuluan (*analysis*), tahap pengembangan produk awal (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap uji coba (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bajo jarang menggunakan media pembelajaran seperti media audio visual. Dari hasil wawancara dengan salah seorang siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo ditemukan beberapa masalah diantaranya siswa merasa kurang menyukai mata pelajaran matematika karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami terutama pada perkalian. Selain itu siswa kurang minat dalam memahami materi, hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik, belum tersedianya pembelajaran yang menekankan pada IT dan media yang

digunakan masih menggunakan media cetak. Pembelajaran yang dilakukan jarang menggunakan media pembelajaran seperti media audio visual. Hal ini dikemukakan oleh salah satu guru matematika SMP Negeri 3 Bajo, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Buku cetak merupakan media yang sering digunakan dalam penyampaian materi. Media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* belum pernah digunakan oleh pendidik dan masih jarang menggunakan media pembelajaran multimedia (*aplikasi/software*).

Media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* disajikan dengan penjelasan yang mudah dipahami dari setiap konsep, menggunakan latar belakang (*background*) yang menarik serta adanya contoh soal. Tersedianya sumber belajar matematika berbantuan *lectora inspire* ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, membantu pemahaman materi pembelajaran, dan mendukung guru dalam proses pembelajaran.

Tahap pengembangan produk awal (*design*) media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire*, langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan identitas dari produk yang dikembangkan seperti mata pelajaran, kelas, semester, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, judul, dan media yang menjadi output dari produk. Setelah itu dilakukan perancangan penyajian isi materi dan kemudian dituangkan dalam bentuk desain sketsa atau biasa disebut dengan *storyboard*. *Storyboard* dapat dilihat pada tabel 4.3.

Setelah membuat *storyboard*, langkah selanjutnya penyusunan instrument. Instrument yang digunakan berupa lembar validasi, lembar angket praktikalitas dan lembar angket minat belajar. Kelayakan media diuji dengan memberikan lembar validasi kepada tiga validator yang kompeten. Lembar angket praktikalitas disusun sesuai aspek kepraktisan suatu produk. Setelah media pembelajaran dinyatakan valid, maka lembar angket praktikalitas dan lembar angket minat belajar diberikan kepada siswa kelas VIII.1.

Tahap pengembangan merupakan tahap selanjutnya. Tahap ini adalah tahap realisasi produk dari tahap perancangan yang telah dilaksanakan. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *lectora inspire* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan dihasilkan dari bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para validator.

Media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* yang telah dinyatakan valid, maka tahap selanjutnya yaitu uji coba produk. Uji coba atau tahap implementasi dilakukan dengan menyebarkan angket praktikalitas dan angket minat belajar siswa untuk mengetahui tingkat keefektifan produk kepada siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo. Evaluasi adalah tahap akhir dari pengembangan produk, dimana dalam penelitian ini ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan diakhir setiap

tahapan dan setelah dilakukan uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas produk, evaluasi sumatif dilakukan pada akhir proses pengembangan produk.

## 2. Deskripsi kevalidan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire*

Tingkat kevalidan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* yang dikembangkan peneliti dikatakan valid apabila berada dikategori cukup valid, valid dan sangat valid yang dilakukan sebelum media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* diuji cobakan.

Dari hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* yang dikembangkan diperoleh persentase dengan kategori “valid”. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aminatuz Zuhriyah pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* untuk Melatihkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa” yang mengatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* dalam kategori valid dari hasil validasi oleh validator.<sup>1</sup>

## 3. Deskripsi kepraktisan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire*

Setelah dilakukan uji validitas dan produk yang dikembangkan dinyatakan valid , maka produk tersebut dapat di implementasikan dan di uji praktikalitasnya.

---

<sup>1</sup> Aminatuz Zuhriyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* untuk Melatihkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa”. *Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya*, (2019), 1, <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/38646>.

Adapun hasil praktikalitas media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* diperoleh dari membagikan angket kepada 22 siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo. Dari hasil uji praktikalitas siswa diperoleh dengan kategori “sangat praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* pada materi sistem persamaan linear dua variabel di SMP Negeri 3 Bajo praktis untuk digunakan. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Luthfia Qothrun Nada, Syifa Fatih’adna dan Dewi Mardhiyana pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan *E-learning* Berbantuan *Lectora Inspire* pada Materi Perbandingan Trigonometri pada Segitiga Siku-Siku di Kelas X Farmasi 2 SMK Muhammadiyah Karanganyar” yang mengatakan bahwa pengembangan *E-learning* berbantuan *lectora inspire* dalam kategori praktis dari responden.<sup>2</sup>

#### 4. Deskripsi keefektifan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire*

Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat tingkat keefektifan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tingkat keefektifan dalam proses pembelajaran diukur dengan memberikan angket minat belajar sebelum melakukan uji coba media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* dan angket minat belajar sesudah melakukan uji coba media pembelajaran.

Berdasarkan analisis data angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbantuan

---

<sup>2</sup> Dewi Mardhiyana Luthfia Qothrun Nada, Syifa Fatih Adna, 265.

*lectora inspire* mengalami peningkatan dengan kategori baik, Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* yang dikembangkan dikatakan efektif dari hasil minat belajar siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Reza Rizaldi pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Software Lectora Inspire* pada Materi Permutasi dan Kombinasi” yang mengatakan bahwa media pembelajaran berbantuan *software lectora inspire* dalam kategori efektif dari hasil angket respon siswa.<sup>3</sup>



---

<sup>3</sup> Reza Rizaldy , 1.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan proses pengembangan diperoleh bahwa langkah-langkah pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap analisis. Media pembelajaran yang dihasilkan berbentuk slide presentasi yang terdiri dari bagian pembuka (cover, menu utama dan petunjuk), bagian isi (KI, KD, IPK dan tujuan pembelajaran) dan penutup (kuis dan profil).
2. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* yang dikembangkan memenuhi kategori valid.
3. Berdasarkan uji praktikalitas pada siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo terhadap media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* yang dikembangkan memenuhi kategori sangat praktis.
4. Berdasarkan uji keefektifan pada siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo terhadap media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* yang dikembangkan memenuhi kategori efektif.

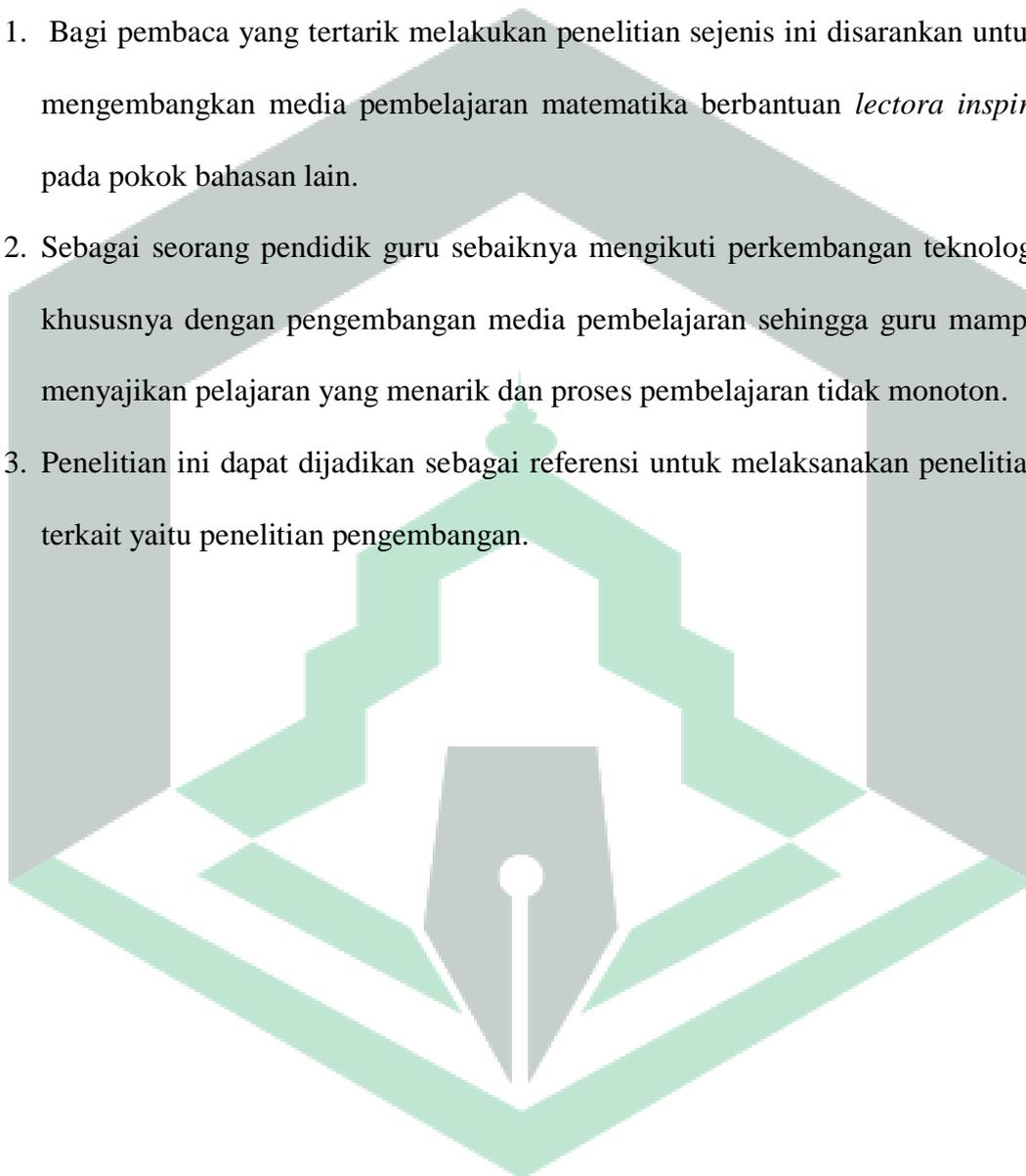
#### B. Implikasi

1. salah satu alat bantu untuk memahami materi yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

2. Salah satu alat pengajaran yang mendorong siswa untuk mengembangkan pembelajaran secara mandiri.

### C. Saran

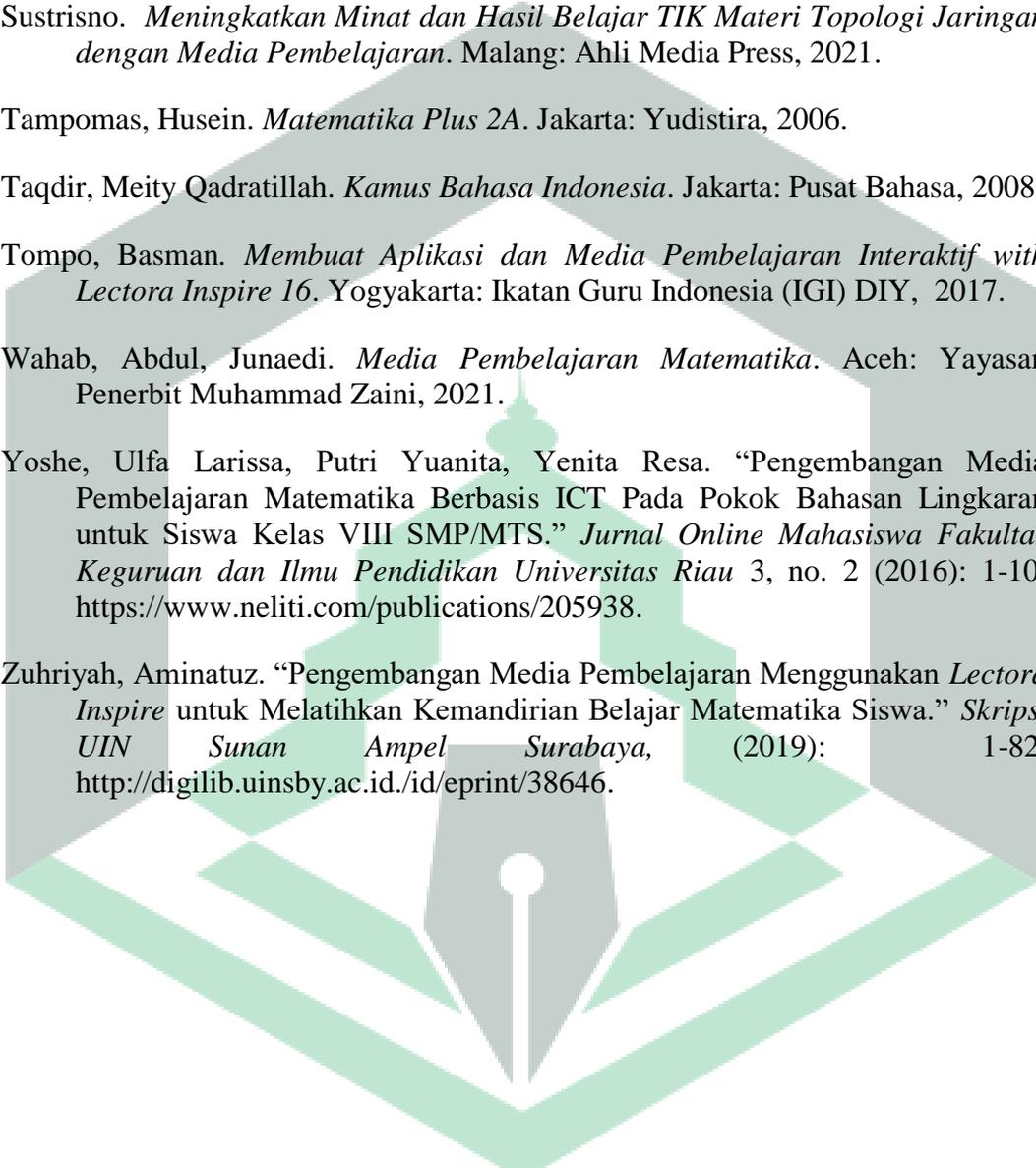
1. Bagi pembaca yang tertarik melakukan penelitian sejenis ini disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbantuan *lectora inspire* pada pokok bahasan lain.
2. Sebagai seorang pendidik guru sebaiknya mengikuti perkembangan teknologi khususnya dengan pengembangan media pembelajaran sehingga guru mampu menyajikan pelajaran yang menarik dan proses pembelajaran tidak monoton.
3. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian terkait yaitu penelitian pengembangan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Wildanum M. "Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII YPI SMP Sunan Ampel Bangsal Mojekerto." *Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, (2019): 1-60, <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/14779>.
- Akrim. *Strategi Meningkatkan Daya Minat Belajar Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.
- Anwar, M Nurkholis, Badawi. "Profesionalisme Guru di Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana (PPS) Universitas PGRI Palembang*, (2019): 491, [.https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2571/2383](https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2571/2383).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
- Arofah, Rahmat Hari Cahyadi. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35-43, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Avianti, Nuniek Agus. *Mudah Belajar Matematika 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depertemen Pendidikan Nasional, 2007.
- Bewi, Norma Shalikhah. "Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif." *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, vol. XI, No. 1 (Juni, 2016): 101-115, <https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105>.
- Darmadi. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Eka, Karunia Iestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama, 2018.
- Fitriany, Diah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di SMP Negeri 1 Noling." *Skripsi IAIN Palopo*, (2021): 1-149, <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/4277/1>.
- Hariyadi, Mariansyah Juliyanto. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Siswa Kelas VIII SMP." *Undergraduate (SI) Thesis, University Of Muhammadiyah Malang*, n.d., (2018): 1-60, <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/38699>.

- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahnya*. Bogor: PT Sygma Examedia Arkanleena, 2007.
- Kurniawan, Awan. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Metematika." *Undergraduate Thesis, UIN Raden Intan Lampung*, (2021): 1-58, <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/15481>.
- Mardhiyana, Dewi, Luthfia Qothrun Nada, Syita Fatih Adna. "Pengembangan *E-Learning* Berbantuan *Lectora Inspire* pada Materi Perbandingan Trigonometri pada Segitiga Siku-Siku di Kelas X Farnasi 2 SMK Muhammadiyah Karangayar" *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan*, (2021): 265-276, <https://www.proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/737>.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.
- Nurhana, Rizki Friantini, Rahmat Winata. "Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia Volum 4*, no. 1 (2019): 6-11, <http://dx.doi.org/10.26737/jpmpi.v4i1.870>.
- Qoratul, Septyana Aini dan Sabar Narimo. "Aplikasi *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Ekonomi Kelas 10 di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020." *Skripsi Thesis Universitas Muhammadiyah Surakarta*, (2019): 1-75, <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/78574>.
- Rahma, Nur, "Hakikat Pendidikan Matematika," *AL-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jilid 1, no 2. (2013):1-10, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian*. Jakarta: Alfabeta, 2005.
- Rizaldy, Resa, Hobri Dafik, Dafik Fatahillah, Arif Yudianto, Erfan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software *Lectora Inspire* pada Materi Permutasi dan Kombinasi." *Skripsi Universitas Jember*, (2021): 1-7, <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/103723>.
- Rizaldy, Reza Prasetyo. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Berbantuan Software *Lectora Inspire* pada Materi Permutasi dan Kombinasi Kelas XII MAN 1 JEMBER." *Skripsi, Universitas Jember*, (2019): 1-135, <https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/90379>.
- Said, Afrisal. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo." *Skripsi IAIN Palopo*, (2020): 1-62, <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3161>.
- Sri, Mai Lena Netriwati. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Perata Net, 2017.

- 
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sundayan, Rostina. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sustrisno. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahli Media Press, 2021.
- Tampomas, Husein. *Matematika Plus 2A*. Jakarta: Yudistira, 2006.
- Taqdir, Meity Qadratillah. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Tompo, Basman. *Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora Inspire 16*. Yogyakarta: Ikatan Guru Indonesia (IGI) DIY, 2017.
- Wahab, Abdul, Junaedi. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Yoshe, Ulfa Larissa, Putri Yuanita, Yenita Resa. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Pada Pokok Bahasan Lingkaran untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTS." *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 3, no. 2 (2016): 1-10, <https://www.neliti.com/publications/205938>.
- Zuhriyah, Aminatuz. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* untuk Melatihkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa." *Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya*, (2019): 1-82, <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/38646>.



# **Lampiran 1**

**Wawancara**

## Hasil Wawancara Dengan Guru Matematika SMP Negeri 3 Bajo

1. *Apakah ibu menggunakan media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika?*

Jawaban Guru: media pembelajaran yang sering saya gunakan yaitu buku cetak. Buku cetak dibagikan kepada siswa saat pembelajaran berlangsung dan di kumpul kembali setelah pembelajaran selesai.

2. *Metode apa yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran?*

Jawaban Guru: saat ini nak, ibu menggunakan metode ceramah.

3. *Adakah kendala yang ibu dapatkan dalam proses pembelajaran?*

Jawaban Guru: kalau bicara masalah kendala pasti ada nak, salah satunya yaitu ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.

4. *Menurut ibu, selain buku cetak apakah perlu ada media pembelajaran tambahan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran matematika?*

Jawaban Guru: iya nak.

5. *Apakah ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire*?*

Jawaban Guru: ibu belum pernah menggunakan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire*.

## Hasil Wawancara Dengan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo

1. *Media pembelajaran apa yang biasa guru gunakan dalam proses pembelajaran matematika?*

Jawaban siswa: biasanya kak, buku cetak yang guru bagikan kepada kami.

2. *Apa saja kesulitan anda dalam belajar matematika?*

Jawaban siswa: banyak kak, salah satunya itu perkalian. Terkadang juga ada materi yang kurang dipahami sehingga jika ada PR (pekerjaan rumah) diberikan salah sulit menyelesaikannya.

3. *Apakah belajar matematika terlihat membosankan?*

Jawaban siswa: terkadang menyenangkan kak, tetapi terkadang juga membosankan.

4. *Apakah anda ikut aktif dalam proses pembelajaran matematika?*

Jawaban siswa: saya aktif dalam proses pembelajaran matematika jika materi yang diberikan saya paham, tetapi terkadang saya juga hanya diam karena tidak mengerti dengan materi yang dijelaskan.

5. *Menurut anda, apakah perlu menggunakan media tambahan dalam proses pembelajaran matematika?*

Jawaban siswa: Iya kak, supaya pembelajaran terlihat lebih menarik.



# **Lampiran 2**

**Lembar Validasi Ahli Materi**

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI  
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN  
LECTORA INSPIRE**

Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : VIII/Ganjil  
Pokok Bahasan : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

**Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Lectora Inspire Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 3 Bajo*", peneliti menggunakan instrumen Media Pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 : berarti "kurang baik"
- 2 : berarti "cukup baik"
- 3 : berarti "baik"
- 4 : berarti "sangat baik"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD kurikulum 2013			✓	
2.	Materi dalam media pembelajaran matematika sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Pemilihan materi dalam media menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa			✓	
4.	Kemenarikan isi materi dalam memotifasi pengguna			✓	
5.	Materi dalam media pembelajaran matematika mudah dipahami			✓	✓
6.	Kualiatas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan				✓
7.	Penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				✓
8.	Penggunaan media pembelajaran matematika mempermudah guru dalam menyampaikan materi			✓	
9.	Penggunaan media pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa			✓	
10.	Media pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar			✓	

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
- ③ Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo,  
Validator,



.....

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI  
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN  
LECTORA INSPIRE**

**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Kelas/Semester** : VIII/Ganjil  
**Pokok Bahasan** : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

**Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Lectora Inspire Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 3 Bajo*", peneliti menggunakan instrumen Media Pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 : berarti "kurang baik"
- 2 : berarti "cukup baik"
- 3 : berarti "baik"
- 4 : berarti "sangat baik"

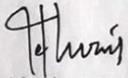
No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD kurikulum 2013				✓
2.	Materi dalam media pembelajaran matematika sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Pemilihan materi dalam media menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa			✓	
4.	Kemenarikan isi materi dalam memotifasi pengguna			✓	
5.	Materi dalam media pembelajaran matematika mudah dipahami				✓
6.	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan			✓	✓
7.	Penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai dengan perkembangan kognitif siswa			✓	✓
8.	Penggunaan media pembelajaran matematika mempermudah guru dalam menyampaikan materi				✓
9.	Penggunaan media pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa			✓	
10.	Media pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar			✓	

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ④ Dapat digunakan tanpa revisi

**Saran-Saran:**

Palopo,  
Validator,

  
.....  
NAHIRAH.S.p.d



# **Lampiran 3**

**Lembar Validasi Ahli Media**

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN  
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN  
LECTORA INSPIRE**

**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Kelas/Semester** : VIII/Ganjil  
**Pokok Bahasan** : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel  
(SPLDV)

**Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Lectora Inspire Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo*", peneliti menggunakan instrumen Media Pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 : berarti "kurang baik"
- 2 : berarti "cukup baik"
- 3 : berarti "baik"
- 4 : berarti "sangat baik"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Tampilan awal produk		✓		
2.	Ketepatan pemilihan warna produk			✓	
3.	Keserasian warna tulisan dengan background			✓	
4.	Ketepatan pemilihan warna teks <i>lectora inspire</i>			✓	
5.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran			✓	
6.	Tata letak gambar tidak mengganggu teks yang ditampilkan			✓	
7.	Tata letak animasi			✓	
8.	Visualisasi animasi		✓	✓	
9.	Ketepatan pemilihan animasi <i>lectora inspire</i>			✓	
10.	Konsistensi animasi <i>lectora inspire</i>				✓
11.	Penempatan animasi pendukung			✓	
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
13.	Kesesuaian animasi dengan materi sistem persamaan linear dua variabel		✓		
14.	Pemilihan kalimat dalam setiap slidenya			✓	
15.	Pemindahan dari satu slide ke slide lainnya			✓	
16.	Kemudahan penggunaan media <i>lectora inspire</i>			✓	

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

**Saran-Saran:**

- Gambar pd cover disesuaikan
- Tambahkan kelas & sekolah pd sampul / cover.
- Ganti visualisasi gbr. guru
- Tambahkan button  $\frac{1}{2}$  / kembali ke menu utama.

Palopo, 29/06/2022  
Validator,

  
Salmias.



# **Lampiran 4**

**Lembar Validasi Angket Uji Praktikalitas**

**LEMBAR VALIDASI**  
**ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN**  
**MATEMATIKA BERBANTUAN *LECTORA INSPIRE***

**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Kelas/Semester** : VIII/Ganjil  
**Pokok Bahasan** : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

**Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Lectora Inspire Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo*", peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket *Uji Praktikalitas*. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas			✓	
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

**Saran-Saran:**

Palopo, 29/06/2022  
 Validator

  
 .....  
 Ghulam.

**LEMBAR VALIDASI**  
**ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN**  
**MATEMATIKA BERBANTUAN *LECTORA INSPIRE***

**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Kelas/Semester** : VIII/Ganjil  
**Pokok Bahasan** : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

**Petunjuk:**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Lectora Inspire Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo*", peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket *Uji Praktikalitas*. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas			✓	
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ④ Dapat digunakan tanpa revisi

**Saran-Saran:**

Validator, 21/07/2022

*Natirah*

..NATIRAH, S.Pd.....



# **Lampiran 5**

**Lembar Angket Uji Praktikalitas**

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN *LECTORA  
INSPIRE* MATERI SPLDV UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA**

**A. Identitas**

Nama siswa : *REVAN*

Kelas : *801*

**B. Petunjuk Pengisian**

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* materi SPLDV untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik				✓
2.	Media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan				✓
3.	Materi yang disajikan mudah dipahami			✓	
4.	Animasi yang terdapat dalam media pembelajaran sangat menarik perhatian				✓
5.	Materi disajikan dalam tampilan menarik dan menyenangkan				✓
6.	Media dengan pembelajaran <i>lectora inspire</i> membantu saya dalam memahami materi SPLDV				✓
7.	Media pembelajaran ini menambah minat belajar saya			✓	
8.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran ini				✓
9.	Media pembelajaran ini dapat membantu saya dalam belajar mandiri, karena saya dapat mengakses media dengan mudah			✓	
10.	Setelah melihat media pembelajaran ini, saya menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari materi SPLDV			✓	

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN *LECTORA  
INSPIRE* MATERI SPLDV UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA**

**A. Identitas**

Nama siswa : HARIZMI

Kelas : 8.1 (VII.1)

**B. Petunjuk Pengisian**

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* materi SPLDV untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik				✓
2.	Media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan				✓
3.	Materi yang disajikan mudah dipahami			✓	
4.	Animasi yang terdapat dalam media pembelajaran sangat menarik perhatian			✓	
5.	Materi disajikan dalam tampilan menarik dan menyenangkan			✓	
6.	Media dengan pembelajaran <i>lectora inspire</i> membantu saya dalam memahami materi SPLDV			✓	
7.	Media pembelajaran ini menambah minat belajar saya				✓
8.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran ini				✓
9.	Media pembelajaran ini dapat membantu saya dalam belajar mandiri, karena saya dapat mengakses media dengan mudah				✓
10.	Setelah melihat media pembelajaran ini, saya menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari materi SPLDV			✓	



# **Lampiran 6**

**Lembar Angket Minat Belajar**

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN  
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN  
LECTORA INSPIRE PADA MATERI SPLDV**

**A. Identitas**

Nama siswa : *Rehan Rasding*

Kelas : *VIII-1*

**B. Petunjuk Pengisian**

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji keefektifan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* materi SPLDV untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya senang mendapatkan kesempatan dalam menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dalam proses pembelajaran matematika			✓	
2.	Menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran, membuat belajar matematika lebih menyenangkan		✓		
3.	Saya tertarik menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran matematika		✓		
4.	Dengan menggunakan buku cetak, saya tertarik untuk belajar secara mandiri		✓		
5.	Dengan menggunakan buku cetak, saya aktif memperhatikan dan melakukan perhitungan terhadap kejadian yang diberikan.		✓		
6.	Saya tidak fokus saat belajar matematika.			✓	
7.	Menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran dapat membantu saya memahami materi SPLDV.		✓		
8.	Saya tidak memahami materi SPLDV saat menggunakan buku cetak.		✓		
9.	Ketika ada teman yang kebingungan dan bertanya mengenai materi, saya langsung membantunya.		✓		
10	Ketika saya tidak mengerti dengan materi yang ada di buku cetak setelah mempelajarinya, saya akan menanyakan kepada guru atau teman.		✓		
11	Menggunakan buku cetak membuat saya tidak antusias belajar matematika.			✓	

12	Pembelajaran matematika menggunakan metode ceramah hanya akan membuang waktu.			✓	
13	Jika ada yang kurang mengerti dengan penjelasan di buku cetak, akan saya tanyakan sampai paham.	✓			
14	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang diberikan oleh guru.			✓	
15	Saya termotivasi untuk memahami materi SPLDV menggunakan metode ceramah.			✓	
16	Pertanyaan atau soal yang diberikan tidak saya perdulikan.	✓			
17	Menggunakan buku cetak membuat belajar matematika jadi membosankan.	✓			
18	Menggunakan metode ceramah membuat saya lebih aktif dikelas saat pembelajaran matematika berlangsung.			✓	
19	Menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran membuat saya merasa cemas saat belajar matematika.	✓			
20	Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung saya tidak memperhatikan materi yang dijelaskan.			✓	

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN  
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN  
LECTORA INSPIRE PADA MATERI SPLDV**

**A. Identitas**

Nama siswa : Alya Masnur

Kelas : VIII-1

**B. Petunjuk Pengisian**

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji keefektifan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* materi SPLDV untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya senang mendapatkan kesempatan dalam menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dalam proses pembelajaran matematika			✓	
2.	Menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran, membuat belajar matematika lebih menyenangkan		✓		
3.	Saya tertarik menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran matematika			✓	
4.	Dengan menggunakan buku cetak, saya tertarik untuk belajar secara mandiri		✓		
5.	Dengan menggunakan buku cetak, saya aktif memperhatikan dan melakukan perhitungan terhadap kejadian yang diberikan.		✓		
6.	Saya tidak fokus saat belajar matematika.			✓	
7.	Menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran dapat membantu saya memahami materi SPLDV.		✓		
8.	Saya tidak memahami materi SPLDV saat menggunakan buku cetak.			✓	
9.	Ketika ada teman yang kebingungan dan bertanya mengenai materi, saya langsung membantunya.		✓		
10	Ketika saya tidak mengerti dengan materi yang ada di buku cetak setelah mempelajarinya, saya akan menanyakan kepada guru atau teman.	✓			
11	Menggunakan buku cetak membuat saya tidak antusias belajar matematika.		✓		

12	Pembelajaran matematika menggunakan metode ceramah hanya akan membuang waktu.		✓		
13	Jika ada yang kurang mengerti dengan penjelasan di buku cetak, akan saya tanyakan sampai paham.		✓		
14	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang diberikan oleh guru.			✓	
15	Saya termotivasi untuk memahami materi SPLDV menggunakan metode ceramah.			✓	
16	Pertanyaan atau soal yang diberikan tidak saya perdulikan.			✓	
17	Menggunakan buku cetak membuat belajar matematika jadi membosankan.		✓		
18	Menggunakan metode ceramah membuat saya lebih aktif dikelas saat pembelajaran matematika berlangsung.		✓		
19	Menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran membuat saya merasa cemas saat belajar matematika.			✓	
20	Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung saya tidak memperhatikan materi yang dijelaskan.			✓	

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN *LECTORA  
INSPIRE* MATERI SPLDV**

**A. Identitas**

Nama siswa : *Nayan Izzis*  
Kelas : *8.1*

**B. Petunjuk Pengisian**

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* materi SPLDV untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya senang menggunakan media pembelajaran ini			✓	
2.	Menggunakan media pembelajaran ini, membuat belajar matematika lebih menyenangkan			✓	
3.	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran ini			✓	
4.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini, saya tertarik untuk belajar secara mandiri		✓		
5.	Media yang ditampilkan membuat saya aktif memperhatikan dan melakukan perhitungan terhadap keadian yang diberikan			✓	
6.	Saya tidak fokus saat media pembelajaran ditampilkan		✓		
7.	Menggunakan media pembelajaran ini dapat membantu saya memahami materi SPLDV			✓	
8.	Saya tidak memahami materi SPLDV saat menggunakan media pembelajaran		✓		
9.	Ketika ada teman yang kebingungan dan bertanya mengenai materi dari media			✓	

	pembelajaran, saya langsung membantunya				
10.	Ketika saya tidak mengerti dengan materi yang ada di media pembelajaran setelah mempelajarinya, saya akan menanyakan kepada guru atau teman			✓	
11.	Saya tidak antusias belajar matematika menggunakan media pembelajaran ini	✓			
12.	Pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran ini hanya akan membuang waktu	✓			
13.	Jika ada yang kurang mengerti dengan penjelasan di media, akan saya tanyakan sampai paham			✓	
14.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang ada pada media pembelajaran	✓			
15.	Saya termotivasi untuk memahami materi SPLDV menggunakan media ini			✓	
16.	Pertanyaan atau soal yang diberikan dalam media pembelajaran tidak saya perdulikan	✓			
17.	Media pembelajaran yang ditampilkan terlihat membosankan	✓			
18.	Saya paling aktif di kelas saat pembelajaran			✓	

	matematika jika menggunakan media pembelajaran berbantuan <i>lectora inspire</i>			✓	
19.	Saya merasa cemas saat mengikuti pelajaran matematika jika menggunakan media pembelajaran matematika berbantuan <i>lectora inspire</i>		✓		
20.	Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung saya tidak memperhatikan materi yang ditampilkan.		✓		

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN *LECTORA  
INSPIRE* MATERI SPLDV**

**A. Identitas**

Nama siswa : Sam Pamadhani

Kelas : 8<sup>1</sup>

**B. Petunjuk Pengisian**

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran berbantuan *lectora inspire* materi SPLDV untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya senang menggunakan media pembelajaran ini			✓	
2.	Menggunakan media pembelajaran ini, membuat belajar matematika lebih menyenangkan			✓	
3.	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran ini			✓	
4.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini, saya tertarik untuk belajar secara mandiri			✓	
5.	Media yang ditampilkan membuat saya aktif memperhatikan dan melakukan perhitungan terhadap keadian yang diberikan			✓	
6.	Saya tidak fokus saat media pembelajaran ditampilkan		✓		
7.	Menggunakan media pembelajaran ini dapat membantu saya memahami materi SPLDV			✓	
8.	Saya tidak memahami materi SPLDV saat menggunakan media pembelajaran		✓		
9.	Ketika ada teman yang kebingungan dan bertanya mengenai materi dari media			✓	

	pembelajaran, saya langsung membantunya				
10.	Ketika saya tidak mengerti dengan materi yang ada di media pembelajaran setelah mempelajarinya, saya akan menanyakan kepada guru atau teman			✓	
11.	Saya tidak antusias belajar matematika menggunakan media pembelajaran ini		✓		
12.	Pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran ini hanya akan membuang waktu		✓		
13.	Jika ada yang kurang mengerti dengan penjelasan di media, akan saya tanyakan sampai paham			✓	
14.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang ada pada media pembelajaran		✓		
15.	Saya termotivasi untuk memahami materi SPLDV menggunakan media ini				✓
16.	Pertanyaan atau soal yang diberikan dalam media pembelajaran tidak saya perdulikan	✓			
17.	Media pembelajaran yang ditampilkan terlihat membosankan	✓			
18.	Saya paling aktif di kelas saat pembelajaran			✓	

	matematika jika menggunakan media pembelajaran berbantuan <i>lectora inspire</i>				
19.	Saya merasa cemas saat mengikuti pelajaran matematika jika menggunakan media pembelajaran matematika berbantuan <i>lectora inspire</i>		✓		
20.	Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung saya tidak memperhatikan materi yang ditampilkan.		✓		



# **Lampiran 7**

**Hasil Uji Praktikalitas dan Efektivitas**

### Hasil Uji praktikalitas Terhadap respon Siswa

Aspek Penilaian	Butir	Responden Ke-	Jumlah																				Skor Maks	Persentase Skor	Kategori					
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				21	22			
Tampilan	1		4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	217	264	82,19	<i>Sangat Praktis</i>	
	2		3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3					
	3		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	1	3	2	3	4					
Materi/Isi	4		3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	216	264	81,81	<i>Sangat Praktis</i>	
	5		3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3					
	6		3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3					
Kegunaan	7		3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	296	352	84,09	<i>Sangat Praktis</i>	
	8		3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3					
	9		4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3					
	10		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4					
	Jumlah																									729	880			
	Rata-Rata																									33,13		82,69	<i>Sangat Praktis</i>	

### Hasil Uji Keefektifan Sebelum Menggunakan Media *Lectora Inspire*

Aspek Pembinaan	Nomor Butir soal	Responden Ke-																				Jumlah Skor Persepek	Skor Maks	Persentase Skor	Kategori			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					21	22	
Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	1	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	276	440	62,73%	Bak	
	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2					
	8	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2					
	14	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3					
Adanya ketertarikan terhadap pembelajaran	19	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	264	440	60%	Bak	
	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2					
	4	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2					
	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3					
Adanya upaya merealisasikan keinginan belajar	16	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	162	264	61,36%	Bak	
	20	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3					
	7	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2					
	12	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2					
Adanya kemauan untuk aktif belajar	17	3	2	2	2	1	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	155	264	58,71%	Cukup Bak	
	10	1	3	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3					
	11	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2					
	15	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3					
Adanya keingintahuan atau kemauan untuk belajar	6	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	200	352	56,82%	Cukup Bak	
	9	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	1	3	1	1	2	3	2	2	3	3					
	13	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2					2
	18	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3					2
<b>Jumlah Rata-Rata</b>																								1057	1760	59,92%	Cukup Bak	

### Hasil Uji Keefektifan Setelah Menggunakan Media

Aspek Penilaian	Nomor Butir soal	Responden Ke-	Jumlah Skor Peraspek	Skor Maks	Persentase Skor	Kategori
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22				
Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	1	3 3 3 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 4 3 4 3 4 3 3 4	342	440	77,72%	Baik
	2	4 3 3 4 3 3 4 3 3 3 3 3 3 3 4 4 3 4 3 3 3 3				
	8	3 3 3 3 3 4 4 3 3 2 3 3 2 3 3 3 3 3 3 3 3 2				
	14	3 3 3 3 3 3 2 3 4 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3				
Adanya ketertarikan terhadap pembelajaran	19	3 3 3 3 3 3 2 3 3 4 3 4 3 3 3 3 3 3 3 3 2 3	353	440	80,22%	Baik Sekali
	3	4 3 3 4 3 3 3 3 2 3 3 3 3 4 3 3 3 3 3 3 3 4				
	4	3 3 3 3 4 3 3 2 3 3 3 3 3 3 3 4 4 3 4 4 3 4				
	5	3 3 3 4 3 3 4 3 3 2 3 3 3 3 3 3 3 4 3 3 3 4				
Adanya upaya merealisasikan keinginan belajar	16	3 3 3 3 3 3 3 3 4 4 3 3 3 3 3 3 2 3 3 4 4 4	210	264	79,54%	Baik
	20	3 4 4 4 3 3 3 3 4 4 3 4 4 3 3 3 4 3 3 3 3 3				
	7	4 3 4 4 3 4 3 3 3 3 3 3 3 4 3 3 4 3 3 3 3 3				
Adanya kemauan untuk aktif belajar	12	3 4 3 3 3 4 3 3 4 4 3 3 3 3 3 4 3 3 3 3 3 3	197	264	74,62%	Baik
	17	3 3 4 3 1 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 3				
	10	3 3 3 3 2 3 3 3 2 3 3 3 4 3 3 3 3 4 2 3 2 3				
Adanya keingintahuan atau kemauan untuk belajar	11	3 3 3 3 2 4 3 3 3 3 3 3 2 3 3 3 3 2 3 3 3 2	272	352	77,27%	Baik
	15	3 3 3 4 3 3 3 3 4 3 3 3 3 3 3 3 4 3 3 3 4 3				
	6	2 3 3 3 3 3 3 3 3 4 3 2 3 3 3 3 4 4 3 3 3 3				
Jumlah Rata-Rata			1374	1760	77,96	Baik



# **Lampiran 8**

**Persuratan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**  
**FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN**  
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo  
Email: [ftik@iainpalopo.ac.id](mailto:ftik@iainpalopo.ac.id) / Web: [www.ftik-iainpalopo.ac.id](http://www.ftik-iainpalopo.ac.id)

Nomor : 173 /In.19/FTIK/HM.01/06/2022  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Palopo, 28 Juni 2022

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
Satu Pintu Kab. Luwu  
di -  
Belopa

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu:

Nama : Wahyuni  
NIM : 18 0204 0034  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Semester : VIII (delapan)  
Tahun Akademik : 2021/2022

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi SMP Negeri 3 Bajo dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Lectora Inspire* Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo". Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*



Dr. Nurdin K, M.Pd.  
19681231 199903 1 014



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Alamat : Jl. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 281/PENELITIAN/07.09/DPMTSP/VII/2022  
Lamp : -  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. Ka. SMP Negeri 3 Bajo  
di -  
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo : 1172/In.19/FTIK/HM.01/06/2022 tanggal 28 Juni 2022 tentang permohonan Izin Penelitian.  
Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Wahyuni  
Tempat/Tgl Lahir : Boneposi / 09 Oktober 2000  
Nim : 18 0204 0034  
Jurusan : Pendidikan Matematika  
Alamat : To Barru  
Desa Tobarru  
Kecamatan Latimojong

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN LECTORA INSPIRE  
MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAJO**

Yang akan dilaksanakan di **SMP NEGERI 3 BAJO**, pada tanggal **18 Juli 2022 s/d 18 September 2022**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu  
Pada tanggal 18 Juli 2022  
Kepala Dinas,

**Drs. H. RAHMAT ANDI PARANA**  
Rangkat : Pembina Tk. I IV/b  
NIP. 196412311994031079

**Tembusan :**

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Wahyuni;
5. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SMP NEGERI 3 BAJO**  
Alamat: Jl. Laudu Desa Pangli Kpc. Bajo Kab. Luwu Kode Pos 91995

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 050/Dikbud/SMPN.03/KP/VIII/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUDIRMAN, S. Pd  
NIP : 19671101 199103 011  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : WAHYUNI  
NIM : 1802040034  
Fakultas/Program Studi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Matematika  
Universitas : Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Palopo

Adalah benar telah melakukan Penelitian di Instansi kami pada Tanggal 2 Agustus2022 sehubungan dengan penyusunan Karya Ilmiah (Skripsi) yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Lectora Inspire Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo Kabupaten Luwu ”**.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pada 2 Agustus 2022

Kepala SMP Negeri 3 Bajo  
**SMP NEGERI 3 BAJO**  
SUDIRMAN, S. Pd  
Pembina Tk.1  
NIP 19671101 199103 011



# **Lampiran 9**

**Dokumentasi Penelitian**

### DAFTAR NAMA SISWA

No	Nama Siswa	Kelas
1	Airin	VIII.1
2	Alya Masnur	VIII.1
3	Alief Betran	VIII.1
4	Azand Fais	VIII.1
5	Alfaiz Gunawan	VIII.1
6	Gafur Sanggola	VIII.1
7	Hariani	VIII.1
8	Inaya Idris	VIII.1
9	Isma Darwanti	VIII.1
10	Indah Khairin Ibrahim	VIII.1
11	Irfan Yahya	VIII.1
12	Melati Musfira	VIII.1
13	Nindi Rustam	VIII.1
14	Parhan	VIII.1
15	Padil	VIII.1
16	Rehan Rasding	VIII.1
17	Revan Anwar	VIII.1
18	Rehan Anwar	VIII.1
19	Sahrul	VIII.1
20	Syahrul Mubaraq	VIII.1
21	Sani Ramadhani	VIII.1
22	Veny Rahanuddin	VIII.1

## Wawancara Dengan Guru Matematika SMP Negeri 3 Bajo



## Wawancara dengan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo



## Uji Coba Media Pembelajaran



## Penyebaran Angket Minat Belajar Sebelum Menggunakan Media



**Penyebaran Angket Minat Belajar Setelah Menggunakan Media**



**Penyebaran Angket Respon Siswa**



## RIWAYAT HIDUP



**Wahyuni**, lahir di Boneposi pada tanggal 9 oktober 2000.

Penulis merupakan anak keenam dari delapan bersaudara dari pasangan seorang ayah yang bernama Samsu dan ibu yang bernama Junarti. Peneliti berasal dari Desa To'Barru,

Kecamatan Latimojong, Kabupaten Luwu. Pendidikan dasar peneliti diselesaikan pada tahun 2012 di SDN 41 Boneposi. Kemudian ditahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Bajo hingga tahun 2015. Kemudian di tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bajo (SMA Negeri 5 Luwu) hingga tahun 2018, peneliti melanjutkan pendidikan dibidang yang ditekuninya, yaitu Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Contact person peneliti: [wahyunisamsu06@gmail.com](mailto:wahyunisamsu06@gmail.com)