

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
POWERPOINT PADA MATERI LOGIKA MATEMATIKA
BERINTEGRASI KEISLAMAN**

SKRIPSI

**Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Matematika IAIN Ambon**



ASDAYANTI ADAM
NIM.170303114

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

2021

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Powerpoint Pada Materi Logika Matematika
Berintegrasi Keislaman

Nama : Asdayanti Adam
Nim : 1703030114
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Iain Ambon

Telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari tanggal bulan tahun dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam ilmu pendidikan matematika.

DEWAN MUNAQASYAH

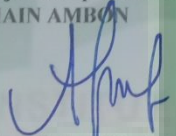
Pembimbing I : Dr. Patma Sopamena, M.Pd.I, M.Pd (.....)

Pembimbing II : Dinar Riaddin, M. Pd (.....)

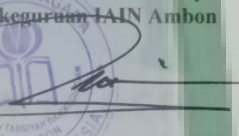
Penguji I : Djaffar Lessy, M.Si, Ph.D (.....)

Penguji II : Rusmin Madia, M.Pd (.....)

Diketahui Oleh:
Ketua jurusan pendidikan matematika
IAIN AMBON


Dr. Ajeng Celora Mastuti, M.Pd
NIP.19840506200912200

Disahkan Oleh:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
Dan keguruan IAIN Ambon


Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I
NIP.197311052000031002

PERNYATAAN KEASLIAN HASIL PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Asdayanti Adam
NIM : 170303114
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul : Pengemabangan Media Pembelajaran Berbasis
Powerpoint Pada Materi Logika Matematika Berintegrasi
Keislaman

Dengan penuh kesadaran menyatakan bahwa hasil skripsi ini adalah benar-benar hasil karya penulis sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa hasil ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibantu orang lain secara keseluruhan, maka hasil skripsi dan gelar yang diperoleh batal demi hukum.

Ambon, .. Juni2021

Penulis

METERAI
EMPEL

41C9AAHF9491B0416

6000
ENAM RIBURUPIAH

Asdayanti Adam
NIM: 170303114

MOTTO

“Semakin kau peduli bagaimana dirimu terlihat dimata Allah, Semakin kau tak peduli bagaimana dirimu terlihat dihadapan manusia”

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Ku Persembahkan Kepada Ayahanda Adam dan Ibunda Tercinta Lena , Kakak-kakaku, Adikku, ponakanku dan Keluarga. Serta Agama, Bangsa dan Negara, Khususnya Almamater IAIN Ambon.



ABSTRAK

Asdayanti Adam, Nim. 170303114. Pembimbing I Dr. Patma Sopamena, M.Pd.I, M.Pd_ Dan Pembimbing II Dinar Riaddin, M.Pd. **Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Materi Logika Matematika Berintegrasi Keislaman**

Media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran terutama bagi guru. Hal ini membuat guru harus benar-benar memilih media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dan dimulai dari konsep serta tujuan untuk di gunakan dalam proses pembelajaran, pengintegrasian nilai-niali keislaman pada matematika sangat penting diterapkan untuk pembentukan karakter dan akhlak siswa . Media *powerpoint* adalah multimedia yang memiliki unsur-unsur yang meliputi suara, gambar, gerak dan teks. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan pembelajaran *powerpoint* materi logika matematika berintegrasi keislaman yang efektif digunakan pada siswa kelas XI MA Nurul Ikhlas Ambon

Penelitian ini menggunakan model *research and development* (R&D) dengan medel yang digunakan yakni Borg *and* Gall yang diadopsi oleh Sugiyono. Tahapan penelitian tersebut meliputi pengumpulan data awal, desain produk, pengembangan produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, revisi produk. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MA Nurul Ikhlas Ambon untuk di uji coba. Pada uji coba kelompok kecil melibatkan 5 orang siswa dan pada uji coba kelompok besar melibatkan 13 orang siswa. Instumen yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri atas instumen penguji kevalidan berupa lembar validasi oleh ahli serta angket respon penggunaan media oleh siswa dan guru.

Berdasarkan hasil analisis kelayakan dan keeektivan media pembelajaran oleh ahli media menunjukkan persentase ahli 100% atau dengan katagori sangat layak sehingga sudah dapat digunakan dengan sedikit revisi. sementara hasil kelayakan ahli materi memenuhi katagori tinggi dengan perolehan presentasi nilai 95% .sedangkan pada tingkat uji coba respon guru mata pelajaran memperoleh presentase nilai 100% dengan kategori sangat layak. sementara respon siswa pada uji skala kecil 93%, dan respon siswa pada uji skala besar mencapai presentase 90%. Hasil persentase uji coba produk maka dapat dikatakan bahwa media *powerpoint* berintegrasi keislaman sangat layak dan efektif digunakan di MA Nurul Ikhlas Ambon

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Powerpoint Pemebalajaran, Kelayakan dan , logika matematika

KATA PENGANTAR



Tiada kata yang indah dan sempurna selain ungkapan pujian dan rasa syukur kehadiran Allah SWT. Atas segala nikmat yang diberikan kepada penulis berupa nikmat kesehatan, kesempatan, dan kekuatan sehingga peneliti dan penulisan ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW yang telah membawa kita semua dari alam kegelapan menuju cahaya yang terang benderang sekarang ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan, berupa arahan, nasehat, bimbingan, dan dorongan selama penulis menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis, maka penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan

1. Dr. Zainal Abidin Rahawarin, M.Si selaku Rektor IAIN Ambon beserta wakil-wakil rektor IAIN Ambon.
2. Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan beserta Wakil Dekan I Dr. Hj. St Jumaeda, M.Pd.I, Wakil Dekan II Hj. Cornelia Pary, M.Pd, dan Wakil Dekan III Dr. Muhajir Abdurahman, M.Pd.I Wakil Dekan III
3. Dr. Ajeng Gelora Mastuti, M.Pd dan Ibu Nurlaila Sehuwaky, M.Pd, selaku ketua dan sekretaris program studi pendidikan Matematika
4. Dr. Patma Sopamena, M.Pd.I, M.Pd selaku Pembimbing I dan Dinar Riaddin, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dari awal sampai selesainya Skripsi ini.

5. Djafar Lessy M.Si, P.hD selaku penguji I , Rusmin Madia, M.Pd selaku Penguji II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dari awal sampai selesainya skripsi ini.
6. Bapak/ibu dosen serta asisten dosen di lingkungan IAIN Ambon yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama proses perkuliahan.
7. Kepala sekolah MA Nurul Ikhlas Ambon yang telah memberikan izin kepada penulis melaksanakan penelitian hingga selesai serta seluruh staf guru dan tata usaha yang banyak memberikan masukan yang baik kepada penulis.
8. Terlebih khusus kepada kedua orang tuaku yang tercinta dan tersayang. Ayahanda Adam dan Ibunda Lena yang memberikan banyak pengorbanan dan perhatian baik dalam segi materi, motivasi, dukungan dan yang lebih penting adalah doa sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada saudara dan saudariku tersayang, kakakku Risno Adam, Masri Adam, Rusdin Adam, Supiati Adam, Asmi Adam dan adikku Yusril Adam serta ponakanku yang tersayang Deviyanti Iskandar, Adista Iskandar, Narkil Adam, Ananda Adam, Azkhaira Malaika Adam, yang selalu memberikan banyak pengorbanan dan perhatian baik dalam segi materi, motivasi, dukungan dan yang lebih penting adalah doa sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini
10. Semua rekan seangkatan 2017 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, teman-teman PPKT IAIN Ambon 2020 dan Kelas Matematika/D seangkatan 2017 yang tidak bisa disebut satu persatu namanya yang telah memberikan dukungan hingga akhir. Terkhususnya Sahabat-sahabat *Sobat Ghibah* : Surahmi Wambes, Indah Lisdiyanti, Dan Muslimah Sialana. Sobat yang selalu setia menemani dalam suka dan duka
11. Saudara perantauanku serta kosan Al-Mustanir: kak Magfiroh, kak Rasmi, kak isti, kak milca, kak zahra, kak kalsum, zahira mukadar, risma manaban dan mao lani yang setia menemani dalam suka maupun duka dan membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

12. Saudara sekaligus sahabatku sedari kecil yang selalu memberikan suport, sekaligus menyemangati saat mulai down, Reni Latif, Ardiyanti Lih, salima Madi, Muhammad Ivan Yahya, Ferdin Amrin, Sarwan uya dan kepada semua pihak yang telah membantu yang penulis tidak sebut satu persatu.
13. Sahabat-sahabatku dan kepada semua pihak yang telah membantu, yang penulis tidak sebut satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan, yang disebabkan oleh keterbatasan penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan penulis demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, terlebih khususnya di bidang pendidikan. Semoga rahmat dan karunia-Nya yang maha pemurah senantiasa menyertai kita.

Aamiin Yarabba A'lamiin.

Ambon,2021

Penulis

Asdayanti Adam
NIM: 170303114

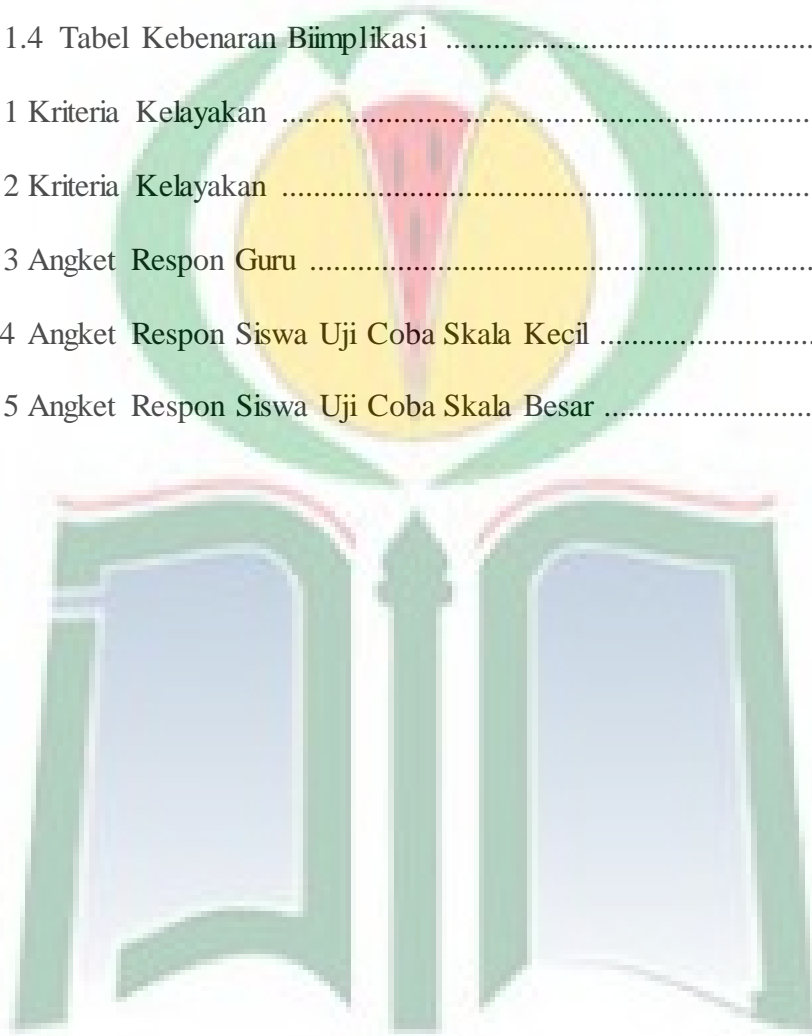
DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN KEASLIAN HASIL PENELITIAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Defenisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Belajar Dan Pembelajaran Matematika	10
B. Media Pembelajaran ICT.....	11
C. Media Pembelajaran <i>powerpoint</i>	12
D. Program Aplikasi Microsoft Office Powerpoint	12
E. Pembuatan media interaktif dengan <i>powerpoint</i>	14
F. Logika Matematika Berintegrasi Keislaman.....	15
G. Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran	21
1. Model <i>ASSURE</i>	21
2. Model <i>ADDIE</i>	22
3. Model Kamp, Morrison dan Ross	22
4. Model <i>Dick</i> dan <i>Carey</i>	23
5. Model Baker and Schutz.....	24
6. Model <i>Prototype</i>	27
7. Model <i>Rapid Prototyping Model</i>	28
8. Model 4-D (Four D).....	30
9. Model Borg and Gall.....	31

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan model penelitian.....	33
B. Waktu dan tempat penelitian	33
C. Model penelitian pengembangan.....	33
D. Prosedur pengembangan.....	35
1. Pengumpulan Data Awal	36
2. Mengumpulkan Informasi.....	36
3. Pengembangan Produk.....	36
4. Validasi Produk.....	37
5. Revisi Produk	39
6. Uji Coba Produk.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data	40
a. Angket	41
b. Wawancara.....	41
c. Observasi.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Deskripsi Hasil Penelitian	43
1. Pengumpulan Data Awal	43
2. Mengumpulkan Informasi.....	44
3. Pengembangan produk	45
4. Validasi Desain	50
5. Revisi Desain	54
6. Uji Coba Produk.....	50
7. Revisi Produk	56
B. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran	
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Kebenaran Konjungsi	16
Tabel 1.2 Tabel Kebenaran Disjungsi	17
Tabel 1.3 Tabel Kebenaran Implikasi	19
Tabel 1.4 Tabel Kebenaran Biimplikasi	20
Tabel 1 Kriteria Kelayakan	38
Tabel 2 Kriteria Kelayakan	40
Tabel 3 Angket Respon Guru	57
Tabel.4 Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Kecil	59
Tabel 5 Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Besar	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prosedur pengembangan media <i>powerpoint</i> interaktif	35
Gambar 2.1 Tampilan Selamat Datang	46
Gambar 2.2 Tampilan Menu Utama	47
Gambar 2.3 Tampilan SK/KD	47
Gambar 2.4 Tampilan Materi Dan Contoh Soal	48
Gambar 2.5 Tampilan latihan soal	48
Gambar 2.6 Tampilan evaluasi	59
Gambar 2.7 Tampilan profil	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran	70
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi	89
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media Tahap1	92
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2	94
Lampiran 5 Lembar Validasi Angket	96
Lampiran 6 Tabel Angket Respon Guru	98
Lampiran 7 Tabel Angket Respon Siswa Uji Skala Kecil	99
Lampiran 8 Tabel Angket Respon Siswa Uji Skala Besar	91
Lampiran 9 Angket Respon Guru	92
Lampiran 10 Angket Respon Siswa	94
Lampiran 11 Lampiran Dokumentasi	109
Lampiran 12 Lampiran Surat-Surat Penelitian	110

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah, perantara, atau pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran¹. Menurut Nana Sudjana (2007;17) dalam bukunya Netriawati dan Mai Sri Lena, media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Senada dengan pendapat Yusuf Hadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, agar bertujuan dan terkendali.²

Dalam prosesnya, agar dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, maka Pembelajaran pada hakikatnya adalah kegiatan guru dalam

¹ Talizaro Tafonao, *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Bahan Ajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol. 2 No 2, Juli 2018, ISSN : 2549-1725

² Netriawati, M.Pd & Mai Sri Lena M.Pd, *Media Pembelajaran Matematika*. Jakarta, Permatanet, 2018. Hal 5

membelajarkan siswa, bahwa proses pembelajaran adalah membuat atau menjadikan siswa dalam kondisi belajar. Siswa dalam kondisi belajar dapat diamati dan dicermati melalui indikator aktivitas yang dilakukan, yaitu perhatian fokus, antusias, bertanya, menjawab, berkomentar, presentasi, diskusi, mencoba, menduga dan menemukan. Sebaliknya siswa dalam kondisi tidak belajar adalah kontradiksi dari aktivitas tersebut, mereka hanya berdiam diri, beraktivitas tak relevan, pasif atau menghindar³.

Pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan. Derap langkah pembangunan selalu di upayakan seirama dengan tuntunan zaman. Perkembangan zaman selalu memunculkan persoalan-persoalan yang tidak pernah terfikirkan sebelumnya. Guru sebagai pembimbing diharapkan mampu menciptakan kondisi yang strategi yang dapat membuat peserta didik nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran⁴.

Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan sekolah, dan metode serta bahan ajar. Pada kenyataanya apa yang terjadi dalam pembelajaran sering kali terjadi proses pengajaran berjalan dan berlangsung tidak efektif. Banyak waktu tenaga dan biaya terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak tercapai, oleh karena itu dalam pembelajaran diperlukan bahan ajar yang memadai dalam proses belajar mengajar, seperti bahan ajar berbentuk presentasi berupa media.

³ Educator Jurnal Pendidikan Dan Bur, vol. 4, No 2 ISSN 1412-579X

⁴ Fakhurrazi'' *Hakikat Pembelajaran yang Efektif*'. Journal.lainangsa.ac.id At-takfir 11 (1), 85-99, 2018

Media pembelajaran yang saat ini dibutuhkan adalah media berbasis ICT (*information Communication and Technologi*) atau lebih di kenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang paling efektif digunakan untuk mencapai mutu pendidikan dalam memasuki era globalisasi sekarang ini adalah dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Salah satu *software* yang banyak di gunakan sebagai media pembelajaran berbasis ICT adalah *microsoft powerpoint*. Program aplikasi ini merupakan program berbentuk presentasi yang merupakan aplikasi di bawah naungan *microsoft*. Program ini di buat untuk mendesain presentasi dalam seminar, worskhop, penataran oleh pemateri dan penyaji⁵

Proses pembelajaran hendaknya guru dapat mengarahkan dan membimbing siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta suatu interaksi yang baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa untuk meningkatkan cara belajar yang efektif, diperlukan strategi yang tetap agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan efektif. maka diperlukan sebuah variasi pembelajaran dengan animasi menarik agar menghindari kejenuhan dan kebosanan siswa dalam belajar.

Soft powerpoint adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah *Powerpoint* akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media

⁵ Rusmana Dan Isnaniningrum “Evektivitas Penggunaan Media ICT Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika”. Jurnal Formatif 2(3)198-205 ISSN: 2088-351X

pembelajaran yang menarik dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki aplikasi ini maka *powerpoint* dapat dikembangkan sebagai media interaktif yang menarik yang tidak kalah bagus dari aplikasi yang lain⁶. *Powerpoint* dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang interaktif, kehadiran *powerpoint* juga dapat membantu proses suatu pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Pengintegrasian konsep matematika dengan nilai-nilai keislaman sangat penting diterapkan sebagai cara pembentukan karakter dan akhlak siswa, sehingga secara terus menerus analisa materi matematika dengan mengaitkan ayat-ayat yang terkandung dalam Al-quran maupun dengan kaidah akhlak dan sikap yang islam tanamkan yang pelajarannya dapat diambil oleh seluruh umat manusia. Materi logika matematika berintegrasi keislaman ini konsepnya lebih merujuk ke akhlak yang terdapat di kehidupan sehari-hari dan berkaitan dengan *hablumminannas* agar dapat membuat siswa berperilaku terpuji dan berakhlak baik.

Allah SWT juga menegaskan bahwa dalam penerapan media pembelajaran, pengajar harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran dengan daya pikir yang logika dan sistematis. Dalam surah An- Nahl ayat 125 Allah berfirman:

أُدْعُ إِلَىٰ بِالْحِكْمَةِ تَرْبِكْسِيْلٍ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ هِنِبَالْتِي ٭ أَحْسَنُ

رَبَّكَانَ بِمَنَّا عْلْمُهُو عَنَضِلَّ بِالْمُهْتَدِيْنَ عْلْمُوهُو سِيْلِهِ

⁶ Dewanti Natalia, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta : Multi Presindo , 2004. Hal 45

Artinya: “ *serulah (manusia) kepada jalan tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik* ”.⁷

Dalam tafsir Al Qur'an Hidayatul insan di jelaskan makna dari ayat tersebut adalah penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang di sampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan dan jika di bantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis.

Berdasarkan penelitian yang relevan yang telah dilakukan sebelumnya yakni: Yulia Syafitri dkk yang hasil penelitiannya pengembangan media interaktif berbasis interaktif matematika islam (2018)⁸. Penelitian seperti ini juga telah diteliti oleh Puspita Ayu Damayanti (2018)⁹. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media dapat membantu belajar siswa dan membangun pemahaman matematika. Sari permanda Dkk (2016) hasil penelitiannya berupa media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang layak digunakan untuk kegiatan belajar siswa dalam proses belajar¹⁰. Naili Fikriyah dalam penelitiannya mengembangkan media *powerpoint* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa

⁷ Abdul Haris Pito, *Media Pembelajaran Dalam Prespektif Al-Qur'an*. Anggi Jurnal Diklat Teknis. Volume VI No. 2 Juli Desember 2018

⁸ Yulia Syafitri Dkk. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Integrasi Matematika Islam Pada Materi Himpunan KelasVII Di Smp Negeri 2 Batupi” Journal Seminar Nasional Matematika Dan Sains, Iain Batusangkar. Keterampilan Abad 21 Strategi Pengembangan Pembelajaran Penelitian Matematika dan sains, 21 juli 2018

⁹ Puspita Ayu Damayanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut*, Kreano Jurnal Matematika Kreatif Inovatif. Vol. 1 Oktober 2018, ISSN : 1192-1242

¹⁰ Sari Permanda,Dkk “pengembangan media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPA kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru”. Journal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, 4 (1), 1-13 2017

(2017)¹¹. Pada jurnal media pembelajaran berbasis ICT (sahid : jurusan Pendidikan matematika FMIPA UHY) yang memaparkan dengan jelas pentingnya dan perlunya membangun media pembelajaran berbasis ICT untuk meningkatkan kemampuan berprestasi matematis siswa. I Wy, Sukarsa, Ny, Dantes dan Ni Wy. Arini dalam jurnalnya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kuantum Berbantuan Media Microsoft Powerpoint. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1 secara klasikal presentasi rata-rata aktivitas belajarnya mencapai 61,4% dengan kategori cukup aktif¹².

Beda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah media yang akan dikembangkan berupa powerpoint dengan memanfaatkan video dan audio yang dikemas dalam bentuk interaktif yang memuat nilai-nilai islam. Dengan melakukan observasi di MA Nurul Ikhlas Ambon, peneliti menemukan bahwasanya guru sudah memanfaatkan media *powerpoint* namun belum memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam *microsoft powerpoint* yang membuat *powerpoint* lebih menarik, sehingga menjadi sebuah media pembelajaran interaktif. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merasa tertarik dan perlu diadakan penelitian dengan judul **"pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dengan materi logika matematika berintegrasi keislaman pada siswa kelas XI MA Nurul Ikhlas Ambon"**

¹¹ Naili Fikriyah "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Peserta Didik Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Kalitidu" journal Digilib. Unisbay. Ac.id Uin Sunan Ampel Surabaya 2017

¹² I Wy, Sukarsa, Ny, Dantes dan Ni Wy. Arini, "Penerapan Model Pembelajaran Kuantum Berbantuan Media Microsoft Powerpoint Untuk Meningkatkan Dan Hasil Belajar Ipa siswa kelas IV semester 1 SD Negeri 6 Menanga," *jurnal mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha 2, no. 1 (2014)*

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran powepoint materi logika matematika yang berintegrasi keislaman pada siswa kelas XI MA Nurul Ikhlas Ambon
2. Peneliti membatasi mata pelajaran matematika pada materi logika matematika kelas XI MA Nurul Ikhlas Ambon
3. Media yang digunakan Powerpoint

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan observasi dan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif pada materi logika matematika dengan integrasi keislaman yang layak dan efektif?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif pada materi logika matematika dengan integrase keislaman yang layak dan efektif.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat konseptual utamanya kepada pembelajaran matematika, disamping itu juga peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran matematika berbasis ICT.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada penggunaan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan Microsoft powerpoint dengan integrasi keislaman pada materi pokok logika matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Agar dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menarik.

b. bagi siswa

agar dapat meningkatkan proses pemahaman siswa dalam bidang matematika, khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis ICT.

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana pengembangan pengetahuan terhadap media pembelajaran berbasis ICT khususnya penggunaan pada microsoft powerpoint untuk sarana penunjang dalam proses belajar mengajar terhadap guru dan siswa.

d. Bagi Institut

Sebagai sumber data, informasi, dan bahan referensi bagi penelitian sejenis.

F. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran pada judul ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah sebagai berikut.

1. pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan tingkah laku yang dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya.
2. ICT adalah payung besar teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi.
3. Integrasi islam adalah proses penyatuan berbagai kelompok sosial dan budaya, arti lain dari integrasi keislaman yaitu kesempurnaan atau keseluruhan.
4. *Microsoft powerpoint* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah.
5. Logika matematika merupakan studi penalaran adalah cara berfikir dengan mengembangkan sesuatu berdasarkan akal dan bukan dengan perasaan atau pengalaman.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan model penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 407). Produk yang di hasilkan pada penelitian ini adalah berupa *powerpoint* interaktif dengan pendekatan *Borg and Gal*.²⁴

B. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian dan pengembangan di laksanakan di MA Nurul Ikhlas Ambon.

C. Model penelitian pengembangan

Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Microsoft Office Powerpoint* ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang di kembangkan oleh sugiyon. Menurut Borg and Gall (dalam sukmadinata, 2009; 169-170(2015: 407), langkah strategi penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. *Research and information collection*
2. *Planning*
3. *Develop preliminary form of product*

²⁴ Punaji setyosari, Metode Penelitian Dan Pengembangan (Jakarta : Prenadamedia Grup 2013), hlm.276

4. *Preliminary field*
5. *Operational produk revision*
6. *Dissemination and testing*
7. *Main product revision*
8. *Main tielid testing*
9. *Implementation*

Metode penelitian yang di gunakan untuk menguji keefektifan produk tertentu. Penelitian ini menggunakan model *research and development* (R & D) dengan metode Borg and Gall yang di adopsi oleh sugiyono. Namun peneliti hanya melakukan sampai tahap 7 mengingat tujuan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang layak di gunakan dalaam pembelajaran matematika khususnya materi logika matematika kelas X dan 7 tahap tersebut ,yaitu:

1. Pengumpulan data awal
2. Mengumpulkan informasi
3. Pengembangan produk
4. Validasi desain
5. Revisi produk
6. Uji coba produk
7. Revisi akhir²⁵

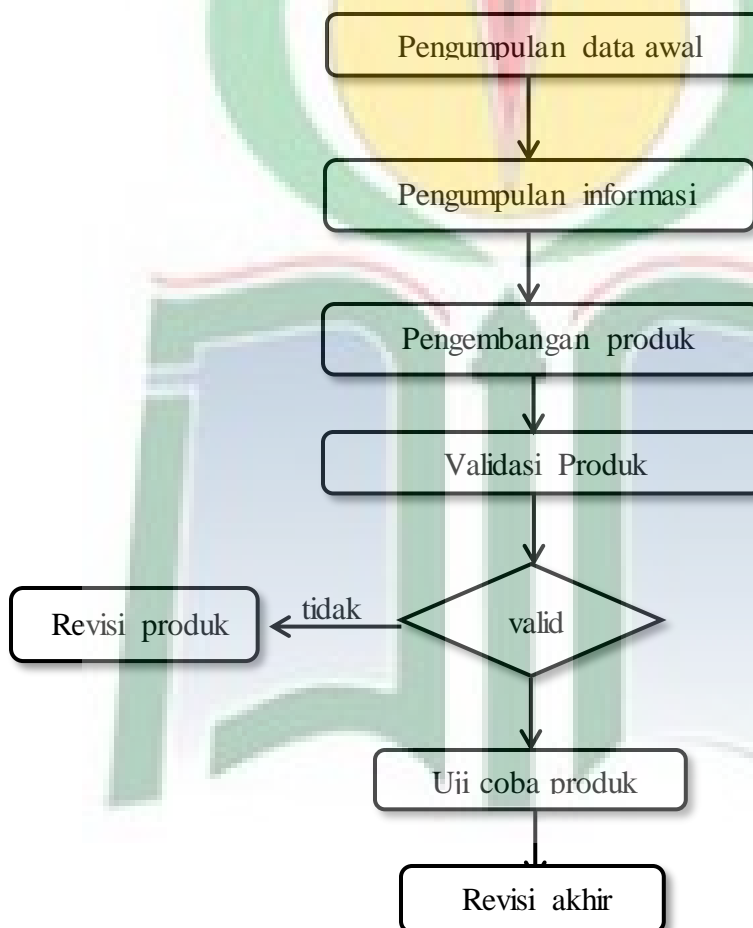
²⁵ Naila Fauzia Rahmani, *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang*. Skripsi FkIp Bahasa Dan Seni UNY 2014.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah berupa software pembelajaran powerpoint interaktif dalam materi logika matematika terintegrasi keislaman.

D. Prosedur pengembangan

Sesuai dengan produk desain penelitian diatas, berikut adalah penjelasan secara rinci prosedur pengembangan yang di lakukan:

Gambar 1. Prosedur pengembangan media *powerpoint* interaktif



1. Pengumpulan Data Awal

Pengumpulan data awal bertujuan untuk mengetahui kondisi lapangan dan permasalahan di Ma Nurul Ikhlas Ambon. Peneliti melakukan observasi guna mencari potensi dan masalah di MA Nurul Ikhlas Ambon seperti tersedianya *PC* dan *LCD* yang mendukung proses pembelajaran.

Sedangkan permasalahan yang ada belum di kembangkannya media pembelajaran powerpoint interaktif dengan animasi keislaman pada materi logika matematika berintegrasi keislaman. Pengumpulan data awal ini di lakukan dengan wawancara kepada guru dan juga peserta didik di sekolah tempat uji coba media.

2. Mengumpulkan Informasi

Observasi masalah yang di temukan pada pengumpulan data awal dijadikan sebagai potensi untuk peneliti, hal ini sehingga di kumpulkan berbagai informasi terkait media pembelajaran powerpoint. Peneliti mencari informasi melalui jurnal, buku dan artikel untuk mengetahui penelitian yang menunjang dan dapat di gunakan oleh pendidik terkait dengan media. Hasil dari pengumpulan informasi peneliti mendapatkan suatu media pembelajaran yaitu microsoft powerpoint dengan materi logika matematika berintegrasi keislaman.

3. Pengembangan Produk

Tahap pengembangan ini, peneliti merancang dan mendesain terkait produk yang akan di kembangkan berupa mictrosoft powerpoint untuk media pembelajaran pada materi logika matematika berintegrasi keislaman.

4. Validasi Produk

Validasi produk adalah proses kegiatan untuk menentukan kualitas produk atau media pembelajaran secara rasional dan lebih efektif, hal ini karena validasi bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional belum fakta lapangan. Validasi produk dilakukan berkaitan dengan media pembelajaran *powerpoint* interaktif materi logika matematika dengan menggunakan angket, angket adalah metode pengumpulan data yang berisi daftar pernyataan yang diberikan oleh orang lain dan harus diisi atau memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Angket tanggapan bersifat kuantitatif data dapat diolah secara penyajian presentase dengan menggunakan skala *likert* sebagai skala pengukur. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang suatu gejala sosial dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 4, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1.

Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Data interval dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan *scoring* setiap jawaban responden. Rumus yang digunakan dalam perhitungan ini adalah rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Presentasi jawaban responden} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi atau ideal}} \times 100\%$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan

Tabel 1. Kriteria kelayakan

Skor Media Pembelajaran	Kriteria
0% –20%	Sangat kurang layak
26% –50%	Kurang layak
51% –75%	Layak
76% –100%	Sangat layak

Dengan adanya tabel skala likert tersebut, produk pengembangan akan dikatakan valid apabila skor penilaian dari validator terhadap media pembelajaran *powerpoint* pada materi logika matematika berintegrasi keislaman pada kelas XI MA Nurul Ikhlas Ambon maka selanjutnya dapat diujicobakan dalam validasi produk terdiri dari tiga ahli yaitu:

a. Validasi ahli Materi

Validasi ahli materi di lakukan untuk mengetahui pendapat para validator untuk setiap aspek dari materi yang disajikan. Hal ini meliputi aspek kualitas isi, kebahasaan dan keterlaksanaan.

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat para validator pada aspek media yang dikembangkan. Hal ini meliputi dari aspek kualitas media, tampilan media pembelajaran, serta kemudahan pengguna media.

5. Revisi Produk

Revisi awal bertujuan untuk memperbaiki kelemahan yang didapat setelah di lakukan validasi produk oleh para validator ahli pada tahap sebelumnya. Kekurangan diketahui dari hasil validasi dan saran dari pakar pada proses validasi. Revisi produk yang di gunakan untuk menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dari materi logika matematika yang lebih baik.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah hal yang terpenting dalam penelitian pengembangan. Hal ini dilakukan setelah revisi desain selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang dapat di gunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektivan, efesiensi dan daya tarik dari produk itu sendiri. Subjek uji coba yang akan di gunakan adalah sejumlah 13 siswa kelas XI MA nurul Ikhlas Ambon. Kelas XI dipilih sebagai subjek uji coba karena materi tentang logika matematika terdapat pada kurikulum mata pelajaran matematika kelas XI SMA. Uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba lapangan (*Field Try-Out*). pada uji coba lapangan ini, yaitu:

- a. Uji coba kelompok kecil (*small Grup Tryout*)

pada tahap ini, pengujian dilakukan pada 5 orang siswa MA Nurul Ikhlas Ambon

- b. Uji coba lapangan (*Field Tryout*)

Pada uji coba lapangan ini, akan dilakukan dengan 13 siswa kelas XI MA Nurul Ikhlas Ambon

Selanjutnya siswa diberikan angket respon untuk mengetahui keefektifan atau kelayakan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi logika matematika berintegrasi keislaman di MA Nurul Ikhlas Ambon. Rumus yang digunakan adalah rumus presentasi sebagai berikut:

$$\text{Presentasi jawaban responden} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi atau ideal}} \times 100\%$$

Hasil skor dari media pembelajaran powerpoint tersebut kemudian dicari rata-ratanya sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonverensikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan

Tabel 2. Kriteria kelayakan

Skor Media Pembelajaran	Kriteria
0% –20%	Sangat kurang layak
26% –50%	Kurang layak
51% –75%	Layak
76% –100%	Sangat layak

Dengan adanya tabel *skala likert* tersebut, media pembelajaran *powerpoint* dikatakan layak atau efektif apabila skor penilaian dari respon siswa terhadap media pembelajaran *powerpoint* ini telah memenuhi syarat kelayakan pada tabel diatas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah angket wawancara atau interview dan siswa yang menjadi subjek uji coba.

a. Angket

Adalah metode pengumpulan data yang berisi daftar pernyataan yang harus diisi oleh orang dan memberikan respon sesuai dengan permintaan.

1. Angket validasi ahli

Angket yang diberikan validator bertujuan untuk mengumpulkan data tentang karakteristik media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif yang bermuatan nilai-nilai islam dengan memanfaatkan salah satu *microsoft* yaitu *powerpoint* pada materi logika matematika oleh ahli media, ahli materi dan ahli agama dengan memberikan tanggapan, masukan dan saran tentang media yang akan di kembangkan.

2. Angket Respon Guru dan peserta didik

Angket respon guru dan angket peserta didik agar mengetahui respon terhadap hasil pengembangan media pembelajaran berupa *microsoft powerpoint* materi logika matematika berintegrasi keislaman. Angket di berikan kepada peserta didik kelas X MA Nurul ikhlas Ambon

b. Wawancara

Lembar wawancara diisi oleh pendidik mata pelajaran matematika MA Nurul Ikhlas Ambon. Wawancara ini digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika.

C. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *non participant observation* (observasi tidak berperan serta) yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independent, peneliti mencatat, menganalisis dan selanjutnya membuat kesimpulan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran *microsoft powerpoint* pada materi logika matematika berintegrasi keislaman dapat di deskripsikan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis kelayakan media pembelajaran *microsoft powerpoint* oleh ahli media menunjukkan persentase ahli 97% atau dengan katagori sangat layak sehingga sudah dapat digunakan dengan sedikit revisi. sementara hasil kelayakan ahli materi memenuhi katagori tinggi dengan perolehan presentasi nilai 95% .sedangkan pada tingkat uji coba respon guru mata pelajaran memperoleh presentase nilai 99% dengan katagori sangat layak. Sementara respon siswa pada uji skala kecil 93%, dan respon siswa pada uji skala besar mencapai presentase 92%.
2. Dari hasil persentase uji coba produk maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *microsoft powerpoint* pada materi logika matematika berintegrasi keislaman sangat layak digunakan d MA Nurul Ikhlas Ambon. Pengujian produk terhadap siswa MA Nurul Ikhlas Ambon dan mendapat respon sangat baik. Hasil respon siswa setelah melihat media pembelajaran *microsoft powerpoint* pada materi logika matematika berintegrasi keislaman, diperoleh persentase rata-rata dari 13 pernyataan angket yaitu 80,5%. Sehingga dapat dilihat bahwa tanggapan siswa MA Nurul Ikhlas Ambon sangat baik dan sangat tertarik terhadap media pembelajaran *microsoft powerpoint* berintegrasi keislaman dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dikemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Diharapkan kepada guru khususnya guru matematika agar bisa mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman pada pembelajaran matematika khususnya pada materi logika matematika, sehingga siswa/siswi lebih religi dan berakhlak serta dapat mengetahui bahwa Alquran sangat erat kaitannya dengan ilmu matematika
2. Bagi peneliti dan peneliti selanjutnya :
 - a. Mengkaji lebih dalam lagi mengenai metode yang akan digunakan saat merancang proses pengembangan media pembelajaran *powerpoint* sehingga menghasilkan produk yang lebih baik.
 - b. membuat dan merancang media pembelajaran dengan mengembangkan multimedia interaktif pada *microsoft powerpoint* dengan variasi *macro VBA* agar pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih tertarik dalam menerima pembelajaran yang ada dalam media.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, m. u. (2020). proses pembelajaran matematika pada anak berkebutuhan khusus autisme di sekolah inklusif. *jurnal teacher vol.1*, no 2.
- Arni, I. w. (2014). penerapan model pembelajaran kuantum berbantuan media microsoft powerpoint. *jurnal mimbar PGSD No 1*.
- Damayanti, p. a. (vol 1oktober 2018, ISSN 1192.1242). pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint . *kreasi jurnal matematika interaktif inovatif*.
- Ekayani, n. p. (2019). pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *jurnal fakultas tarbiyah dan keguruan*, vol 2. ISSN 1.1.
- Fakhrurazi. (2018). hakikat pembelajaran yang efektif . *jurnal iainangsa.ac.id*, 11.
- Fikriyah, n. (2017). pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint untuk meingkatkan motivasi dan prestasi peserta didik. *unisbav.ac.id um sunan ampel surabaya*.
- Fransisca, A. (2017). Pengembangan Media powerpoint untuk untuk keterampilan berbicara. *penggadi luhur yogyakarta PBSI Universitas Sanata Dharma* .
- H, N. d. (2015). pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran ips. *skripsi program studi sekolah dasar*, 38.
- Imsspada. (2013, januari sabtu). model model pengembangan . *kemendikbud.go.id*, p. 26.
- Indrianti, N. Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint . *sarjana pendidikan unuversitas negeri semarang*.
- Irwan, d. (2017). pengembangan media pembelaaran microsoft office powerpoint . *jurnal playen Vol 324.1003*.
- Isnainingrum, r. d. (2019). evektifitas penggunaan media ICT dalam peningkatan pemahaman konsep matematika. *jurnal formatif*, 198.209.
- Kawan, y. s. (2018). pengembangan media interaktif berbasis integrasi matematika islam pada materi himpunan kelas VII. *jurnal seminar nasional matematika dansains*, 21.
- Laila. (2021, januari senin). metodologi penelitian pengembangan. <https://eprints.umm.ac.id>, p. 27.
- Lena, n. &. (2018). *media pembelajaran matematika*. jakarta: permata.net.

- Media, b. (2020, september rabu). jenis media pembelajaran. *belajarmedia.com*, p. 10.
- Miftakhur, R. (2018). pelatihan pemanfaatan microsoft office pada staf pengajar. *jurnal mnemonic vol.1 no. 1*.
- Mutijah. (2018). model integrasi matematika dengan nilai-nilai islam dan kearifan local budaya dalam pembelajaran matematika. 57.
- Mutijah. (2018). model integrasi matematika dengan nilai-nilai islam dan kearifan lokal budaya dalam pembelajaran matematika. 57.
- Natalia, d. (2018). *menyemai benih teknologi pendidikan*. jakarta: multi presindo.
- Nisa, a. (2017). pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial. *jurnal ilmiah kependidikan volLII*, NO 1.
- Permanda, s. (2018). pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint . *jurnal pekanbaru jurnal online mahasiswa*, ISSN 4.11.3 .
- Pito, a. h. (2018). media pembelajaran dalam prespektif al qur'an . *anggi jurnal*, VOL 1. No 2.
- Rahmani, N. F. (2014). pengembangan media interaktif powerpoint pembelajaran wayang . *skripsi FKIP bahasa dan seni Universitas Yogyakarta*.
- S.PKN. (2021, januari sabtu). pengembangan research and development . <https://Repostory.upi.edu>, p. 15.
- Setyosari, P. (2013). *metode penelitian dan pengembangan* . jakarta: prenada media halaman 276.
- Tafaro,
t. (2018). media pembelajaran dalam meningkatkan bahan ajar mahasiswa. *jurnal komunikasi pendidikan vol 2 No 2 ISSN: 2549.1725*.

