

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA MATERI KUBUS DAN BALOK UNTUK SISWA KELAS VIII SISWA IT
NURUL HADINA T. A 2022/2023**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat meperoleh
Gelar sarjana pendidikan (S. Pd) dalam ilmu tarbiyah dan keguruan*

OLEH

RIZKIA MAULIDIA

NIM. 0305171222

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2023



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA MATERI KUBUS DAN BALOK UNTUK SISWA KELAS VIII SISWA IT
NURUL HADINA T. A 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat meperoleh

Gelar sarjana pendidikan (S. Pd) dalam ilmu tarbiyah dan keguruan

OLEH

RIZKIA MAULIDIA

NIM. 0305171222

PEMBIMBING I

Dr. Yahfizham, S.T., M.Cs

NIP. 197804182005022005

PEMBIMBING II

Tanti Juma Syaroh Siregar, M.Pd

NIP. 198811252019032019

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2023

Nomor : Istimewa

Lampiran : -

Perihal : Skripsi

a.n Rizkia Maulidia

Medan, Februari 2023

Kepada Yth:

Bapak Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

UIN Sumatera Utara

Di

Medan

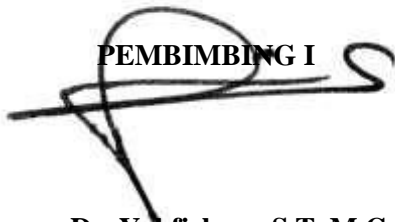
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

Setelah kami membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Rizkia Maulidia yang berjudul: **Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Kubus Dan Balok Untuk Siswa Kelas Viii Siswa IT Nurul Hadina**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Demikian kami sampaikan atas perhatian bapak, kami ucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I

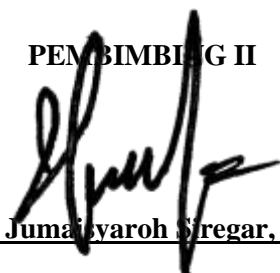


Dr. Yahfizham, S.T., M.Cs

NIP. 197804182005011005

ITAS ISLAM
UTAR

PEMBIMBING II



Tanti Jumalyaroh Siregar, M.Pd

NIP. 198811252019032019

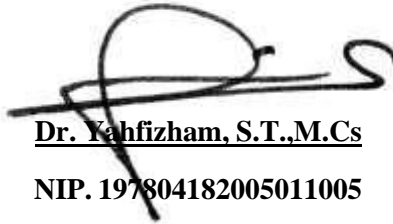
DISETUJUI DAN DISAHKAN

NAMA : RIZKIA MAULIDIA

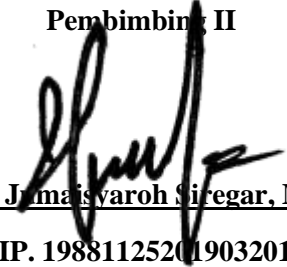
NIM 0305171222

TANGGAL SIDANG : 31 MEI 2023

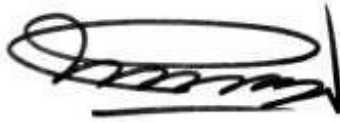
Pembimbing I


Dr. Yahfizham, S.T.,M.Cs
NIP. 197804182005011005

Pembimbing II


Tanti Jumaisvaroh Siregar, M.Pd
NIP. 198811252019032019

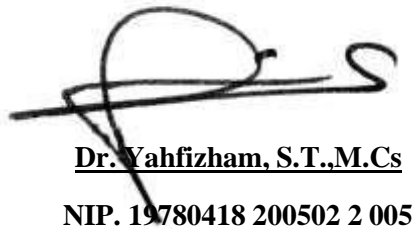
Penguji I


Siti Maysarah, M. Pd
NIP. BLU 1100000076

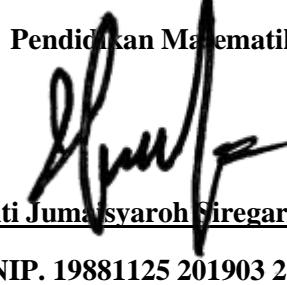
Penguji II


Drs. Hadis Purba, MA
NIP. 19620404 199303 1 002

**Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika**


Dr. Yahfizham, S.T.,M.Cs
NIP. 19780418 200502 2 005

**Sekretaris Program Studi
Pendidikan Matematika**


Tanti Jumaisvaroh Siregar, M.Pd
NIP. 19881125 201903 2 019

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Medan 2023


Mardianto, M. Pd
NIP. 19671212 199403 1 004

PERNYATAAN KEASILIAN SKRIPSI

Saya Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

Nama : Rizkia Maulidia
NIM : 0305171222
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Kubus Dan Balok Untuk Siswa Kelas VIII Siswa IT Nurul Hadina

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul di atas adalah asli dari buah pikiran saya kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan ringkasan yang semuanya telah dijelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima

Medan, februari 2023

Yang membuat pernyataan



Rizkia Maulidia

NIM. 0305171222

ABS TRAK



Nama : Rizkia Maulidia

Nim 0305171222

Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Matematika

Pembimbing I: Dr. Yahfizham, S.T.,M.Cs

Pembimbing II:Tanti Jumaysaroh Siregar P.Pd

**Judul :Pengembangan Media Pembelajaran
Multimedia Interaktif Pada Materi
Kubus Dan Balok Untuk Siswa Kelas
VIII SMP IT Nurul hadina**

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, *Adobe Flash Cs 6*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis adobe flash cs 6 dan untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berbasis adobe flash cs 6 pada materi kubus dan balok, dengan model pengembangan *ADDIE*, untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran multimedia interaktif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik di kelas VIII Al-Wasii SMP IT Nurul Hadina berjumlah 27 peserta didik. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk melihat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan *software adobe flash cs 6* dan tes untuk melihat hasil belajar siswa untuk melihat keefektifan media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 0,85% dengan kategori tinggi. Untuk melihat tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan angket respon peserta didik dengan nilai 4,43% dan angket respon guru sebesar 4,12%. Sedangkan untuk tingkat keefektifan dari media pembelajaran dilihat berdasarkan *N- Gain* dengan nilai 60,16% menyakatakan bahwa media pembelajaran cukup efektif.

Mengetahui,

Pembimbing skripsi I

Dr. Yahfizham, S.T.,M.Cs
NIP. 197804182005011005

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya berupa kesehatan, kesempatan, dan kemudahan kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan laporan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Shalawat beserta salam penulis hadiahkan kepada nabi Muhammad SAW, sosok panutan dalam menjalani kehidupan yang telah membawa umat islam menuju kejayaan dengan berlimpahkan ilmu dan pengetahuan. Semoga penulis dan pembaca mendapatkan syafaat beliau di hari akhir kelak. Aamiin.

Penulis telah melakukan penelitian untuk menulis skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA METERI KUBUS DAN BALOK UNTUK SISWA KELAS VIII SMP IT NURUL HADINA”**

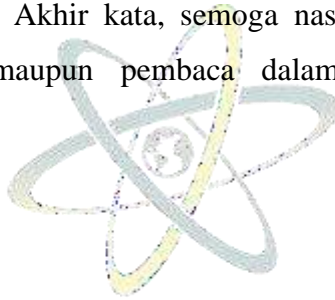
Penelitian menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan melalui bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang terdalam kepada:

1. Bapak **Prof. Dr.H. Abu Rokhmad, M.Ag** selaku Rektor UIN Sumatera Utara Medan
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, yaitu bapak **Dr. Mardianto, M. Pd.**
3. Ketua Prodi Pendidikan Matematika UIN Sumatera Utara, yaitu **bapak Dr. Yahfizham. M.Cs.**
4. Sekretaris Prodi Pendidikan Matematika UIN Sumatera Utara, yaitu ibu **Tanti Jumaisyaroh Siregar, M.Pd.**
5. Dosen Penasehat Akademik, yaitu bapak **Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I** yang telah membimbing dan memberikan nasehat selama masa perkuliahan.
6. Dosen Pembimbing Skripsi I, bapak **Dr. Yahfizham. M.Cs** yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

7. Dosen Pembimbing Skripsi II, ibu **Tanti Jumaisyaroh Siregar, M.Pd.** yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti menyelesaikan skripsi.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua, ayahanda **Suriadi** dan ibunda **Efri Donni Lubis** yang sangat luar biasa telah berjuang memenuhi keinginan peneliti untuk mengenyam bangku perkuliahan, selalu memberikan dukungan, doa dan restu dalam segala hal, sehingga peneliti mampu menghadapi segala kesulitan dan hambatan yang ada. Juga terima kasih kepada adik tercinta **Hafiz Akbar** yang selalu memberikan semangat kepada peneliti selama menjalani masa perkuliahan.
9. **Bapak/Ibu dosen** prodi Pendidikan Matematika serta **staf pegawai** Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara yang telah memberikan pelayanan, bantuan, bimbingan maupun mendidik peneliti selama mengikutiperkuliahan.
10. Bapak **Ade Rahman Matondang, M.Pd.**, ibu **Siti Salamah Br. Ginting, M. Pd** dan ibu **Rusi Ulfa Hasanah, M.Pd** yang telah menyempatkan waktunya sebagai validator dalam penelitian peneliti.
11. Kepala sekolah SMP IT Nurul Hadina, ibu **Eka T. Tarigan, S.Pd., M.Hum** yang telah memberikan izin kepada peneliti melakukan penelitian. Guru matematika, ibu **Dwi Putri Andriani, S.Pd** yang telah mendampingi dan membantu selama penelitian. Seluruh pihak baik guru, staf, siswa siswa khususnya kelas VIII Al-Wasii yang telah mendukung dan berpartisipasi membantu peneliti selama penelitian.
12. Sahabat-sahabat yang selalu memberikan dukungan, semangat juga motivasi dan berjuang bersama selama kuliah di UIN Sumatera Utara yaitu **Ramsal Rambe, Nurul Khofifah, dan Alyta Putri Azie.**
13. Seluruh teman-teman Pendidikan Matematika khususnya di kelas PMM 3 Stambuk 2017 yang senantiasa saling memberi dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi dan saling berjuang dalam menggapai impian
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

Pada dasarnya peneliti menyadari bahwa hadirnya naskah skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan serta banyak memiliki kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa penulisannya. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peneliti. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menjadi pembelajaran bagi peneliti dan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga naskah skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi peneliti maupun pembaca dalam menambah khazanah ilmu pengetahuan.



Medan, Februari 2023

Yang membuat pernyataan

Rizkia Maulidia

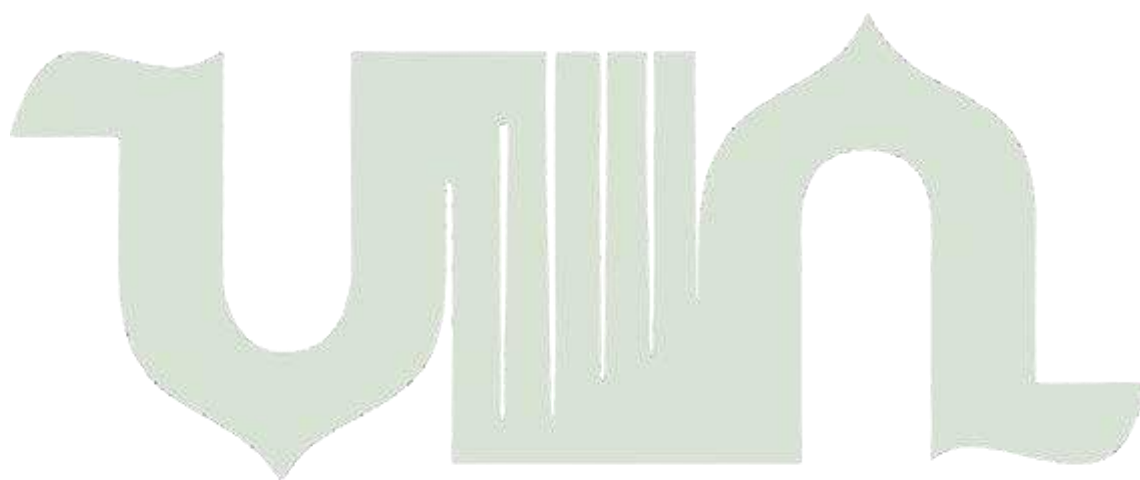
NIM. 0305171222

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASILIAN SKRIPSI.....	ii
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	7
BAB II. KAJIAN TEORI.....	9
A. Kerangka Teori	9
1. Penelitian Pengembangan	9
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Multimedia Interaktif	18
4. Adobe Flash	23
5. Kubus Dan Balok	31
6. Validitas Dan Reabilitas	35
B. Kerangka Berpikir	37
C. Penelitian Yang Relevan.....	39
BAB III. METODE PENGEMBANGAN.....	43
A. Model Pengembangan	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
C. Prosedur Pengembangan.....	44
D. Uji Coba Produk	46
E. Subjek Uji Coba.....	47

F. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
G. Teknik Analisis Data	52
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian.....	58
B. Pembahasan	81
1. Proses Pengembangan Menggunakan Model <i>ADDIE</i>	81
2. Tingkat Kevalidan.....	82
3. Tingkat Kepraktisan.....	83
4. Tingkat Keefektifan	84
C. Keterbatasan Penelitian	84
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	86



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Pembelajaran Guru Matematika.....	3
Gambar 1. 2 Penggunaan media pembelajaran guru matematika.....	4
Gambar 2. 1 Tampilan Cover Adobe Flash.....	25
Gambar 2. 2 Tampilan Menu Adobe Flash	26
Gambar 2. 3 Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash	26
Gambar 2. 4 Tampilan Menu Toolbox Adobe Flash.....	29
Gambar 2. 5 Panel Action Adobe Flash	30
Gambar 2. 6 Bangun ruang kubus	31
Gambar 2. 7 Bagian Sisi Kubus	32
Gambar 2. 8 Bangun ruang balok.....	33
Gambar 2. 9 Bagian balok	34
Gambar 2. 10 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3. 1 Model ADDIE	43
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Adobe Flash Cs 6.....	63
Gambar 4. 2 Opening.....	64
Gambar 4. 3 Informasi Tombol	64
Gambar 4. 4 Tampilan Menu.....	64
Gambar 4. 5 kompetensi inti.....	65
Gambar 4. 6 Kompetensi Dasar.....	65
Gambar 4. 7 Tampilan Pengertian Kubus	66
Gambar 4. 8 Tampilan Jaring Jaring Kubus	66
Gambar 4. 9 Tampilan Sifat Sifat Kubus	67
Gambar 4. 10 Tampilan Volume Dan Luas Permukaan Kubus	67
Gambar 4. 11 Tampilan Contoh Soal Luas Permukaan Kubus.....	67
Gambar 4. 12 Tampilan Contoh Soal Volume Kubus.....	68
Gambar 4. 13 Tampilan Pengertian Balok	68
Gambar 4. 14 jaring jaring dan sifat Balok.....	68
Gambar 4. 15 Tampilan Contoh Soal Balok.....	69

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 hasil belajar siswa SMP IT Nurul Hadina.....	3
Tabel 2. 1 Fungsi <i>Toolbox</i>	27
Tabel 2. 2 Rumus Rumus Kubus	31
Tabel 2. 3 Rumus Rumus Pada Balok.....	33
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Media.....	48
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Materi	49
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Bahasa	50
Tabel 3. 4 Kisi Kisi Angket Untuk Respon Guru	50
Tabel 3. 5 Kisi Kisi Angket Untuk Respon Siswa.....	51
Tabel 3. 6 Kisi Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	52
Tabel 3. 7 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	53
Tabel 3. 8 Kriteria Validasi Media Pembelajaran.....	54
Tabel 3. 9 Pedoman Penskoran Terhadap Hasil Penilaian Menggunakan Skala Likert Respon Guru.....	54
Tabel 3. 10 Pedoman Penskoran Terhadap Hasil Penilaian Menggunakan Skala Likert Respon Siswa	54
Tabel 3. 11 Kualifikasi Kepraktisan Media Pembelajaran.....	55
Tabel 3. 12 Presentase Nilai Respon Guru dan Siswa	56
Tabel 3. 13 Interpretasi Besar Nilai N-Gain	57
Tabel 4. 1 Rincian Aspek Angket Respon Peserta Didik	70
Tabel 4. 2 Rincian Aspek Angket Guru Matematika.....	70
Tabel 4. 3 Analisis Penilaian Ahli Media	72
Tabel 4. 4 Analisis Penilaian Ahli Bahasa	73
Tabel 4. 5 Analisis Penilaian Ahli Materi.....	74
Tabel 4. 6 Analisis Penilaian Teman Sejawat.....	75
Tabel 4. 7 Data Penilaian Kualitatif Media pembelajaran Adobe Flash CS6 oleh Dosen Ahli	76
Tabel 4. 8 Analisis Angket Respon Guru.....	78
Tabel 4. 9 Analisis Angket Respon Siswa	79
Tabel 4. 10 Hasil Persentase Rata-rata Pre test dan Post test.....	80