

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *iSpring Suite* pada Materi Bilangan Bulat di Kelas VII SMP N 1 Dengilo**”

Oleh

Silva Muzakir

NIM. 411419010

Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Telah dipertahankan di depan pembimbing dan dewan penguji

Hari/Tanggal : Jum'at, 17 Januari 2025

Waktu : 14.30-16.00 WITA

Tempat : Ruang Sidang Jurusan Matematika

A. Dewan Pembimbing

1. **Dr. Tedy Machmud, M.Pd.**

NIP. 196908251994031002

1.....

2. **Drs. Abdul Wahab Abdullah, M.Pd.**

NIP. 196401021990031005

2.....

B. Dewan Penguji

1. **Drs. Sumarno Ismail, M.Pd.**

NIP. 196211291988031008

1.....

2. **Khardiyawan A.Y. Pauweni, M.Pd.**

NIP. 198611062008121005

2.....

3. **Putri E. Kobandaha, S.Pd., M.Pd.**

NIP.199503072022032010

3.....

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Gorontalo**



Prof. Dr. Fitriyane Lihawa, M.Si

NIP. 196912091993032001

ABSTRAK

Silva Muzakir. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *iSpring Suite* Pada Materi Bilangan Bulat Di Kelas VII Smp N 1 Dengilo. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo. **Pembimbing (1) Dr. Tedy Machmud, M.Pd. (2) Drs. Abdul Wahab Abdullah, M.Pd.**

Aplikasi “Start at Ziro” merupakan Aplikasi Pengembangan media pembelajaran yang berbasis android. *iSpring Suite* adalah program komputer yang praktis dan mudah digunakan untuk me rancang pembelajaran karena fitur-fitur *iSpring Suite* terintegrasi langsung dengan PowerPoint. Model pengembangan media yang dilakukan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan validitas, kepraktisan, dan keefektifan media interaktif Materi Bilangan Bulat di SMP Negeri 1 Denglo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil validasi media interaktif oleh 3 (tiga) validator ahli media memperoleh nilai sebesar 0,68402 dan 3 (tiga) validator ahli materi memperoleh nilai sebesar 0,867725 yang diartikan sangat sesuai/layak digunakan dalam proses pembelajaran media; (2) Aspek kepraktisan menunjukkan bahwa Media pembelajaran interaktif ini telah memenuhi kriteria karena telah melalui tahap uji coba dengan persentase rata-rata perolehan skor yang didapatkan dari respon guru sebesar 92,5% dan respon dari siswa sebesar 80% yang diartikan sangat baik/layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika. dan (3) Aspek keefektifan dilihat dari Hasil belajar siswa sebesar 80,01% yang telah memenuhi ketuntasan, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif telah efektif.

Kata Kunci : Bilangan bulat, *iSpring Suite*, Validitas, Kepraktisan, Keefektifan

ABSTRACT

Silva Muzakir. 2025. Development of an Interactive Learning Media Application Based on Android Using iSpring Suite for Integer Number Material in Grade VII at SMP N 1 Dengilo. Undergraduate Thesis, Study Program of Mathematics Education, Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Universitas Negeri Gorontalo.

The Supervisors: (1) Dr. Tedy Machmud, M.Pd. (2) Drs. Abdul Wahab Abdullah, M.Pd.

The “Start at Zero” application is an Android-based learning media development application. iSpring Suite is a practical and user-friendly software program for designing learning materials because its features are directly integrated with PowerPoint. The development model used is the ADDIE model. This study aims to describe the validity, practicality, and effectiveness of the interactive media for teaching Integer Numbers at SMP Negeri 1 Dengilo. The results of the study show that: (1) the validation results of the interactive media by three media experts yielded a value of 0,68402, and the validation by three subject matter experts produced a value of 0,867725, which indicates that the media is highly feasible for use in the learning process; (2) the practicality aspect shows that this interactive learning media meets the criteria, as it passed the trial phase with an average score of 92.5% from the teachers’ responses and 80% from the students’ responses, indicating that it is very good and feasible for use in mathematics learning; and (3) the effectiveness aspect, based on students’ learning outcomes, shows an 80.07% mastery level, which indicates that the interactive learning media is effective.

Keywords: Integer Numbers, iSpring Suite, Validity, Practicality, Effectiveness.

