

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA
KELAS VIII SMPN 2 PASAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

**LAINUL FUADI
NIM 17229**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

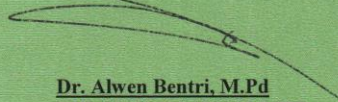
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA
KELAS VIII SMPN 2 PASAMAN**

Nama : LAINUL FUADI
NIM/BP : 17229/2010
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

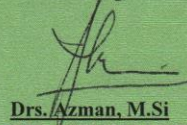
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



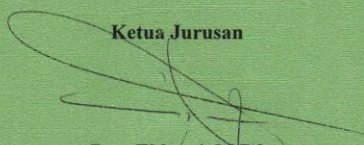
Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

Pembimbing II



Drs. Azman, M.Si
NIP. 19570919 198003 1 004

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

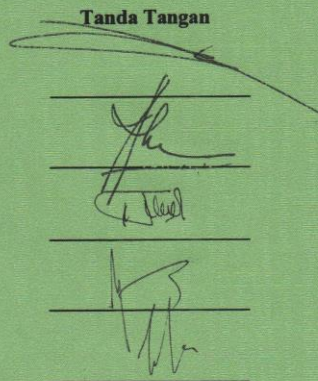
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada
Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas VIII
SMPN 2 Pasaman
Nama : Lainul Fuadi
NIM/BP : 17229/2010
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2017

Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002
Sekretaris : Drs. Azman, M.Si
NIP. 19570919 198003 1 004
Anggota : 1. Dr. FetriYeni J. M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001
2. Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002
3. Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd
NIP. 19870524 201404 2 003



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : LAINUL FUADI
NIM/BP : 17229 / 2010
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknomogi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 2 Pasaman

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah lazim.

Padang, Agustus 2017
Yang menyatakan



Lainul Fuadi
NIM/BP : 17229/2010

ABSTRAK

Lainul Fuadi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas VIII SMP N 2 Pasaman

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika yang diharapkan dapat dikembangkan dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru matematika yang mengajar di SMP N 2 Pasaman, diperoleh informasi bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah. Hal ini diperkuat dengan hasil tes soal pemecahan masalah yang diberikan pada siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa yakni dengan mengerjakan latihan soal-soal tidak rutin yang biasanya merupakan soal cerita dan berkaitan dengan masalah sehari-hari, namun kurang menarik untuk dikerjakan siswa. Diperlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang menarik untuk melatih siswa menyelesaikan soal-soal tidak rutin. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis pemecahan masalah yang valid, dan praktis untuk siswa kelas VIII SMP.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Determine*). Analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis silabus dan bahan ajar yang sudah ada melalui wawancara dengan salah seorang guru matematika dan siswa. Setelah melakukan analisis, media pembelajaran interaktif berbasis pemecahan masalah dirancang dan dikembangkan menggunakan *Software Macromedia Flash Profesional 8* serta kemudian divalidasi oleh praktisi matematika dan multimedia. Media pembelajaran yang telah valid kemudian diterapkan pada siswa kelas VIII untuk melihat praktikalitas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis pemecahan masalah yang dikembangkan sangat valid, dengan nilai akhir hasil validasi yaitu 86,78%. Praktikalitas media pembelajaran yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara guru dan siswa berada pada kategori praktis yang berarti mudah digunakan dan membantu dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Pasaman yang dihasilkan sudah valid dan praktis.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur yang tak terkira penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 2 Pasaman”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Alwen Betri, M.Pd. selaku pembimbing I yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing II yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak Nofri Hendri, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibuk Erniwati, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Ibuk Hj. Ramla Dewi, S.Pd, M.Si selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Pasaman.
7. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMP Negeri 2 Pasaman yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Ibunda, ayahanda, dan adik tercinta yang telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat bagi penulis.
9. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan 2010 yang senasib seperjuangan dengan penulis.
10. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Asumsi	6
F. Tujuan.....	7
G. Manfaat.....	7
H. Spesifikasi Produk.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	9
1. Kawasan Desain	9
2. Kawasan Pengembangan.....	10
3. Kawasan Pemanfaatan	10
4. Kawasan Pengelolaan.....	11

5. Kawasan Penilaian	11
B. Pembelajaran Matematika.....	11
C. Pemecahan Masalah Matematis	14
D. Media Pembelajaran Interaktif.....	15
E. Macromedia Flash Profesional 8.....	20
1. <i>User Interface</i>	22
2. <i>Time Line</i>	22
3. <i>Toolbox</i>	23
4. Panel.....	25
5. <i>Scene</i>	27
6. <i>Action Script</i>	27
F. Photosop.....	27
1. Pengembang.....	28
2. Fitur.....	29
3. <i>Format File</i>	32
4. <i>Tool</i>	33
G. Penelitian yang Relevan.....	34
H. Kerangka Konseptual.....	35

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian.....	37
B. Model Pengembangan.....	37
C. Prosedur Penelitian	38
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	38
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	40

3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	40
D. Instrumen Penelitian	42
1. Lembar Validasi.....	42
2. Pedoman Wawancara.....	43
3. Lembar Observasi	43
E. Sumber Data.....	44
F. Teknik Analisis Data	45
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	47
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	47
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	54
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	65
B. Pembahasan.....	71
1. Validasi Media Pembelajaran Interaktif	71
2. Praktikalitas Media Pembelajaran.....	72
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	75
B. Saran	75
DAFTAR KEPUSTAKAAN	77
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Validasi Media Pembelajaran Interaktif	42
Tabel 2. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan data.....	43
Tabel 3. Skor Jawaban untuk Setiap Pertanyaan	45
Tabel 4. Kriteria Validitas.....	46
Tabel 5. Tombol Navigasi Pada Menu.....	57
Tabel 6. Tombol Navigasi yang Menghubungkan Antar Halaman	58
Tabel 7. Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif Dari Praktisi	
Matematika	65
Tabel 8. Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif Dari Praktisi	
Multimedia	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. <i>User Interface</i>	22
Gambar 2. Tampilan <i>Timeline</i>	23
Gambar 3. Tampilan <i>Toolbox</i>	24
Gambar 4. Contoh Panel	26
Gambar 5. Tampilan <i>Action Panel</i>	27
Gambar 6. Bagan Model Pengembangan.....	38
Gambar 7. Peta Konsep Materi Dimensi Tiga Tingkat SMP.....	51
Gambar 8. Media Pembelajaran Interaktif yang Diproduksi oleh Tim Media Matematika SMA YPK Bontang Kaltim (2006)	53
Gambar 9. Media Pembelajaran Interaktif Rizki Ilahi (2011)	54
Gambar 10. Rancangan Isi Media Pembelajaran Interaktif KD 6.1, KD 6.2 dan KD 6.3	56
Gambar 11. Rancangan <i>Layout Intro</i>	59
Gambar 12. Rancangan <i>Layout Menu Utama</i>	59
Gambar 13. <i>Layout Halaman Peta Konsep</i>	60

Gambar 14. <i>Layout</i> Halaman SK dan KD.....	61
Gambar 15. <i>Layout</i> Halaman Submateri.....	62
Gambar 16. <i>Layout</i> Halaman Materi.....	62
Gambar 17. <i>Layout</i> Halaman Contoh Soal	63
Gambar 18. <i>Layout</i> Halaman Latihan	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan.....	78
Lampiran 2. Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Praktisi	
Matematika	79
Lampiran 3. Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Praktisi	
Multimedia	81
Lampiran 4. Lembar Observasi Uji Coba Terbatas Media Pembelajaran	
Interaktif.....	83
Lampiran 5. Lembar Validasi yang Telah di Isi Oleh Praktisi Matematika	85
Lampiran 6. Lembar Validasi Awal yang Telah di Isi Oleh Praktisi Multimedia .	87
Lampiran 7. Lembar Validasi Kedua yang Telah di Isi Oleh Praktisi Multimedia	89
Lampiran 8. Lembar Observasi Uji Coba Terbatas yang di Isi Oleh Guru	
Matematika	91
Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	93
Lampiran 10. <i>Printout</i> Media Pembelajaran Interaktif.....	105
Lampiran 11. Dokumentasi.....	122

Lampiran 12. Surat Izin Penelitian dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.....	125
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian dari KESBANGPOL Pasaman Barat.....	126
Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SMP N 2 Pasaman	127
Lampiran 15. <i>Flowchart</i>	128
Lampiran 16. <i>Storyboard</i>	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu landasan untuk memajukan suatu peradaban. Dengan pendidikan, manusia menjadi lebih mengerti tentang tata cara untuk mendapatkan penghidupan yang baik dan menjadi manusia yang lebih beradab. Maju mundurnya sebuah negara dapat diukur dari tingkat pendidikan warganya.

Dewasa ini pemerintah terus melakukan perubahan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di negeri ini. Mulai dari penambahan sarana dan prasarana sekolah, meningkatkan kualitas guru dengan diadakannya sertifikasi guru, sampai pada perubahan kurikulum secara bertahap yaitu mulai dari kurikulum 1994 kemudian suplemen 1999 berlanjut ke kurikulum 2004 (KBK) dan tahun 2006 menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) serta mulai tahun pelajaran 2013/2014 menggunakan kurikulum baru.

Dalam dunia pendidikan, ilmu Matematika mengambil peranan yang sangat penting. Karena bisa dikatakan, Matematika merupakan induk dari semua pengetahuan. Hampir semua mata pelajaran seperti Fisika, Kimia, Akuntansi, dll menggunakan perhitungan Matematika. Dalam dunia teknologi maupun kehidupan sehari-hari, kita sering berhubungan dengan perhitungan angka-angka. Hampir semua hal di dunia ini menggunakan ilmu Matematika.

Semakin tinggi jenjang pendidikan, maka materi pelajaran yang dipelajari menuntut level berpikir yang lebih tinggi. Siswa lebih dituntut untuk

mengembangkan kemampuan matematisnya seperti kemampuan pemecahan masalah, komunikasi matematis, serta penalaran matematika.

Kemampuan matematis yang harus dimiliki siswa tercantum di dalam tujuan pembelajaran matematika, pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 tahun 2006 mengenai Standar Isi, yakni:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru matematika di SMPN 2 Pasaman, diperoleh informasi bahwa kemampuan siswa di dalam pembelajaran matematika telah cukup bagus, namun belum semua tujuan dari pembelajaran matematika tercapai dengan baik. Dengan kata lain belum semua kemampuan matematis berkembang dengan baik pada siswa. Kemampuan pemecahan masalah merupakan salahsatu kemampuan matematis yang masih lemah pada siswa.

Siswa sudah mampu mengkonversi kalimat-kalimat soal ke dalam simbol-simbol dan kalimat matematika dengan baik serta mencari penyelesaiannya dengan teknik penarikan kesimpulan yang telah dipelajari, namun siswa masih

cenderung terpaku pada materi yang baru saja diajarkan dan belum bisa menghubungkan teknik penyelesaiannya dengan materi lain yang telah dipelajari.

Untuk mewujudkan pendidikan Matematika yang baik, banyak sekali permasalahan yang harus diselesaikan. Seperti permasalahan dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional yang kurang bervariasi sehingga menyebabkan proses belajar mengajar Matematika terkesan monoton dan kurang kreatif sehingga siswa kurang mampu menyerap materi yang diajarkan.

Proses belajar mengajar Matematika yang monoton dan kurang kreatif, kadang membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Sehingga menyebabkan siswa banyak yang mengantuk pada saat diajar, tidak konsentrasi, ramai sendiri, dll yang mengakibatkan materi yang diajarkan tidak bisa diserap dengan baik oleh siswa. Untuk itu diperlukan sebuah metode dan media pembelajaran yang cocok dan tepat sasaran untuk tiap kelas sesuai kondisi siswanya. Disini peran guru sangat penting, karena guru sebagai pengkoordinasi kelas yang mengatur jalannya proses kegiatan belajar mengajar. Seorang guru harus bisa memilih metode dan media pembelajaran yang cocok untuk setiap kondisi siswanya.

Dalam hal peningkatan mutu pendidikan peranan guru sangatlah besar, terutama untuk peningkatan kualitas siswa dalam pembelajaran Matematika guru harus memperhatikan dan memikirkan sekaligus merencanakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hal ini agar siswa semangat belajar

serta mau terlibat dalam pembelajaran tersebut, sehingga bisa memahami materi yang disampaikan.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan sarana atau media yang digunakan. Sebab semakin bervariasi media yang digunakan pesan atau materi pembelajaran akan semakin optimal diterima siswa dan dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Seiring dengan kemajuan zaman, perkembangan teknologi komputer sudah sangat pesat, sudah banyak diciptakan aplikasi-aplikasi komputer seperti GSP, *Adobe Flash CS 4*, *Macromedia Flash 8*, dll yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Dengan aplikasi-aplikasi tersebut bisa memudahkan kita untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam pelajaran Matematika atau digunakan untuk membuat animasi dalam pelajaran Matematika. Sehingga bisa menyajikan kegiatan pembelajaran Matematika yang awalnya membosankan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam hal ini aplikasi yang digunakan penulis adalah *Macromedia Flash 8*. Dengan *Macromedia Flash 8*, materi pelajaran yang biasanya ditulis di buku bisa dipindahkan ke perangkat komputer. Tidak hanya berupa *slide* biasa tapi berupa sebuah deretan animasi yang sangat menarik.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 2 Pasaman”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:.

1. Media pembelajaran interaktif masih jarang digunakan di dalam pembelajaran Matematika.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, terutama yang menggunakan media pembelajaran berbasis *flash*.
3. Metode pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang bervariasi.
4. Banyak diantara siswa yang belajar Matematika tetapi tidak mengetahui konsep yang dipelajarinya.
5. Pemahaman siswa pada mata pelajaran Matematika cenderung rendah dikarenakan penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran.
6. Belum banyak penggunaan program aplikasi komputer yang dapat dijadikan sebagai alat bantu media pembelajaran.
7. Kurangnya pemanfaatan teknologi moderen yang sangat menunjang suksesnya proses pembelajaran.
8. Media pembelajaran dan metode pembelajaran yang menarik dan komunikatif dapat meningkatkan peran serta siswa dalam proses pembelajaran masih belum banyak dikembangkan.
9. Belum banyak pendidik yang menerapkan media pembelajaran menggunakan media dan metode yang menarik, efektif dan interaktif.

10. Minimnya kemampuan siswa dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Pasaman.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Pasaman?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Pasaman?

E. Asumsi

Asumsi dari penelitian ini adalah :

1. Siswa mendapat kesempatan yang sama dalam pembelajaran.

Artinya semua siswa yang terlibat pada penelitian kali ini memiliki kesempatan yang sama dalam pembelajaran, tanpa adanya perlakuan khusus baik didalam maupun diluar kelas bagi siswa-siswa tertentu.

2. Siswa dapat mengoperasikan komputer.

Seluruh siswa yang terlibat dalam penelitian kali ini dianggap telah mampu mengoperasikan komputer.

3. Hasil tes yang diperoleh siswa menunjukkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Asumsi ini beranggapan bahwa nantinya setiap hasil tes yang diperoleh siswa akan menunjukkan kemampuan pemecahan masalah siswa

F. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Pasaman yang valid dan praktis.

G. Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pedoman bagi peneliti untuk memperoleh pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran di masa mendatang.
2. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik.
3. Sumbangan pemikiran bagi guru matematika untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada tujuan Matematika yang lain.

H. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Memuat peta konsep sebagai pedoman mengenai susunan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

2. Pengembangan media interaktif menggunakan software *Macromedia Flash Profosseional 8*.
3. Setiap materi dilengkapi dengan soal-soal pemecahan masalah.
4. Memuat 27 buah animasi sehingga membantu dalam memvisualisasikan materi.
5. Menggunakan pendekatan pemecahan masalah, yaitu memuat soal-soal pemecahan masalah.
6. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran interaktif ini adalah bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa SMP.