



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Berbantuan *iSpring Suite* dan *Website 2 APK Builder* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar

Fidha Fitria<sup>1</sup>, Irwani Zawawi<sup>2</sup>, Syaiful Huda<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No. 101, GKB, Randuagung, Kebomas, Gresik, Jawa Timur Indonesia 61121; [fidhafitria@gmail.com](mailto:fidhafitria@gmail.com)<sup>1</sup>

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No. 101, GKB, Randuagung, Kebomas, Gresik, Jawa Timur Indonesia 61121; [irwanizawawi@umg.ac.id](mailto:irwanizawawi@umg.ac.id)<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No. 101, GKB, Randuagung, Kebomas, Gresik, Jawa Timur Indonesia 61121; [syaifulhuda@umg.ac.id](mailto:syaifulhuda@umg.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstract

*This research is a research and development study that aims to develop interactive learning media based on mobile learning using iSpring Suite and Website 2 APK Builder. The interactive learning media was developed to support mathematics learning on the subject of spatial solids for seventh grade students at SMPN 1 Lamongan. The development is motivated by the use of Powerpoint, which tends to be one-sided, and in a lack of interaction between educators and students. The 4D model by Thiagarajan was used in the research process. The instruments used in this study are media and material validation sheets, test questions, and student response questionnaires. The results of this study show that the developed interactive learning media are valid and effective, as evidenced by: (1) the percentage of expert media validation at 95%, expert content validation at 95%, and expert test question validation at 93%, and (2) the percentage of student responses at 93% in the good category. In conclusion, the interactive mobile learning media based on iSpring Suite and Website 2 AP Builder can be used as an interactive learning media.*

**Keywords:** Learning Media, Interactive, Powerpoint, iSpring Suite, Web 2 APK Builder

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning berbantuan iSpring Suite dan Website 2 APK Builder. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan untuk mendukung pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar kelas VII SMPN 1 Lamongan. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media powerpoint yang cenderung bersifat satu arah dan kurangnya interaktif aktif antara pendidik dan peserta didik. Model pengembangan 4D oleh Thiagarajan digunakan dalam proses penelitian ini. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi media dan materi, soal tes, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan tergolong valid dan efektif yang dilihat dari : (1) Presentase hasil validasi ahli media 95%, ahli materi 95%, dan ahli soal tes 93%, (2) Presentase respon peserta didik menunjukkan 93% dalam kategori baik. Kesimpulannya media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning berbantuan iSpring Suite dan Website 2 AP Builder dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Interaktif, Powerpoint, iSpring Suite, Web 2 APK Builder

**INFO ARTIKEL**

<p>ISSN : 2733-0597  e-ISSN : 2733-0600  Doi : 10.30587/postulat.v6i2.11595</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jejak Artikel</b></p> <p>Submit Artikel:  2 Desember 2025</p> <p>Submit Revisi:  15 Desember 2025</p> <p>Upload Artikel:  29 Desember 2025</p>
---	--

**PENDAHULUAN**

Pendidikan telah menjadi kebutuhan dasar bangsa Indonesia yang harus dipenuhi sesuai dengan kebutuhan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang juga merupakan kebutuhan peradaban dan kemajuan suatu bangsa. Pesatnya keberadaan teknologi membawa perubahan di dunia pendidikan, sehingga di dalam dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan berkembangnya teknologi saat ini. Pembelajaran lebih efisiensi dan efektivitas apabila pada proses pembelajaran terdapat pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016). Peran inovasi dalam pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi sangatlah penting agar pemanfaatan teknologi dapat dilakukan secara efektif dan menyeluruh (Ambarwati et al., 2022). Oleh karena itu penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran yang menarik. Sebab dengan adanya teknologi dapat memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses mengajar, pendidik memiliki tugas untuk mendorong, membimbing, dan menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan. Dengan memberikan media yang tepat sasaran dalam menyampaikan materi pelajaran adalah salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik dalam membantu proses belajar (Slameto, 2010). Sehingga media berfungsi sebagai alat perantara dalam penyampaian materi pembelajaran agar dapat dipahami peserta didik dengan lebih mudah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilakukan di salah satu SMP di Lamongan, dari hasil pengamatan di sekolah tersebut diperoleh informasi bahwa di sekolah tersebut sudah menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint*, namun penggunaan media *powerpoint* cenderung masih bersifat satu arah. Penggunaan media yang kurang interaktif ini akan cepat membosankan, jika presentasi hanya berfokus pada tulisan. Sebab pendidik kurang memodifikasi materi ajar dengan fitur-fitur yang disediakan di *powerpoint*, seperti penggunaan *hyperlink* pada *slide* dengan tombol-tombol yang digunakan, menambahkan animasi, gambar, suara, serta dapat menambahkan kuis yang mendukung dalam penyampaian materi. Untuk itu perlu adanya penggunaan media pada

*powerpoint* pada proses pembelajaran, karena dapat dianggap sebagai pembelajaran yang interaktif apabila dalam penyajiannya mampu memberikan suasana saling berinteraksi antara media dengan pengguna.

Selain *powerpoint*, adapun jenis software lain dalam pembuatan pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *Ispring*. Menurut (Khotimah, 2019) pemanfaatan *Ispring* menjadi sebuah alternatif yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan dapat ditampilkan melalui audio visual agar menjadi lebih menarik dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan dapat berdampak dalam meningkatkan hasil belajar. Penggunaan *Ispring* dapat digunakan dengan mudah diintegrasikan dalam *Microsoft Powerpoint* sehingga tidak memerlukan keahlian yang rumit.

Sebelum menentukan *Ispring* sebagai media pembelajaran. Terdapat penelitian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan (Safira et al., 2022) pada pengembangan media interaktif berbantuan *Ispring Suite* dan *Web 2 Apk* yang menunjukkan hasil dari ahli media adalah 70% dari ahli materi sebesar 72% dan peserta didik sebagai pengguna 86,4% dengan kategori sangat layak. pengembangan media interaktif layak dipergunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar pesesrta didik dan mendapat tanggapan positif pada penggunaan media yang dibuat. Dan terdapat juga penelitian dari (Afifah et al., 2021) mengatakan bahwa pengembangan alat evaluasi *two tier multiple choice* dengan menggunakan *Ispring Suite* dapat dikatakan valid yang menunjukkan hasil ahli media dan ahli materi mendapatkan presentase >61% yakni sebesar 97% dan 89%. Oleh karena itu menurut (Budiman et al., 2021) penggunaan *Ispring* sebagai media pembelajaran interaktif banyak keunggulannya di mana *Ispring Suite 10* adalah software yang terintegrasi dengan *Microsoft* dan digunakan dalam proses belajar. Di dalam perangkat ini terdapat berbagai fitur seperti teks, gambar, suara, video, animasi, serta pembuatan kuis interaktif yang menarik.

Salah satu materi pada pembelajaran matematika yang sulit dipahami oleh peserta didik adalah materi bangun ruang sisi datar. Pendapat ini di pertegas (Kristantini & Sumardi, 2022) menyatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan pada materi bangun ruang sisi datar, kesalahan yang umum dilakukan peserta didik terletak pada penggunaan rumus, kesulitan dalam menyelesaikan soal dan kemampuan dalam mengaplikasikan konsep. Peserta didik beranggapan bahwa belajar matematika terlalu rumit dan teralalu banyak rumus yang harus dihafal karena mereka beranggapan guru mengajar satu arah (Parsianti et al., 2020).

Sehingga berdasarkan dari uraian tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif untuk mengatasi permasalahan tersebut dan ingin melakukan

*Fidha Fitria<sup>1</sup>, Irwani Zawawi<sup>2</sup>, Syaiful Huda<sup>3</sup>: Pengembangan Media Pembelajaran...*

sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Berbantuan *Ispring Suite* Dan *Website 2 Apk Builder* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar”.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yaitu yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2011). Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model 4D yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model Pengembangan 4D (Thiagarajan, 1974) dilakukan dengan empat tahap yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Sedangkan menurut (Saputro, 2021) metode *research and development* merupakan metode penelitian pengembangan yang bertujuan dalam menemukan produk baru atau sesuatu yang baru (*something new*) dan mengembangkan produk yang telah ditemukan. Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan suatu produk yang digunakan dalam pendidikan melalui proses ilmiah dengan tahap validasi (Okpatrioka, 2023).

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berbantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 Apk* pada materi bangun ruang sisi datar yang dikembangkan oleh peneliti mulai tahap *Define*, peneliti melakukan analisis awal akhir, peserta didik, tugas, dan konsep. Selanjutnya, pada tahap *Design*, dilakukan penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangna awal. Kemudian dilanjutkan pada tahap *Development*, yaitu peneliti melakukan evaluasi dan validasi terkait pengembangan media interkatif yang hasil tersebut digunakan untuk merevisi serta menyempurnakan produk pengembangan yang dikembangkan melalui penilaian uji kelayakan serta uji coba pengembangan untuk memperoleh perangkat pembelajaran yang efektif. Setelah tahap uji coba selesai dan mendapatkan hasil yang valid dan efektif. Maka produk pengembangan dapat dilakukan ke tahap *Disseminate* yaitu penyebaran. Karena adanya keterbatasan waktu sehingga untuk tahap penyebaran (*disseminate*) tersebut tidak dilakukan oleh peneliti.

Data dikumpulkan melalui angket validasi berupa beberapa pertanyaan untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid atau belum. Angket ini dilakukan sebelum melakukan revisi pada media dan diujicobakan secara terbatas. Angket tersebut diberikan pada para ahli media, ahli materi, dan ahli soal tes guna memperoleh masukan mengenai produk yang dikembangkan. Setelah implementasi, peserta

didik juga diberikan angket berupa respon terhadap media pembelajaran interaktif guna memperoleh data untuk mengetahui keefektifan produk pada saat pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berbantuan *ispring suite* dan *website 2 apk* yang dibuat oleh peneliti. Data Kuantitatif mencakup hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli soal tes, serta skor angket respon peserta didik. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan para ahli terkait media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Validasi ahli dan angket respon peserta didik menggunakan skala *likert* dengan 5 kolom skor penelitian yaitu (5) Sangat baik, (4) Baik, (3) Cukup, (2) Kurang, (1) Sangat Kurang.

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Intereaktif.

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

(Sugiyono, 2013)

Setelah hasil angket validasi dianalisis dengan cara:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Angka persentase

f = Skor mentah yang diperoleh

N = Skor maksimal

Setelah dianalisis, langkah terakhir adalah dengan cara menyimpulkan hasil analisis dengan melihat tabel dibawah ini:

**Tabel 2.** Kriteria Persentase Validitas Produk

Skor Dalam Persentase	Kriteria Validasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

(Purnamasari, 2015)

Media pembelajaran interaktif dapat dikatakan valid apabila penilaian ahli media dan materi menunjukkan hasil presentase kelayakan sebesar  $\geq 61\%$  yang tergolong penilaian layak atau sangat layak.

Selain validasi, respon peserta didik terhadap keefektifan media pembelajaran intraktif juga dianalisis menggunakan persentase skor angket yang dikelompokkan pada kriteria berikut;

**Tabel 3.** Skala Kriteria Respon Peserta Didik

Skor Dalam Persentase	Kriteria
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup Baik
21% – 40%	Kurang Baik
0% – 20%	Sangat Kurang Baik

(Arikunto, 2007)

Respon peserta didik dikatakan positif jika presentase respon peserta didik telah mencapai  $\geq 61\%$ . Media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dikatakan efektif jika respon peserta didik dikategorikan baik/positif.

## HASIL DAN PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini sudah dilaksanakan dengan berpedoman pada langkah-langkah model pengembangan 4D. karena adanya keterbatasan waktu sehingga untuk tahap penyebaran (*disseminate*) tersebut tidak dilakukan oleh peneliti. Tahapan penelitian ini sebagai berikut.

### 1. *Define* (pendefinisian)

#### a. Analisis Awal Akhir

Pelaksanaan observasi ini dilakukan di kelas VII ketika pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa belum terdapatnya media pembelajaran secara interaktif yang digunakan sebagai sarana bahan belajar mengajar dan belum memanfaatkan secara maksimal penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran interaktif. Sehingga peneliti mendapatkan solusi alternative dengan mengembangkan *powerpoint* sebagai media pembelajaran yang interkatif.

#### b. Analisis Peserta Didik

Pada tahapan ini diperoleh informasi bahwa peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar matematika dengan menggunakan media masih sederhana

sehingga memiliki respon pasif. Peserta didik tersebut tidak fokus terhadap materi yang disampaikan pendidik, cenderung mengobrol dengan teman sebangkunya, dengan begitu peserta didik akan sulit memahami materi. Dari hasil analisis tersebut disimpulkan peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang menarik agar tidak jenuh saat pembelajaran berlangsung.

c. Analisis Tugas

Pembelajaran yang bersifat pasif menjadikan peserta didik menerima informasi dari pendidik tanpa banyak interaksi. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan alternatif lain agar aktif dalam proses belajar mengajar yaitu melalui media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dengan kuis interaktif pada pokok bahasan materi bangun ruang sisi datar untuk membuat pelajaran agar lebih menarik. Sesuai yang dikatakan oleh (Rosidah et al., 2024) bahwa media *powerpoint* sangat cocok digunakan oleh peserta didik karena didalamnya bisa berisi materi, video, animasi, dan quiz.

d. Analisis Konsep

Pada pengembangan *powerpoint* dalam pembelajaran bangun ruang sisi datar dengan menyusun materi secara terstruktur dalam urutan yang logis dan berurutan. Setiap slide membangun satu sama lain secara berkesinambungan dengan visual yang menarik. Menggunakan gambar, font, warna, serta navigasi antar slide yang dinamis.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Tahapan ini diperoleh dari tujuan capaian kurikulum merdeka pada materi bangun ruang sisi datar. Sehingga dalam menentukan tujuan pembelajaran diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dan materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*. Media *powerpoint* interaktif merupakan alat bantu mengajar yang menggunakan berbagai media digital agar peserta didik lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran (Nurmalasari, 2022).

2. *Design* (perancangan)

Data yang diperoleh peneliti dari tahap *define* (pendefinisian) maka dilanjutkan ke tahap *design* (perencanaan). langkah-langkah pada tahap ini sebagai berikut.

a. Menyusun Tes Acuan Patokan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan sumber yang mendukung untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk menyesuaikan dengan materi bangun ruang sisi datar.

#### b. Pemilihan Media

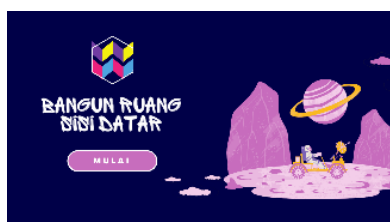
Pemilihan media disesuaikan dengan komponen-komponen yang ada yaitu meliputi media gambar, teks, audio, animasi, kuis, dan lainnya. Pada langkah pemilihan media ini ditetapkan media yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan software *powerpoint*, *ispring suite*, dan *website 2 apk*.

#### c. Pemilihan Format

Kegiatan yang dilakukan pada pemilihan format adalah memilih dan menetapkan format dengan mendesain fitur-fitur untuk media pembelajaran interaktif. Berikut adalah struktur susunan media pembelajaran yang dikembangkan. Membuat tampilan awal dan halaman judul media, membuat halaman menu pembelajaran, membuat halaman tujuan pembelajaran, membuat halaman petunjuk penggunaan, membuat halaman materi tentang bangun ruang sisi datar, membuat halaman game laciku dan kuis, dan membuat halaman profil penulis.

#### d. Rancangan Awal

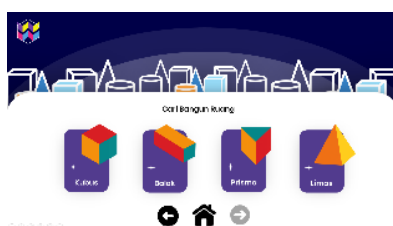
Pada tahap ini peneliti merancang desain layout media pembelajaran yang akan digunakan. Desain layout didesain menggunakan *powerpoint* dengan ukuran landscape 16:9. Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berbantuan *ispring suite* dan *website 2 apk*, berikut media pembelajaran interaktif disajikan dalam bentuk rancangan awal yaitu :



Tampilan awal & halaman judul media



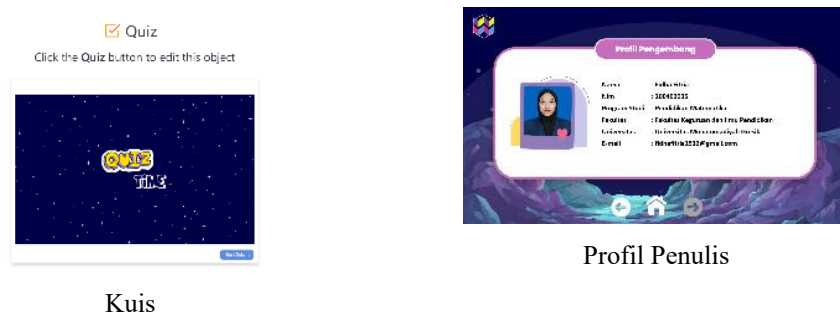
Menu Pembelajaran



Materi Bangun Ruang Sisi Datar



Game Laciku



**Gambar 1.** Rancangan Awal

### 3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan uji validasi media, materi, dan soal tes oleh para ahli. Tahap-tahapannya sebagai berikut.

#### a. Validasi Ahli

Tahap ini dilakukan untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran interaktif yang telah dibuat oleh peneliti yang dilakukan validasi oleh para ahli media, materi, dan soal tes, serta mendapatkan umpan balik yang nantinya akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran agar memenuhi kriteria valid.

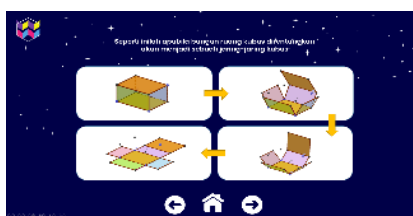
**Tabel 4.** Nama Validasi Ahli

Validator	Ahli Media	1. Fatimatul Khikmiah, M. Sc. (Dosen Pendidikan Matematika UMG)
		2. Yuli Widdiyati, S.Pd., MMPd. (Pendidik Matematika SMPN 1 Lamongan)
	Ahli Materi	1. Yuli Widdiyati, S.Pd., MMPd. (Pendidik Matematika SMPN 1 Lamongan)
	Ahli Soal Tes	1. Fatimatul Khikmiah, M. Sc. (Dosen Pendidikan Matematika UMG)

**Tabel 5.** Hasil Validasi oleh para ahli

	Ahli Media	Ahli Materi	Ahli Soal Tes
Skor Total	114	57	42
Persentase	95%	85%	93%
Kriteria	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid

Beberapa saran dari para validator untuk memperbaiki kesalahan penulisan serta memperbesar ukuran *font* pada media. Hasil perbaikan revisi seperti berikut :



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

## b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan oleh 31 peserta didik SMPN 1 Lamongan. Hasil uji coba pengembangan ini dilihat respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

**Tabel 6.** Hasil Angket Respon Peserta Didik

	Ahli Media
Skor Total	1227
Persentase	79,16%
Kriteria	Baik

Output dari *Ispring* ini berbentuk html yang dapat diintegrasikan menjadi sebuah aplikasi modifikasi yang dapat digunakan pada *smartphone* yaitu dengan bantuan software *Website 2 APK* (Rovita, 2020). Sehingga melalui kedua software tersebut nantinya dapat dijalankan dengan baik pada *smartphone*. Media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* ini dapat diakses melalui [https://bit.ly/APK\\_Barung\\_Sidar](https://bit.ly/APK_Barung_Sidar) Aplikasi Barung Sidar ini dapat diakses melalui *smartphone*.

## KESIMPULAN, DISKUSI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Berbantuan *Ispring Suite* Dan *Website 2 Apk Builder* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan valid untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh tampilan yang interaktif. Namun, masih terdapat

kendala seperti keterbatasan akses perangkat pada beberapa peserta didik. Rekomendasi yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya adalah dapat mengembangkan media dengan fitur yang lebih interaktif dan luas lagi.

Dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* ini telah melalui tahap validasi yang memperoleh persentase 95% dari ahli media dan 95% dari ahli materi. Maka dengan begitu media pembelajaran ini bisa dikatakan valid dan bisa digunakan untuk media pembelajaran.
2. Media pembelajaran ini dapat dikatakan efektif dengan melihat respon peserta didik setelah menggunakan media dengan memperoleh persentase sebesar 79% dengan kriteria baik. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dapat dikatakan efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikana Rahmat, Taufiq, serta Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Berbantuan *Ispring Suite* Dan *Website 2 Apk Builder* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar”. Ucapan terimakasih kepada Allah SWT. Segala puji bagi Alah SWT atas segala nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran. Kedua orang tua yang telah memberikan semangat, dukungan dan doa sehingga penulis mampu menyelesaikan proposal skripsi ini dengan lancar. Bapak/Ibu selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam penyusunan proposal skripsi serta untuk diri sendiri yang telah berproses dan berjuang untuk menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi. Terimakasih telah memberikan yang terbaik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, W., Edy, S., & Huda, S. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Two Tier Multiple ChoiceBerlevel HOTS Menggunakan *Ispring Suite* 9. *Postuat: Jurnal Iovasi Pendidikan Matematiaka*, 2. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30587/postulat.v2i2.3835>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur : Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi*

*Fidha Fitria<sup>1</sup>, Irwani Zawawi<sup>2</sup>, Syaiful Huda<sup>3</sup>: Pengembangan Media Pembelajaran...*

*Teknologi Pendidikan, 8(2), 173–184.*

<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>

Arikunto, S. (2007). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.

Budiman, I. ., Haryanti, Y. ., & Azzahrah, A. (2021). *Pentingnya Media Aplikasi Android Mengguakan Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 144–150.

Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan Powerpoint Terintegrasi Dengan I-Spring Presenter Sebagai Media Pembelajaran ICT. *Jurnal Eksponeen, April*, 79–85.

Kristantini, R., & Sumardi, H. (2022). *Analisis kesulitan menyelesaikan soal pemecahan masalah materi bangun ruang sisi datar berbasis etnomatematika bengkulu selatan*. 04(01), 34–45.

Nurmalasari, R. (2022). Peningkatan Minat Keterampilan Membaca Melalui Media Power Point Interaktif Kelas II SDN Jabon 1 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019/2020. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 120–126. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.51>

Okpatrioka. (2023). Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1)*, 86–100.

Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.133-140>

Purnamasari, A. (2015). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan*. *Jurnal Pendidikan*. 3.

Rosidah, Nizaar, M., Muhardibi, S., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siwa Kelas V SD. *Semnar Nasional Paedagoria*, 8, 10–16. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749%0A>

Rovita, C. A. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Two Tier Multiple Choice Menggunakan Ispring Suite 9*. *Postuat: Jurnal Iovasi Pendidikan Matematiaka*. <https://doi.org/https://doi.org/10.30587/postulat.v1i2.2094>

Safira, D. V. T., Marliani, D. S., Nasihah, D. D., Nurmaulidiyah, N., Mubarok, J. F., & Ratnaningsih, N. (2022). *Pengembangan Media Interraktif Berbasis Android Berbantusn Ispring Suite dan Website 2 Apk*. 05(01), 15–28.

- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA* (S. Anam (ed.)). Academia Publication.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: In *Alfabeta*.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. A sourcebook