

JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WICK
EDITOR YANG MENITIK BERATKAN PADA KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM EDUKASI MATERI
BARISAN DAN DERET ARITMATIKA**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Sebagai Salah Satu Prasyarat Untuk Mendapatkan
Gelara Sarjana Pendidikan Matematika*



Oleh :

**MUHAMMAD DHAFFA
NIM: 201910060311059**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WICK EDITOR* YANG
MENITIK BERATKAN PADA KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM
EDUKASI MATERI BARISAN DAN DERET ARITMATIKA**

Oleh :

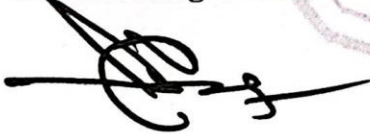
MUHAMMAD DHAFFA

NIM: 201910060311059

**Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
didepan Dewan Penguji, dan disetujui
pada tanggal 23 Agustus 2023**

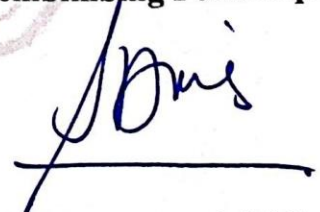
Menyetujui:

Pembimbing Utama



Drs. Hendarto Cahyono, M.Si.

Pembimbing Pendamping



Rizal Dian Azmi, M.Sc.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WICK EDITOR YANG
MENITIK BERATKAN PADA KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM
EDUKASI MATERI BARISAN DAN DERET ARITMATIKA**

Oleh:

**MUHAMMAD DHAFFA
NIM: 201910060311059**

**Telah dipertahankan di depan dewan penguji dan diterima sebagai salah
satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Matematika,
disahkan pada tanggal 28 November 2023**

Mengesahkan :
Dekan FKIP-UMM



Dr. Trisakti Handayani, M.M

Dewan Penguji

1. Drs. Hendarto Cahyono, M.Si.
2. Rizal Dian Azmi, M.Sc.
3. Dr. Siti Inganah, M.M., M.Pd.
4. Zukhrufurrohmah, M.Pd.

Tanda Tangan

This block contains four handwritten signatures in blue ink, each corresponding to one of the members of the exam board listed on the left. The signatures are written over dotted lines that serve as guides for the placement of the signatures.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Dhaffa

Tempat Lahir : Singkawang, 23 Maret 2000

NIM : 201910060311059

Fak/Prodi : FKIP/Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

1. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wick Editor Yang Menitik Beratkan Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Edukasi Materi Barisan dan Deret Aritmatika” adalah hasil karya saya sendiri, dan didalamnya tidak terdapat karya ilmiah orang lain dalam bentuk apapun, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya.
2. Apabila ternyata dalam naskah ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia diproses secara hukum, serta skripsi dan gelar akademik dibatalkan.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non-eksekutif.

Malang, 20 Agustus 2023
Yang menyatakan,



MUHAMMAD DHAFFA
NIM. 201910060311059

LEMBAR CEK HASIL PLAGIASI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN MATEMATIKA
math.umm.ac.id | math@umm.ac.id

Lembar Hasil Deteksi Persentase Similarity (Kesamaan)
Karya Ilmiah Mahasiswa

Lembar Hasil Deteksi Plagiasi ini menyatakan bahwa mahasiswa:

Nama : Muhammad Dhaffa

NIM : 201910060311059

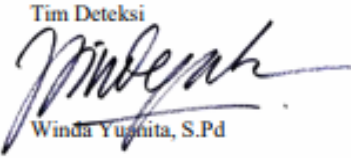
Telah melalui cek kesamaan Karya Ilmiah (Skripsi) Mahasiswa dengan hasil sebagai berikut:

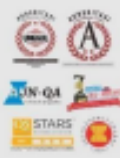
Bagian Skripsi	Persentase Kesamaan
Pendahuluan	0 %
Kajian Pustaka	2 %
Metode Penelitian	1 %
Hasil dan Pembahasan	4 %
Kesimpulan dan Saran	0 %

Dengan ini disimpulkan bahwa hasil deteksi plagiasi telah memenuhi syarat ketentuan yang diatur pada Peraturan Rektor No. 2 Tahun 2017.

Malang, 16 September 2023

Tim Deteksi


Winda Yunita, S.Pd



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 501 253 (Pusat)
F: +62 341 660 435

Kampus II
Jl. Bawangan Sutan No.188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 501 149 (Haring)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No.248 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 494 218 (Haring)
C: +62 341 494 435
E: webmaster@umm.ac.id

ABSTRAK

Dhaffa, Muhammad. 201910060311059. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wick Editor* Yang Menitik Beratkan Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Edukasi Materi Barisan Dan Deret Aritmatika. FKIP. Universitas Muhammadiyah Malang.

Pembimbing: (1) Drs. Hendarto Cahyono, M.Si. (2) Rizal Dian Azmi, M.Sc

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran, *Wick Editor*, kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis wick editor untuk digunakan dalam proses pembelajaran terhadap materi barisan dan deret aritmatika (2) Mengetahui respon Peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas; dan (3) Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif Peserta didik terhadap penyelesaian masalah yang berkaitan dengan matematika Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, validasi, angket respon Peserta didik, dan angket kemampuan berpikir kreatif Peserta didik.. Validasi dilakukan oleh akademisi dan praktisi, serta tanggapan dan respon Peserta didik. Media pembelajaran berbasis wick editor yang dikembangkan diuji-cobakan kepada 34 Peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Kencong. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 82,95% dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan media diperoleh dari angket respon Peserta didik memperoleh skor rata-rata 90% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan media diperoleh dari hasil rata-rata angket kemampuan berpikir kreatif Peserta didik dengan rata-rata skor N-Gain 0,75 dengan kategori tinggi.

ABSTRACT

Dhaffa, Muhammad. 201910060311059. *Development Of Learning Media Based On Wick Editor Which Emphases On Students Creative Thinking Ability In Educational Material On Arithmetic Sequence And Series. FKIP. University of Muhammadiyah Malang.*

Advisers: (1) Drs. Hendarto Cahyono, M.Si. (2) Rizal Dian Azmi, M.Sc

Keywords: *Development, learning media, Wick Editor, creative thinking ability.*

This development research aims to (1) Find out the practicality of wick editor-based learning media for use in the learning process regarding arithmetic sequences and series material (2) Find out students' responses to the use of learning media in the classroom; and (3) Increasing students' creative thinking abilities in solving problems related to mathematics. This research is Research and Development (R&D) research with the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques use interviews, validation, student response questionnaires, and student creative thinking ability questionnaires. Validation is carried out by academics and practitioners, as well as student feedback and responses. The wick editor-based learning media that was developed was tested on 34 class VIII students at SMPN 1 Kencong. The validation results from material experts obtained an average score of 82.95% with very valid criteria. The practicality of the media was obtained from the student response questionnaire, obtaining an average score of 90% with very practical criteria. The effectiveness of the media was obtained from the average results of the students creative thinking ability questionnaire with an average N-Gain score of 0.75 in the high category.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puja dan puji syukur selalu dihaturkan kepada Allah SWT. karena atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan proposal penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wick Editor* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Edukasi Materi Barisan dan Deret Aritmatika”. Penulis sangat menyadari dalam proses penyusunan proposal ini, banyak sekali dukungan dan arahan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Hendarto Cahyono, M.Si., selaku dosen utama pembimbing yang dengan sabar mengarahkan serta membimbing peneliti dalam menyelesaikan proposal penelitian.
2. Rizal Dian Azmi, M.Sc., selaku dosen pembimbing pendamping skripsi atas segala arahan dan saran dalam proses penyusunan proposal penelitian.
3. Orang tua yang tiada henti-hentinya mendukung, memotivasi serta mendoakan dalam setiap langkah hidup penulis. Dalam menyelesaikan proposal penelitian merupakan salah satu bentuk pengabdian penulis terhadap orang tua yang tak hentinya menyemangati.
4. Sahabat seperjuangan, yang tidak hentinya memberikan dukungan dalam penyelesaian proposal penelitian.

Penulis sangat menyadari adanya kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan proposal penelitian. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan permintaan maaf. Harapan penulis dalam penyusunan proposal penelitian ini bermanfaat bagi penulis khususnya bagi pembaca.

Malang, 22 Agustus 2023

Muhammad Dhaffa

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR CEK HASIL PLAGIASI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
BAB 2.....	5
KAJIAN PUSTAKA	5
Media Pembelajaran.....	5
Wick Editor	7
Kemampuan Berpikir Kreatif	9
Barisan dan Deret Aritmatika	13
Penelitian R&D	15
Metode ADDIE	16
BAB 3.....	20
METODE PENELITIAN	20
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	20
3.2 Subjek, Waktu, dan Tempat Penelitian	20
3.3 Prosedur Penelitian.....	21
3.4 Teknik Pengumpulan Data	23
1. Wawancara	23
2. Validasi.....	23
3. Angket	24
3.4. Teknik Pengolahan Data	28

3.4.1	Analisis Kevalidan	28
3.4.2	Analisis Kepraktisan.....	29
3.4.3	Analisis Keefektifan	30
BAB 4.....		32
4.1	Hasil Penelitian.....	32
4.1.2	Hasil Tahap Design (Desain).....	33
4.1.3	Hasil Tahap Development (Pengembangan)	38
4.1.4	Hasil Tahap Implementation (Penerapan)	44
4.1.4.1	Analisis Kepraktisan.....	45
4.1.4.2	Analisis Keefektifan	46
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	54
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	60
Daftar Pustaka		61
LAMPIRAN		65
Lampiran 1.....		65
Lampiran 2		66
Lampiran 3		74
Lampiran 4		75
Lampiran 5		77
Lampiran 6		83
Lampiran 7		85
Lampiran 8		87

Daftar Pustaka

- Alpiani, N., Pamungkas, A. S., & Jaenudin, J. (2022). Pengembangan E-modul Matematika pada Materi Barisan dan Deret Berbantuan Smart App Creator untuk Siswa SMA/SMK. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2110–2121.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1452>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riska Bahasa XIV*, 259–267.
<http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darwanto. (2020). *Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif*. 20–26.
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5.
<https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint*. 1(1), 291–299.
- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 186–203.
<https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.160>
- Haryati, S. (2019). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Jpkm)*, 1(2), 34–41.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Heswari, S., Fiskha, S., Patri, D., Muradi, J., & Sungai, K. (2022). 2) 1,2. 2(8).

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Imroatun, I., & Nia Sania Effendi, K. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Barisan Dan Deret. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.187>
- Istiqomah. (2019). Modul pembelajaran SMA Matematika Umum Barisan dan Deret. *Mata Pelajaran Matematika SMK Adaptif*, 1–61.
- Kamid, S., Kreatif, B., & Sutrimo, M. (2019). *NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0 LKPD Bermuatan Inquiry dan Budaya Jambi: Efektivitas dalam*. 2(1), 29–36. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/>
- Kemendikbud. (n.d.). *MATERI X BARISAN DAN DERET ARITMETIKA I. Kemampuan akhir yang direncanakan : 1.*
- Lailatul Auliah, Syaiful, S. (2020). *Modul, Pengembangan Pembelajaran, Digital Berbasis, Matematika Open, Pendekatan Untuk, Ended Kemampuan, Meningkatkan*. 11(1), 13–24.
- Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa PENDAHULUAN Pada era kemajuan ilmu pengetahuan di abad ini , pendidikan terus menjadi topik menarik untuk diperbincangkan oleh banyak pihak . Tanpa pendidikan , manusia yang hi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101–106.
- Mahfi, F. K., Marzal, J., & Saharudin, S. (2020). Pengembangan game edutainment berbasis smartphone sebagai media pembelajaran berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif [Development of smartphone-based edutainment games as learning media oriented to creative thinking skills]. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95-105>

- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nurrohmah, I. R. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Bantarbolang. ... : *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1, 1–22.
<https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/al-miskawaih/article/view/277>
- Pertiwi, T. (2020). *Angket Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*.
- Priangga, Y. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1116–1126.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.599>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30.
<https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48.
<https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Sanusi, A. M., Septian, A., & Inayah, S. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android pada Barisan dan Deret. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 511–520. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.866>
- Suastika, I. ketut, & Rahmawati, A. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual. *JPMI*

(*Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*), 4(2), 58.
<https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i2.1230>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tatang Aditya, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi*, 15(1), 64–74.

Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>

Windarti, Y. (2021). *PENGEMBANGAN MEDPEN BARETA PADA MATERI BARISAN DAN DERET ARITMETIKA*.

Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(1), 111.

Yani, R., Anwar, R. B., & Vahlia, I. (2022). *PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL DISPESERTAI QRCODE PADA MATERI LOGARITMA*. 11(1), 224–234.

