

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
GUNA MELATIH KEMANDIRIAN BELAJAR  
PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
*SELF-DIRECTED LEARNING***

**SKRIPSI**

Oleh :  
**CINDY ARI NUR FADILLA**  
**NIM D74217035**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
JANUARI 2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : CINDY ARI NUR FADILLA  
NIM : D74217035  
Jurusan/Program Studi : PMIPA/PENDIDIKAN MATEMATIKA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 11 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



**CINDY ARI NUR FADILLA**  
NIM. D74217035

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : CINDY ARI NUR FADILLA

NIM : D74217035

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GUNA MELATIH  
KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN *SELF-DIRECTED LEARNING*

ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 3 Januari 2023

Pembimbing I,



Yuni Arrifadah, M.Pd.

NIP. 197306052007012048

Pembimbing II,



Ahmad Lubab, M.Si.

NIP. 198111182009121003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

### PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

skripsi oleh Cindy Ari Nur Fadilla ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skrip

Surabaya, 11 Januari 2023

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,



Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197407251998031001

Tim Penguji,

Penguji I,

Lisnul Uswah Sadieha, S.Si., M.Pd.

NIP. 198309262006042002

Penguji II,

Dr. Sunarto, M.Pd.I

NIP. 196904021995031002

Penguji III,

Yuni Arrifadah, M.Pd.

NIP. 197306052007012048

Penguji IV,

Ahmad Lubab, M.Si.

NIP. 198111182009121003

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpustakaan@uinby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : CINDY ARI NUR FADILLA  
NIM : 074217036  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Matematika  
E-mail address : cindyarin@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Disertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GUNA MELATIH

KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN

SELF-DIRECTED LEARNING

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Juni 2024

Penulis

  
(Cindy Ari Nur Fadilla)  
nama terang dan tanda tangan

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GUNA MELATIH KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *SELF-DIRECTED LEARNING*

Oleh:  
Cindy Ari Nur Fadilla

## ABSTRAK

Pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pada model pembelajaran *self-directed learning* yaitu media pembelajaran berbasis video animasi interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *self-directed learning* untuk melatih kemandirian belajar peserta didik, khususnya pada materi sistem pertidaksamaan linear dua variabel.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) yang mengacu pada model pengembangan Plomp. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis video animasi interaktif untuk melatih kemandirian belajar peserta didik. Hasil media akan dilakukan uji coba pada peserta didik kelas XI MAN Sidoarjo sebanyak 12 siswa. Pengumpulan subjek penelitian diambil peserta didik yang aktif mengikuti Program Terapan Bidang TIK (PRODISTIK) di kelas XI IPA 3. Pengumpulan data dilakukan berdasarkan beberapa teknik yaitu catatan lapangan (*field note*), validasi, angket dan tes. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan analisis kualitatif pada aspek kevalidan media.

Hasil penelitian menunjukkan proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif mendapatkan: 1) tahap *preliminary research* didapatkan desain prototipe media sesuai kebutuhan peserta didik, yakni video animasi interaktif, 2) tahap *prototyping stage* didapatkan desain prototipe media pembelajaran, 3) tahap *assessment phase* didapatkan media yang telah divalidasi.

Hasil perhitungan analisis didapatkan nilai rata-rata kevalidan media sebesar 4,6. Media pembelajaran juga dinyatakan praktis setelah memenuhi dua aspek, yakni secara teoritis dapat digunakan di lapangan dengan sedikit revisi dengan nilai B oleh validator dan hasil persentase respon guru matematika sebesar 79,2% dengan kriteria baik. Media pembelajaran juga dinyatakan efektif dengan memenuhi tiga aspek, yakni dilihat dari hasil persentase respon peserta didik sebesar 96,15% dengan kriteria sangat baik; dari aspek persentase peserta didik tuntas sebesar 83,3%; serta dari aspek melatih kemandirian belajar peserta didik dengan persentase kemandirian belajar sebesar 80,4%.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Kemandirian Belajar, Self-directed learning*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPEL DALAM</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Batasan Penelitian .....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	7
G. Definisi Operasional .....	8

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Interaktif .....	10
1. Model Pengembangan Plomp .....	10
2. Media Pembelajaran .....	11
3. Manfaat Media dalam Pembelajaran .....	11
4. <i>Microsoft Office Powerpoint 2021</i> .....	13
5. Video Pembelajaran Interaktif .....	14
6. Teori Kelayakan Media .....	16
B. Kemandirian Belajar Peserta Didik .....	18
1. Pengertian Kemandirian Belajar Peserta Didik .....	18
2. Cara Mengukur Kemandirian Belajar Peserta Didik .....	20
C. <i>Self-Directed Learning</i> .....	23
1. Pengertian <i>Self-Directed Learning</i> .....	23
2. Tahapan Model Pembelajaran <i>Self-Directed Learning</i> .....	24

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	26
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	26
1. Tahap <i>Preliminary Research</i> (Penelitian Awal) .....	26
2. Tahap <i>Prototyping Stage</i> (Pembuatan Prototipe) .....	27
3. Tahap <i>Assessment Phase</i> (Penilaian) .....	28
C. Uji Coba Produk .....	29
1. Desain Uji Coba .....	29
2. Subjek Uji Coba .....	30
3. Jenis Data .....	30
4. Teknik Pengumpulan Data .....	31
5. Instrumen Pengumpulan Data .....	33
6. Teknik Analisis Data .....	36
7. Validasi Instrumen Angket .....	51

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Data uji Coba .....	53
1. Data Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Microsoft Office Powerpoint 2021</i> melalui Model Pembelajaran <i>Self-Directed Learning</i> .....	53
2. Data Kevalidan.....	55
3. Data Kepraktisan .....	60
4. Data Keefektifan .....	64
B. Analisis Data .....	69
1. Analisis Data Hasil Proses Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif menggunakan <i>software Microsoft Office Powerpoint 2021</i> pada Model Pembelajaran <i>Self-Directed Learning</i> .....	69
2. Analisis Data Kepraktisan .....	92
3. Analisis Data Keefektifan .....	94
C. Revisi Produk .....	97

### **BAB VI PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	107
B. Saran .....	108

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>116</b>
-----------------------	------------



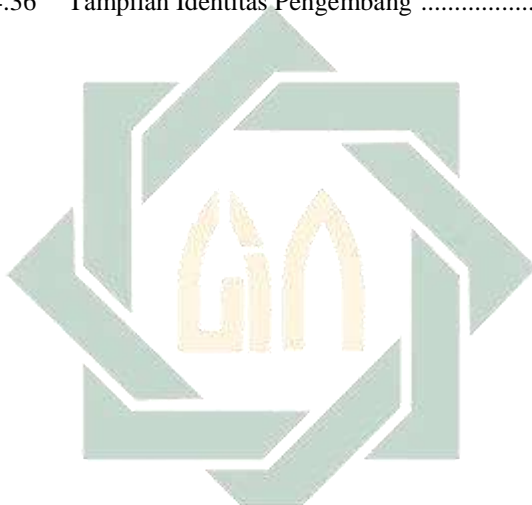
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Kevalidan .....	39
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Kelayakan Media .....	40
Tabel 3.3	Kategori Skor Keterlaksanaan Produk .....	41
Tabel 3.4	Kategori Persentase Total Respon Guru Matematika .....	43
Tabel 3.5	Skala Guttman .....	44
Tabel 3.6	Kriteria Persentase Respon Peserta Didik .....	46
Tabel 3.7	Kriteria Persentase Peserta Didik Tuntas .....	47
Tabel 3.8	Pedoman Penskoran Angket Kemandirian Belajar .....	48
Tabel 3.9	Aspek dan Pernyataan pada Angket Kemandirian Belajar .....	48
Tabel 3.10	Kriteria Angket Kemandirian Belajar .....	50
Tabel 3.11	Kisi-kisi Validasi Instrumen .....	51
Tabel 3.12	Kategori Kevalidan Instrumen Penelitian .....	52
Tabel 4.1	Rincian Waktu Lembar <i>Field Note</i> .....	53
Tabel 4.2	Data Validator Ahli .....	56
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Materi .....	56
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media .....	59
Tabel 4.5	Hasil Kepraktisan oleh Ahli Materi .....	60
Tabel 4.6	Hasil Kepraktisan oleh Ahli Media .....	60
Tabel 4.7	Hasil Respon Praktisi Guru Matematika .....	61
Tabel 4.8	Hasil Angket Respon Peserta Didik .....	64
Tabel 4.9	Data Hasil Tes .....	66
Tabel 4.10	Data Hasil Kemandirian Belajar Peserta Didik pada Tugas Mandiri .....	67
Tabel 4.11	Analisis Data Validasi Ahli Materi NK .....	87
Tabel 4.12	Analisis Data Validasi Ahli Media AW .....	89
Tabel 4.13	Analisis Data Validasi Ahli Media MMA .....	89
Tabel 4.14	Nilai Rata-rata Total Validasi .....	90
Tabel 4.15	Analisis Penilaian Validator Terhadap Media .....	92
Tabel 4.16	Analisis Hasil Angket Respon Guru Matematika .....	93
Tabel 4.17	Persentase Ketuntasan Tes Peserta Didik .....	94
Tabel 4.18	Data Hasil Kemandirian Belajar Peserta Didik .....	94
Tabel 4.19	Hasil Revisi Produk .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Tampilan Awal Media .....	76
Gambar 4.2	Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator .....	76
Gambar 4.3	Tampilan Apersepsi Materi (1) .....	77
Gambar 4.4	Tampilan Apersepsi Materi (2) .....	77
Gambar 4.5	Tampilan Apersepsi Materi (3) .....	77
Gambar 4.6	Tampilan Pertanyaan Pemantik .....	78
Gambar 4.7	Tampilan Penjelasan Keterkaitan Materi (1) .....	78
Gambar 4.8	Tampilan Penjelasan Keterkaitan Materi (2) .....	79
Gambar 4.9	Tampilan Pengenalan Materi SPtLDV (1) .....	79
Gambar 4.10	Tampilan Pengenalan Materi SPtLDV (2) .....	80
Gambar 4.11	Tampilan Pengenalan Materi SPtLDV (3) .....	80
Gambar 4.12	Tampilan Pengenalan Materi SPtLDV (4) .....	80
Gambar 4.13	Tampilan Langkah-Langkah Penyelesaian Soal (1) ...	81
Gambar 4.14	Tampilan Langkah-Langkah Penyelesaian Soal (2) ...	81
Gambar 4.15	Tampilan Langkah-Langkah Penyelesaian Soal (3) ...	81
Gambar 4.16	Tampilan Contoh Soal .....	82
Gambar 4.17	Tampilan Penyelesaian Contoh Soal (1) .....	82
Gambar 4.18	Tampilan Penyelesaian Contoh Soal (2) .....	83
Gambar 4.19	Tampilan Penyelesaian Contoh Soal (3) .....	83
Gambar 4.20	Tampilan Penyelesaian Contoh Soal (4) .....	83
Gambar 4.21	Tampilan Latihan Soal Bagian 1 .....	84
Gambar 4.22	Tampilan Latihan Soal Bagian 2 .....	84
Gambar 4.23	Tampilan Latihan Soal Bagian 3 .....	85
Gambar 4.24	Tampilan Latihan Soal Bagian 4 .....	85
Gambar 4.25	Tampilan Identitas Pengembang .....	86
Gambar 4.26	Tampilan Apersepsi Materi Setelah Direvisi .....	101
Gambar 4.27	Tampilan Menentukan Irisan yang Telah Direvisi ...	101
Gambar 4.28	Tampilan Contoh Soal yang Telah Direvisi .....	102
Gambar 4.29	Tampilan Langkah-Langkah Pengerjaan yang Direvisi (1) .....	102
Gambar 4.30	Tampilan Langkah-Langkah Pengerjaan yang Direvisi (2) .....	103
Gambar 4.31	Tampilan Langkah-Langkah Pengerjaan yang Direvisi (3) .....	103
Gambar 4.32	Tampilan Langkah-Langkah Pengerjaan yang Direvisi (4) .....	103

Gambar 4.33	Tampilan Langkah-Langkah Pengerjaan yang Direvisi (5) .....	104
Gambar 4.34	Tampilan Langkah-Langkah Pengerjaan yang Direvisi (6) .....	104
Gambar 4.35	Tampilan Langkah-Langkah Pengerjaan yang Direvisi (7) .....	104
Gambar 4.36	Tampilan Identitas Pengembang .....	105



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. *Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Angko dan Mustaji. “Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDSS Mawar Sharon Surabaya”. *Jurnal KWANGSAN*. Vol. 1 No. 1, September 2013.
- Anomeisa, Agnesia Bergita dan Dian Ernaningsih. “Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok”, *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. Vol. 5 No.1, Maret 2020.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- Bambang. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Berdiati, Ika dan Asis. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Rosdakarya, 2014.
- Bernardin, H.J., dan J.E.A. Russell, *Human Resource Management: An Experiential Approach*, ed. 6. New York: McGraw-Hill Education, 2013.
- Bimo, Walgito. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011.
- Candy, P.C. *Self-Direction fo Lifelong Learning : A Comprehensive Guide to Theory and Practice*. San Francisco: Jossey-Bass, 1991.
- Deliviana, Evi. “Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya”. Paper presented at Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke-56 Universitas Negeri Makassar, Makassar, 2017.
- Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.

- Dickinson. *Introduction to Food Colloids*. Oxford: Oxford University Press, 1992.
- Finoza, Lamuddin. *Komposisi Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Non Jurusan Bahasa*. Jakarta: Diksi Insan Mulia, 2009.
- Firstdiyansah, Happy Noer. Skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Fisika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VIII pada Materi Usaha dan Energi”. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2016.
- Hakim, Thursan. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Hamdayama, Jumanta. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Handayani, Ni Nyoman Lisna. “Pengaruh Model *Self-Directed Learning* Terhadap Kemandirian Belajar dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMPN 3 Singaraja”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 1 No. 1, Maret 2017.
- Hasil Survei Online dengan Peserta Didik MAN Sidoarjo dapat diakses pada [https://docs.google.com/forms/d/18GnxwB9\\_OCZrkqre9ExPcn982Tm6Q2sXS9npwSpwIpo/edit](https://docs.google.com/forms/d/18GnxwB9_OCZrkqre9ExPcn982Tm6Q2sXS9npwSpwIpo/edit), periode survei tanggal 1-29 April 2022.
- Haviz, M. “*Research and Development*; Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif, dan Bermakna”. *Ta'dib*. Vol. 16 No. 1, Juni 2013. 28-43.
- Hayati, Indri Nur. Skripsi: “Implementasi Pembelajaran dalam Pendekatan *Reciprocal Teaching* sebagai Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Matematika dan Hasil Belajar Matematika untuk Pokok Bahasan Kesebangunan pada Siswa Kelas IX-I SMPN 1 Pacitan”. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2009.
- Heinze, A., and Procter, C.T. “Online Communication and Information Technology Education”. *Journal of Information Technology Education*. Vol. 5, 2006. 236-249.

- Isnaini, Farah Kurnia Skripsi: “Pengembangan Modul Komputer Akuntansi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Surakarta”. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2016.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “Lampiran 16. KI dan KD K-13 SMA-SMK-MAK Matematika”. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016.
- Keraf, Gorys. *Eksposisi dan Deskripsi*. Jakarta: Nusa Indah, 1981.
- Kirkman, et.al., “Correlates of Satisfaction and Success in Self-Directed Learning: Relationships with School Experience, Course Format, and Internet Use”, *International Journal of Self-Directed Learning*, 4: 1, h. 39, diakses dari <https://www.sdlglobal.com/journals>
- Lee, W.W., dan Owens, D.L. *Multimedia-Based Instruction Design: Computer-Based-Training, Web-Based Training, Performance-Based Solution*. New York: Pfeiffer, 2004.
- Mainnen. “Introduction : What is Hybrid Learning”. accessed at 05/07/2022 on [www.ut.ee/blearn/orb.aw/class=file/action=previewed/id=2724/hybrid\\_Parto.ppt|23](http://www.ut.ee/blearn/orb.aw/class=file/action=previewed/id=2724/hybrid_Parto.ppt|23); Internet
- Mardiyanto, Handono. *Inti Sari Manajemen Keuangan: Teori, Soal dan Jawaban*. Jakarta: Grasindo, 2009.
- Maryatun. “Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015”. *PROMOSI: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Vol. 3 No. 1. 2015.
- Maswan & Muslimin, K. “Teknologi Pendidikan, Penerapan Pembelajaran yang Sistematis”. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017.
- Meirink, Jacobiene A., et.al., “Understanding Teachers’ Professional Learning Goals from Their Current Professional Concerns”. *Teachers and Teaching*. Vol. 24 No. 1, November 2017.

- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. "Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Pandemi COVID-19". Lampiran Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020.
- Mudjiman, Haris. *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Mulyaningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada, 2010.
- Nadifah, Luluk Ulmu. Skripsi: "Pengembangan Game PADUKA.exe" Berbasis RPG Maker MV sebagai Media Belajar Mandiri pada Materi Fungsi Komposisi". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- O'Malley, J.M., dan A.U. Chamot, *Learning Strategies in Second Language Acquisition Cambridge*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.
- Plomp, Tjeerd dan Nieveen, Nienke. "An Introduction to Educational Design Research". Paper presented at the Seminar Concluded at the East China Normal University, SLO. Netherlands Institute for Curriculum Development, Shanghai, November 2007.
- Purwanti, Lusi., et.al., "Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII", *JOBE: Journal of Biology Education*, 3: 2 (September, 2020), h. 157
- Rahmawati, B. Fitri dan Muhammad Shulhan Hadi. "Penggunaan Media Interaktif *Power Point* dalam Pembelajaran Daring". *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*. Vol. 4 No. 2, Desember 2020.
- Ramadhani, Rosyida. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kesehatan Reproduksi Remaja dengan Menggunakan Adobe Flash". *JANAPATI: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. 2013. 1-4.
- Rawambaku, Hendrik., et.al. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Libri, 2015.

- Riyana, Cepi. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wahana Prima, 2009.
- Rochmad. “Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika”. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. Vol. 3 No. 1, Juni 2012. 59-71.
- Rosyida. Skripsi: “Hubungan antara Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Matematika pada Siswa MTsN Parung-Bogor”. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010.
- Rozi, Fahrur. “Menjawab Tuntutan Pembelajaran di Abad 21” (Paper presented at Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan 2019).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Santyasa, I Wayan. Skripsi: “Landasan Konseptual Media Pembelajaran: *Prosiding Workshop Media Pembelajaran*”. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha, 2007.
- Setijadi. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Sofia. “Peranan Media Pengajaran dalam Pembelajaran Bahasa”. *Jurnal Al-Hikmah*. Vol. 13 No. 1, Juni 2012. 49-58.
- Song, L. dan Janette R. Hill. “A Conceptual Model for Understanding Self-Directed Learning in an Open Networked Learning Environment”. *International Journal for Self-Directed Learning*. Vol. 6 No. 1, Spring 2007.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Suhendri. “Pengaruh Kecerdasan Matematis-logis dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika”. *Jurnal Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Vol. 1 No. 1, 2011. 29-35.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.



- Sumarmo, Utari. "Kemandirian Belajar: Apa, Mengapa dan Bagaimana Dikembangkan pada Peserta Didik". Paper presented at Seminar Pendidikan Matematika di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Yogyakarta, Yogyakarta, 2004.
- Sunarto, "Kemandirian Belajar", *Banjarnegarambs*, diakses dari <https://banjarnegarambs.wordpress.com/2008/09/10/kemandirian-belajar-siswa/>, pada tanggal 16 Januari 2023.
- Surasmi, Wuwuh Asrining. "*Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran*", (Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII, Surabaya 2016.
- Suryana. *Kewirausahaan Pedoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses. Edisi Ketiga*. Jakarta: Salemba Empat, 2003.
- Syaefuddin, Asis dan Ika Berdiati. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Rosdakarya, 2014.
- Tahar, Irzan dan Enceng. "Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada Pendidikan Jarak Jauh". *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. Vol. 7 No. 2, September 2006. 91-101.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (P3B). *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan; Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1995.
- Trilling dan Fadel. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. USA: Jossey Bass, 2009.
- Wardani. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.
- Waspada, Ikaputera. "Sukses Usaha Sukses Profit". *Jurnal Abmas: Media Komunikasi dan Informasi Pengabdian kepada Masyarakat*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2004.
- Wicaksono, Dian Panji., et.al. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Berdasarkan Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*) pada Materi Balok dan Kubus untuk Kelas VIII SMP". *Jurnal Pembelajaran Matematika*. Vol. 2 No. 5, Juli 2014. 534-549.

- Yamasari, Yuni. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas”. (Paper presented at Seminar Nasional Pascasarjana X, Agustus 2010).
- Yamin, Martinis. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.
- Yanti, S. dan Surya “Kemandirian Belajar dalam Memaksimalkan Kualitas Pembelajaran”. Accessed at 13/02/2022 on <https://www.researchgate.net/publication/321833928> ; Internet.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A