

**PENGEMBANGAN WEB MENGGUNAKAN FIGMA  
DI ERA SOCIETY 5.0**



**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**RATNA DWI PRATIWI  
1911050386**

**Program Studi : Pendidikan Matematika**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H/ 2023 M**

# **PENGEMBANGAN WEB MENGGUNAKAN FIGMA DI ERA SOCIETY 5.0**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



**Pembimbing I : Dona Dinda Pratiwi, M.Pd**  
**Pembimbing II : Wawan Gunawan, M.Kom**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**RADEN INTAN LAMPUNG**  
**1444H/ 2023 M**

## ABSTRAK

Tujuan dilakukan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan web menggunakan figma di *era society 5.0* untuk mahasiswa jurusan pendidikan matematika semester 3. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah mahasiswa semester 3 program studi pendidikan matematika UIN Raden Intan Lampung yaitu kelas C dan D. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah wawancara, angket validasi, angket kemenarikan, dan tes.

Hasil uji kelayakan oleh validator ahli materi 3,44, dan ahli media 3,63, dengan kriteria “valid”. Uji respon kemenarikan oleh peserta didik pada uji skala kecil 3,31, uji skala besar 3,43 dengan kriteria “sangat menarik” di UIN Raden Intan Lampung. Hasil efektivitas produk mendapatkan skor effect size 0,96 kategori “tinggi” di UIN Raden Intan Lampung dan dinyatakan bahwa media pembelajaran web efektif digunakan dalam pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pengembangan web menggunakan figma di *era society 5.0* dinyatakan layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** web, figma, ruang vektor, *era society 5.0*.

## ABSTACT

*The aim of this research and development is to develop a website using figma in the era of society 5.0 for students majoring in mathematics education semester 3. The research uses the Research and Development (R&D) method, namely the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.*

*The subjects of this research and development were students in the 3rd semester of the mathematics education study program at UIN Raden Intan Lampung, namely classes C and D. The techniques used in collecting data were interviews, validation questionnaires, attractiveness questionnaires, and tests.*

*The results of the feasibility test by the material expert validator were 3.44, and the media expert was 3.63, with the criteria "valid". The attractiveness response test by students on the small scale test was 3.31, the large scale test was 3.43 with the criteria "very interesting" at UIN Raden Intan Lampung. The product effectiveness results obtained an effect size score of 0.96 in the "high" category at UIN Raden Intan Lampung and it was stated that web learning media was effectively used in learning. So, it can be concluded that web development using Figma in the era of society 5.0 is considered feasible, interesting and effective for use in learning.*

***Keywords: web, figma, vector space, era society 5.0.***

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ratna Dwi Pratiwi  
NPM : 1911050386  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika  
Falkutas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Web Menggnakan Figma di Era Society 5.0” adlah benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi aataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut sebagai footnote atau daftar Pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusuns.

Demikian surat pernyataan ini dibuat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 4 Desember 2023

Penulis



  
**Ratna Dwi Pratiwi**  
**NPM. 1911050386**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : Pengembangan Web Menggunakan Figma di Era  
Society 5.0**  
**Nama : Ratna Dwi Pratiwi**  
**NPM : 1911050386**  
**Jurusan : Pendidikan Matematika**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dona Dinda Pratiwi, M.Pd**  
**NIP. 199004102015032004**

**Wawan Gunawan, M.Pd.**  
**NIP. 199108172018011001**

**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan Pendidikan Matematika**

**Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd**  
**NIP. 198402282006041004**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul : **Pengembangan Web Menggunakan Figma di Era Society 5.0**, disusun oleh: **Ratna Dwi Pratiwi, NPM. 1911050386**, Jurusan **Pendidikan Matematika** telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Jumat, 24 November 2023, pukul 08:00-10:00 WIB**

**TIM MUNAQASYAH**

**Ketua** : **Dr. Nanang Supriadi, M.SC** (.....)

**Sekretaris** : **Arini Alhaq, M.Pd.** (.....)

**Penguji Utama** : **Farida, S.Kom., MMSI** (.....)

**Penguji Pendamping I** : **Dona Dinda Pratiwi, M.Pd.** (.....)

**Penguji Pendamping II** : **Wawan Gunawan, M.Kom.** (.....)

Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. Hj. Nitya Diana, M.Pd.**  
NIP. 196408281988032002

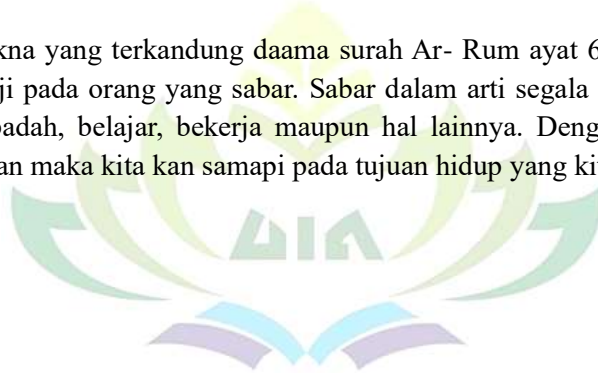
## MOTTO

يُوقِنُونَ لَا الَّذِينَ يَسْتَخِفُّونَكَ وَلَا ۖ حَقُّ اللَّهِ وَعَدَاةُ اللَّهِ إِنَّ فَاصِحِرًا

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar dan sekali-kali janganlah orang-orang yang tidak meyakini (kebenaran ayat-ayat Allah) itu menggelisahkan kamu.

Q.S Ar Rum: 60

Makna yang terkandung dalam surah Ar- Rum ayat 60 yaitu Allah telah berjanji pada orang yang sabar. Sabar dalam arti segala hal, misalnya dalam beribadah, belajar, bekerja maupun hal lainnya. Dengan kesabaran dan kegigihan maka kita akan samapi pada tujuan hidup yang kita inginkan.





## PERSEMBAHAN

Puji syukur allhamdulillah hamba panjatkan kepada-Mu Ya Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi. Shalawat salam penulis sanjung agungkan kepada baginda nabi agung Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan seluruh umat islam dalam menjalani kehidupan. Penulis persembahkan sebuah karya ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Suharsono dan Ibu Suharti yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, nasihat dan pengorbanan demi kesuksesan dimasa depanku. Do'a yang beliau panjatkan dengan tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan S1 pendidikan matematika.
2. Kedua kakakku tercinta Erni Nur Hayati dan Joni Sutrisno yang selalu memberikan semangat serta biaya pendidikan sampai menjadi menyelesaikan S1.
3. Keluarga mas beni yang mendoakan dan memberikan semangat, dalam menggapai cita-cita.
4. Universitasku Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah menjadi tempatku menuntut ilmu dalam proses meraih cita-citaku menjadi seorang pendidik.

## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Ratna Dwi Pratiwi di Desa Trisnomulyo Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur pada Hari/Tanggal 5 Desember 1999. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara pasangan Bapak Suharsono dan Ibu Suharti yang telah mendidik dan selalu memberikan cinta dan kasih sayangnya dengan tulus dan sepenuh hati kepada penulis hingga saat ini. Pendidikan formal yang ditempuh penulis yaitu Taman Kanak-kanak (TK) di TK CBI Trisnomulyo diselesaikan pada tahun 2006.

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SDN 1 Trisnomulyo diselesaikan pada tahun 2012. Dilanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP N 3 Batanghari Nuban pada tahun 2015. Kemudian, Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 1 Raman Utara diselesaikan pada tahun 2018.

Tahun 2019 penulis terdaftar menjadi mahasiswi pendidikan sarjana S1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Matematika. Kemudian, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Negara Bumi Waras Kecamatan Bumi Waras Kota Bandar Lampung dan Praktik Pengalaman (PPL) di SMA Yadika Bandar Lampung. Alhamdulillah, pada tahun 2023 penulis menyelesaikan program sarjana S1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada prodi Pendidikan Matematika

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur allhamdulillah penulis panjatkan Kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan anugerahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah skripsi dengan judul “Pengembangan Web Menggunakan Figma di era Society 5.0” sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana S1 pendidikan matematika. Tidak lupa shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita nabi agung Muhammad SAW yang mudah-mudahan kita semua mendapatkan syafaatnya kelak diyaumul akhir. Aamiin. Penyelesaian tugas skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari beberapa pihak. Sehingga penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. H. Wan Jamaluddin Z, M.Ag., Ph. D selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Kepala prodi matematika.
3. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku kepala pogram studi Pendidikan Matematika.
4. Dosen Ibu Dona Dinda Pratiwi, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberi arahan dan bimbingan selama proses menyelesaikan skripsi.
5. Dosen Bapak Wawan Gunawan, M.Kom selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen fakultas tarbiyah dan keguruan yang telah membimbing dan memberikan ilmunya selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
7. Keluarga tercinta terutama bapak Suharsono, ibu Suharti dan kakakku Erni nur hayati dan Joni Sutrisno yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan fasilitas yang telah diberikan selama ini.

8. Keluarga tercinta terutama bapak Wakino, ibu Sarinah, mas Beni Ruswanto yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan fasilitas yang telah diberikan selama ini.
9. Sahabat-sahabatku seperjuangan kelas E angkatan 2019 yang telah memberikan cerita dan kenangan selama dibangku perkuliahan.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam proses penyelesaian tugas skripsi.
11. Universitas tercinta UIN Raden Intan Lampung. Semoga bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan yang telah diberikan akan menjadi amal yang baik dan akan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Sehingga penulis berharap adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung,  
Penulis

2023

**Ratna Dwi Pratiwi**  
**NPM. 1911050386**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang .....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	14
D. Rumusan Masalah .....	14
E. Tujuan Penelitian.....	15
F. Manfaat Penelitian.....	15
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	16
H. Sistematika Penulisan .....	18

### BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka .....	18
1. Pengertian Pengembangan .....	18
2. Web .....	18
3. Figma .....	22
4. Era Society 5.0.....	23
B. Kerangka Berpikir .....	25

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan .....	27
---	----

B. Desain Penelitian Pengembangan .....	27
C. Prosedur Penelitian Pengembangan .....	28
1. Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	29
2. Perancangan ( <i>Design</i> ).....	30
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	30
4. Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	32
5. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	33
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	33
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan .....	34
F. Instrumen Penelitian .....	34
1. Analisis Kebutuhan.....	35
2. Angket (Kuesioner) .....	35
3. Soal Tes .....	39
4. Dokumentasi.....	39
G. Uji coba Produk .....	39
H. Teknik Analisis Data .....	39
1. Analisis Data Validasi Ahli .....	40
2. Analisis Data Respon Mahasiswa .....	41
3. Analisis Uji Efektivitas.....	42

## **BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan	
1. Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	45
2. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	47
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	52
4. Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	68
B. Deskripsi dan analisis Data Hasil Uji Coba .....	73
C. Kajian Produk Akhir.....	78

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	81
B. Rekomendasi .....	81

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Kuesioner Media Pembelajaran .....	11
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Angket Ahli Media.....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Angket Ahli Materi .....	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Angket Mahasiswa .....	38
Tabel 3.4 Skor Penilaian angket Validasi ahli .....	40
Tabel 3.5 Kriteria Validasi Para Ahli .....	41
Tabel 3.6 Skor Penilaian Uji Coba Kemenarikan Produk.....	41
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Uji Coba Kemenarikan Produk.....	41
Tabel 3.8 Model Desain Penelitian.....	42
Tabel 3.9 Kategori Effect Size .....	43
Tabel 3.10 Interpretasi Effect Size .....	44
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	57
Tabel 4.2 Hasil Vaidasi Ahli Materi Tahap I.....	62
Tabel 4.3 Tampilan Sebelum Dan Sesudah Revisi Ahli Media .....	66
Tabel 4.3 Tampilan Sebelum Dan Sesudah Revisi Ahli Materi.....	68
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	69
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Skala Besar .....	70
Tabel 4.7 Perhitungan Effect Size .....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Media Belajar Dalam Proses Belajar.....	10
Gambar 1.2 Diagram Tentang Kesulitan Dengan Pembelajaran Saat Ini.....	11
Gambar 1.3 Diagram Tentang Persetujuan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Web.....	11
Gambar 1.4 Diagram Kebutuhan Sarana Media Pembelajaran Berbasis Web Materi Ruang Vektor.....	12
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	28
Gambar 4.1 Sketsa Web Ratbemath.blogspot.com.....	48
Gambar 4.2 Sketsa Halaman Utama.....	48
Gambar 4.3 Sketsa Menu Materi.....	49
Gambar 4.4 Sketsa Menu Soal dan Jawaban.....	49
Gambar 4.5 Sketsa Menu Classroom.....	50
Gambar 4.6 Sketsa Kalkulator.....	50
Gambar 4.7 Sketsa Menu Info.....	51
Gambar 4.8 Sketsa Menu Tes.....	51
Gambar 4.9 Menu Halaman Utama.....	52
Gambar 4.10 Menu Kompetensi.....	53
Gambar 4.11 Menu Materi.....	53
Gambar 4.12 Menu Soal Dan Jawaban.....	54
Gambar 4.13 Menu Classroom.....	54
Gambar 4.14 Menu Kalkulator.....	55
Gambar 4.15 Menu Info.....	55
Gambar 4.16 Menu Tes.....	56
Gambar 4.21 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	61
Gambar 4.22 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	65
Gambar 4.23 Perbandingan Uji Skala Kecil Dan Uji Skala Besar....	72



## LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Pendidik.....	87
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media.....	89
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Maeri .....	93
Lampiran 4 Angket Respon Peserta Didik.....	96
Lampiran 5 Soal Preetest.....	98
Lampiran 6 Soal Postest .....	99
Lampiran 7 Uji Kemenarikan Kelompok Kecil UIN Raden Intan Lampung.....	100
Lampiran 8 Uji Kemnarikan Kelompok Besar UIN Raden Intan Lampung.....	101
Lampiran 9 Hasil Perhitungan Effect Size UIN Raden Intan Lampung.....	103
Lampiran 10 Lembar Pegesahan Sidang Proposal.....	105
Lampiran 11 Lembar Keterangan Validasi Media Validator 1 .....	106
Lampiran 12 Lembar Keterangan Validasi Media Validator 2 .....	107
Lampiran 13 Lembar Keterangan Validasi Media Validator 3 .....	108
Lampiran 14 Lembar Keterangan Validasi Materi Validator 1.....	109
Lampiran 15 Lembar Keterangan Validasi Materi Validator 2.....	110
Lampiran 16 Lembar Keterangan Validasi Materi Validator 3.....	111
Lampiran 17 Surat Penelitian UIN Raden Intan Lampung .....	112
Lampiran 18 Dokumentasi .....	114

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Penjelasan terkait terminology penelitian judul **“Pengembangan Web Menggunakan Figma di Era Society 5.0”** adalah sebagai berikut:

1. Pengertian pengembangan adalah suatu proses, cara, dan tingkah laku untuk mengembangkan suatu produk. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran.<sup>1</sup>
2. Pengertian media pembelajaran berbasis web merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan sebuah teknologi internet tanpa ada batasan ruang dan juga waktu. Website merupakan kumpulan halaman yang dihubungkan dengan hyperlink (URL) dan dapat menampilkan informasi text, gambar, suara, animasi, ataupun gabungan dari semuanya yang membentuk satu rangkaian.<sup>2</sup>
3. Figma adalah sebuah software *design tool* yang umumnya digunakan untuk mendesain, merancang, melakukan *wireframing*, *prototyping*, desain antarmuka sebuah tampilan *website* dan aplikasi *mobile*.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> F Anwar et al., *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”* (Makassar: CV.Tohar Media, 2022), [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=CgiKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=flipbook+digital+dan+menganalisis+pesan+buku+fiksi&ots=qg-D7meMl1&sig=bkZ1qOhxT\\_abMuqrjKNyvj32tU](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=CgiKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=flipbook+digital+dan+menganalisis+pesan+buku+fiksi&ots=qg-D7meMl1&sig=bkZ1qOhxT_abMuqrjKNyvj32tU).

<sup>2</sup> Arman, Noor Fajriah, and Nuruddin Wiranda, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII Dengan Model Problem Based Learning,” *Computer Science Education Journal (CSEJ)* Vol 1, no. No 1 (2021): 60–70.

<sup>3</sup> Miftah Faroq Santoso, “Implementasi Konsep Dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web Dengan Figma,” *Jurnal Infortech* 4, no. 2 (2022), <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>.

4. Era *society* 5.0 adalah era dimana teknologi yang berfokus pada manusia, sehingga melalui kemajuan teknologi mampu untuk memecahkan masalah sosial dengan sistem yang dikembangkan melalui integrasi dunia maya dan ruang fisik. Model sosial baru ini berfokus pada koneksi dunia nyata dengan dunia maya.<sup>4</sup>

## B. Latar Belakang

Perkembangan masyarakat dimulai dari era *society* 1.0 yaitu masyarakat di masa ini adalah masyarakat berburu dan mengumpulkan makanan. Dan belum memiliki tempat tinggal, sehingga mereka akan berpindah-pindah tempat untuk mencari makanan. Era *society* 2.0 dalam masyarakat ini, pertanian ditemukan dan dikembangkan. Di era ini manusia sudah dapat bertani seperti buah, sayuran dan biji-bijian serta mereka juga memiliki tempat tinggal yang tetap dan mulai bertukar produk. Era *society* 3.0 masyarakat di era ini ditandai dengan munculnya pabrik-pabrik dan mesin yang menggantikan tenaga kerja manual.

Selain itu, inovasi teknologi pada masa itu juga mendorong produksi massal, sehingga mencapai pengurangan biaya dan waktu serta meningkatkan sumber daya yang diperoleh, yang pada gilirannya meningkatkan gaji dan pendapatan pekerja. Akibatnya, orang sekarang mulai mendapatkan uang yang bahkan tidak ada sebelumnya. Industri pertama adalah industri tekstil yang sebagian besar berbasis penggunaan batu bara. Evolusi ini secara signifikan mengubah cara orang mulai berpikir.

Era *society* 4.0 di zaman ini, teknologi informasi berkembang. Ini lebih terlihat dalam kegiatan sosial, budaya, dan ekonomi karena berpusat pada manusia dan pada interkoneksi inovasi teknologi yang memungkinkan informasi mengalir dengan cepat dan akurat ke seluruh dunia. Revolusi masyarakat ini meliputi akses informasi dan interaksi antar

---

<sup>4</sup> Carolina Narvaez Rojas et al., "Society 5.0: A Japanese Concept for a Superintelligent Society," 2021.

individu yang menggunakan TIK, berkat persiapan dan distribusi informasi. Benda dan orang terhubung ke tempat mana pun di dunia. Misalnya, mesin pencari Google dapat dengan mudah digunakan untuk menjawab pertanyaan kita, yang mendorong akses pengetahuan. Selain itu, media sosial membuat orang tetap mendapat informasi tentang peristiwa dunia, berita, atau peristiwa yang sedang terjadi pada saat itu.

Era *society 5.0* di era ini adalah teknologi yang berfokus pada manusia, yang melalui kemajuan ekonomi, mampu untuk memecahkan masalah sosial dengan sistem yang dikembangkan melalui integrasi dunia maya dan ruang fisik. Model sosial baru ini berfokus pada koneksi dunia nyata dengan dunia maya. Berdasarkan sistem terpadu, model sosial baru ini mengelola masalah ekonomi dan social dan langsung berfokus pada kepentingan dan tuntutan masyarakat. Dari sudut pandang organisasi, Society 5.0 berupaya menciptakan metode baru untuk mengoperasikan sistem individualistik di mana perusahaan, universitas, dan pemerintah secara mandiri berusaha untuk menciptakan konsep operasional kolaboratif yang didorong oleh interkoneksi masyarakat saat ini.<sup>5</sup>

Tujuan Society 5.0 untuk menciptakan masyarakat yang berpusat pada manusia dimana pembangunan ekonomi dan penyelesaian tantangan sosial tercapai, dan orang dapat menikmati kualitas hidup yang tinggi yang sepenuhnya aktif dan nyaman.<sup>6</sup> Tujuan yang difokuskan dalam *era society 5.0* meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan masyarakat dalam mengadaptasi teknologi ke kehidupan sosial. Sehingga, menciptakan masyarakat yang menggunakan, berasimilasi, dan mendapat manfaat dari teknologi. Tujuan dan sasaran *society 5.0* sama dengan tujuan SDG (*The Sustainable*

---

<sup>5</sup> Carolina Narvaez Rojas et al., "Society 5.0: A Japanese Concept for a Superintelligent Society" (2021).

<sup>6</sup> Mayumi Fukuyama, "Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society," *Japan SPOTLIGHT*, no. August (2018): 8–13, [https://www.academia.edu/download/62213365/soc\\_5.020200227-84216-1291i85.pdf](https://www.academia.edu/download/62213365/soc_5.020200227-84216-1291i85.pdf).



*Development Goals*) adalah pendidikan berkualitas yang menjadi dasar langkah terpenting untuk memperbaiki dan mengembangkan masyarakat agar terselenggaranya proses pendidikan yang berkualitas.<sup>7</sup>

Perguruan tinggi pada masa ini berevolusi dari pendidikan tradisional menjadi pendidikan berbasis komputasi awan, pembelajaran secara mandiri dan jarak jauh. Tanpa batasan waktu dan ruang, materi pendidikan menjadi lebih mudah diakses, serta terdapat ruang kelas virtual muncul.<sup>8</sup> Menurut Schleicher seorang pendidik perlu menerapkan teknologi digital dalam mengajar dan memahami percepatan perkembangan bidang ilmu. Dalam pendidikan, teknologi digital semakin beragam, termasuk "proyektor video, papan pintar, perangkat seluler, e-book, musik yang dapat diunduh, jaringan audio dan video tanpa gangguan, dan jejaring sosial online" menurut Yildiz. Menurut Ronzhina, Kondyurina, dan kawa-kawan bahwa seorang pendidik bukanlah penyampai pengetahuan tetapi mendukung peserta didik dengan berperan sebagai pembimbing dan fasilitator.<sup>9</sup>

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki kesan menakutkan. Hal tersebut dapat dihilangkan dengan membuat terobosan inovasi-inovasi dalam menyampaikan pembelajaran serta media pembelajaran yang menarik agar timbul rasa cinta dengan pelajaran matematika.<sup>10</sup> Indikator utama media pembelajaran di era society 5.0 ini adalah

---

<sup>7</sup> Cemal Akturk et al., "Education 4.0 and University 4.0 from Society 5.0 Perspective," *2022 12th International Conference on Advanced Computer Information Technologies (ACIT)*, no. October (2022): 577–82, <https://doi.org/10.1109/ACIT54803.2022.9913099>.

<sup>8</sup> Ibid.

<sup>9</sup> Katyeudo K. Katyeudo and Ricardo A.C. de Souza, "Digital Transformation towards Education 4.0," *Informatics in Education* 21, no. 2 (2022): 283–309, <https://doi.org/10.15388/infedu.2022.13>.

<sup>10</sup> Rahmat Diyanto Fitri Dwi Kusuma, Sri Purwanti Nasution, and Bambang Sri Anggoro, "Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer," *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 191, <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2557>.

mudah diakses. Kelebihan society 5.0 antara lain penggunaan teknologi IoT, AI dan robotika kedalam segala aspek kehidupan yaitu aspek ekonomi, pendidikan, dan kesehatan, desain berpusat pada manusia, dan inklusifitas. Kekurangan society 5.0 adalah akseibilitas, perubahan masyarakat, dan penggantian pekerjaan. Dalam dunia pendidikan pada masa *society 5.0* memiliki tujuan pendidikan yaitu mengembangkan peserta didik untuk belajar mandiri, berpikir kritis, kemampuan digital, dan kemampuan memecahkan masalah. Para ahli menjelaskan bahwa kualitas media pembelajaran bidang kejuruan setidaknya memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga wawasan mahasiswa dalam bidang pendidikan kejuruan dapat meningkat.<sup>11</sup>

Media pembelajaran berbasis web menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran di bidang kejuruan. Pada web terdapat materi ajar, kuis, dan ujian untuk setiap kompetensi yang dipelajari.<sup>12</sup> Pembelajaran berbasis web adalah proses pembelajaran berbasis web melalui koneksi internet.<sup>13</sup> Media pembelajaran ini memiliki banyak kegunaan dan kelebihan yaitu dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, efisien, efektif, interaktif serta membangkitkan semangat mahasiswa untuk belajar tanpa batasan waktu dan ruang.<sup>14</sup> Dalam al-qur'an Allah berfirman dalam QS. Ali Imran: 190-191 berikut:

---

<sup>11</sup> A. Mukhadis et al., "The Innovation of Learning Plan Designer Based Mobile Web to Improve Quality of Learning Media in Vocational Technology for Education 4.0," *Journal of Physics: Conference Series* 1833, no. 1 (2021), <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1833/1/012030>.

<sup>12</sup> Ibid.

<sup>13</sup> Erwin Januarisman and Anik Ghufron, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 3, no. 2 (2016): 166, <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>.

<sup>14</sup> Prihayuda Tatang Aditya, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas Viii," *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi* 15, no. 1 (2018): 64–74.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي  
 الْأَلْبَابِ ﴿١٩٠﴾ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ  
 فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطِيلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ  
 النَّارِ ﴿١٩١﴾

Artinya: "Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal. (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka." (QS. Ali Imran: 190-191)

Dari ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah memperlihatkan tanda-tanda orang-orang berakal yaitu mengingat Allah saat dalam keadaan apa pun dan mengajarkan berpikir mengenai penciptaan langit dan bumi. Dengan berpikir, seseorang memaksimalkan pemanfaatan dari ciptaan Allah SWT, melalui ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kesejahteraan umat manusia. Membiasakan diri untuk berpikir dalam belajar dapat mempengaruhi seseorang untuk berpikir jauh ke depan, khususnya dalam pelajaran matematika. Belajar matematika sering kali dianggap sulit bagi sebagian besar mahasiswa, sehingga hasil belajar mahasiswa pada mata pelajaran matematika sangat rendah sering kali ditemukan pada bidang pendidikan.

Hasil penelitian Farida Munawarah dan kawan-kawan diperoleh media pembelajaran interaktif berbasis web yang valid. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media

pembelajaran menunjukkan 77% dari peserta didik mencapai nilai KKM sekolah. Respon pendidik maupun peserta didik terhadap penggunaan media interaktif ini positif. Produk media pembelajaran interaktif berbasis web materi sistem koordinat dinyatakan layak, dan dapat digunakan guru sebagai alternatif media pembelajaran matematika.<sup>15</sup>

Menurut penelitian oleh Mukhadis dan kawan-kawan pembelajaran berbasis web efektif untuk mengurangi ketidakseimbangan antara teori dan praktek sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud.<sup>16</sup> Pengembangan media pembelajaran berbasis web direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari agar tidak terjadi kesinabungan antara teori dan praktek sehingga tujuan pembelajaran terwujud.

Web yang digunakan dalam pembelajaran di *era society* 5.0 adalah web 4.0 yang berkembang dari tahun 2020 sampai 2030.<sup>17</sup> Web 4.0 disebut juga “Mobile Web” yaitu sebuah ruang halaman web yang saling berhubungan, aplikasi web, video, foto, dan lainnya.<sup>18</sup> Penelitian oleh Juan Carlos Chancusig Chisag menyimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran web efektif dengan tujuan utamanya untuk meningkatkan efektivitas pendidikan universitas dalam proses belajar mengajar diperguruan tinggi.<sup>19</sup>

---

<sup>15</sup> Andi Ichsan Mahardika Faridah Munawarah, R. Ati Sukmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Materi Sistem Koordinat Kelas VIII Dengan Metode Problem Based Learning,” *Computing and Education Technology Journal (CETJ)* 1 (2021): 28–43.

<sup>16</sup> Mukhadis et al., “The Innovation of Learning Plan Designer Based Mobile Web to Improve Quality of Learning Media in Vocational Technology for Education 4.0.”

<sup>17</sup> Diana Benito-Osorio et al., “Web 5.0: The Future of Emotional Competences in Higher Education,” *Global Business Perspectives* 1, no. 3 (2019): 274–87, <https://doi.org/10.1007/s40196-013-0016-5>.

<sup>18</sup> Veselin Nedeva and Snejana Dineva, “Intelligent E-Learning with New Web Technologies” 1, no. 1 (2019).

<sup>19</sup> Juan Carlos Chancusig Chisag et al., “Model Penerimaan Teknologi Dalam Pembelajaran Kolaboratif Web 2.0, Web 3.0 Dan Web 4.0: Studi Kasus Pendidikan Tinggi,” *WSEAS Transactions on Environment and Development* 16, no. 2018 (2020): 680–88, <https://doi.org/10.37394/232015.2020.16.70>.



Penerapan pembelajaran berbasis web pada pendidikan kejuruan memiliki peran penting karena pendidik dapat memberikan variasi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, mudah diakses, dan efisiensi pembelajaran.<sup>20</sup> Inovasi pengembangan web di era society 5.0 lebih bervariasi dan menarik. Salah satu tools edit web adalah figma.

Figma adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat digunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka. Figma adalah sebuah software *design tool* yang umumnya digunakan untuk mendesain, merancang, melakukan *wireframing*, *prototyping*, desain antarmuka, tampilan website dan aplikasi *mobile*. Umumnya penggunaan aplikasi ini banyak digunakan oleh seorang yang bekerja dibidang desain aplikasi dan sejenisnya, seperti UI/UX *designer*, *web designer*. Kelebihan figma dengan toos lainnya adalah dapat berkolaborasi secara *real-time*, berbasis web, platform agnostik (dapat diakses berbagai perangkat), *prototyping* interaktif, *autosave*, *reusable* komponen (dapat digunakan kembali), dan intregrasi dalam pengembangan dalam manajemen proyek, seperti Zeplin dan GitHub.<sup>21</sup>

Menurut Siti Rohmah dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis web menggunakan sebuah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) bertujuan agar kegiatan pembelajaran sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.<sup>22</sup> Dalam penelitian ini peneliti

---

<sup>20</sup> I N A Meiliyanthi and Fachrum Firdaus Purnamawati, "Pentingnya Penerapan Pembelajaran Berbasis Web Pada wawasan Kejuruan" 2, no. 2 (2022): 150–57.

<sup>21</sup> Donny Ridwan Setiawan and Patricia Evericho Mountaines, "Perancangan Tampilan Antarmuka Situs Web UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma," *Jurnal Teknik Komputer* 1, no. 3 (2022): 132–40, <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i3.37608>.

<sup>22</sup> Siti Rohma, Marianus Subandowo, and Atiqoh Atiqoh, "Pengembangan Media Berbasis Web Model ADDIE Untuk mata Pelajaran Desain grafis Percetakan"

menggunakan web 4.0 yaitu website yang dapat saling menghubungkan yang berisi materi, latihan soal, video interaktif, kalkulator aljabar linear, kelas virtual dan lainnya. Jurusan pendidikan matematika memiliki banyak mata kuliah mengenai cabang ilmu matematika antara lain, aljabar, kalkulus, geometri, matematika diskrit, algoritma, metode numerik dan lainnya. Perbedaan Situs web yang dibangun pada tahun 2015 mungkin telah menggunakan teknologi seperti HTML5, CSS3, JavaScript, dan mungkin telah mengimplementasikan beberapa fitur yang lebih canggih. Namun, untuk benar-benar masuk ke dalam society 5.0, aspek integrasi dan dampak positif pada masyarakat secara keseluruhan harus diperhitungkan. Jika situs web tersebut memfasilitasi kolaborasi, menyediakan solusi yang cerdas, atau memberikan kontribusi pada pemecahan masalah sosial melalui teknologi, hal itu lebih sesuai dengan society 5.0.

Ciri-ciri situs web pada era society 5.0 yang sesuai meliputi penggunaan teknologi canggih (AI, IoT, big data, AR/VR), kolaborasi dan partisipasi masyarakat, responsif dan kontekstual, penggunaan data secara etis, pengalaman pengguna multisensori, pengelolaan informasi komprehensif, inovasi dan pemecahan masalah sosial, fleksibilitas dan adaptabilitas, keterlibatan masyarakat dalam pengembangan, serta pentingnya aspek sosial dan kemanusiaan. Situs web yang memenuhi ciri-ciri tersebut dianggap mendukung integrasi teknologi untuk memberikan dampak positif pada masyarakat secara keseluruhan.

Peneliti memilih mata kuliah aljabar vektor dengan materi ruang vektor. Aljabar vektor adalah salah satu mata kuliah yang diampuh oleh mahasiswa jurusan pendidikan matematika. Pada materi ruang vektor banyak memiliki sub materi, sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa web sebagai referensi baru yang memuat materi, latihan soal, video interaktif, kalkulator aljabar vektor,

kelas virtual, dan lainnya agar dapat memahami konsep serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menyebarkan kuesioner agar mengetahui kebutuhan mahasiswa di lapangan. Penyebaran kuesioner dilakukan kepada mahasiswa-mahasiswi jurusan matematika UIN Raden Intan Lampung melalui google form. Berikut pemaparan kuesioner analisis kebutuhan mahasiswa :



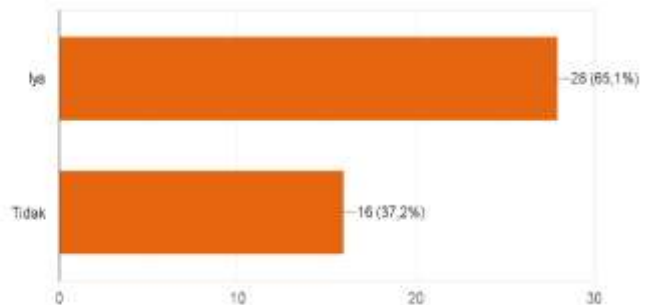
**Gambar 1.1**  
Diagram Media Belajar yang Digunakan

Pada gambar 1.1 diketahui media pembelajaran yang digunakan oleh mahasiswa dalam proses belajar dengan banyak responden 43 mahasiswa diperoleh hasil kuesioner pada tabel 1.1 berikut ini:

**Tabel 1.1** Hasil Kuesioner Media Belajar

Media Pembelajaran	Jumlah Mahasiswa	Presentase
Modul buku cetak,e-book,youtube, website	23	53,5%
E-book,Youtube, Modul buku cetak	6	14%
Youtube, Modul buku cetak	6	14%
Website, Youtube	8	18,5%
Website	0	
Jumlah	43	100 %

2. Apakah anda mengalami kesulitan dengan pembelajaran saat ini ?  
43 jawaban

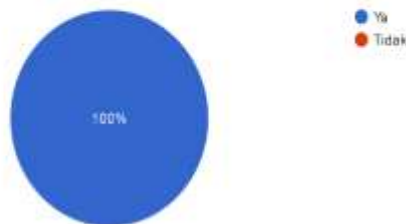


**Gambar 1.2**

Diagram Tentang Kesulitan dengan Pembelajaran Saat Ini

Pada gambar 1.2 mengenai presentase kesulitan dalam pembelajaran yaitu yang menjawab “Iya” sebanyak 65,14% berjumlah 28 responden dan yang menjawab “Tidak” sebanyak 37,2% berjumlah 16 responden.

3. Apakah anda setuju jika terdapat inovasi baru pada media pembelajaran berbasis web pada materi determinan matriks ?  
43 jawaban



**Gambar 1.3**

Diagram tentang Persetujuan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Web

Pada gambar 1.3 tentang persetujuan responden terhadap inovasi baru mengenai media pembelajaran berbasis web sebanyak 43 responde dengan presentase 100%.

4. Apakah menurut anda media pembelajaran berbasis web dibutuhkan sebagai sarana proses pembelajaran materi determinan matriks?  
43 jawaban



**Gambar 1.4**

Diagram Kebutuhan Sarana Media Pembelajaran Berbasis Web Materi Determinan Matriks

Pada gambar 1.4 mengenai kebutuhan responden terhadap media pembelajaran berbasis web sebagai sarana proses pembelajaran presentase sebanyak 97,3%. Pembelajaran di perguruan tinggi UIN Raden Intan Lampung jurusan pendidikan matematika terpacu dengan pembelajaran dikelas dan *e-learning*. Pembelajaran dikelas sering menggunakan metode ekspositori dan terkadang menggunakan *e-learning*. *E-learning* digunakan untuk melihat materi, dan mengirim tugas. Pola pembelajaran yang terpacu pada pembelajaran dikelas, cenderung membuat mahasiswa merasa puas akan materi yang telah diajarkan secara langsung, sehingga membuat mahasiswa malas dalam mencari informasi tambahan. Selain itu fasilitas internet belum dimanfaatkan dengan baik karena sering digunakan untuk mendownload film, media sosial, dan browsing lainnya. Sehingga, diperlukannya media pembelajaran yang variative, serta menerapkan dan memanfaatkan teknologi di *era society 5.0* dalam proses belajar.

Berdasarkan kuesioner tersebut, diketahui bahwa responden mengalami kesulitan dalam pembelajaran saat ini yang belum direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari, responden menyetujui adanya inovasi media pembelajaran serta responden membutuhkan adanya sarana media pembelajaran berbasis web dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis web dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, efisien, efektif, interaktif serta membangkitkan semangat belajar mahasiswa untuk belajar tanpa ada batasan ruang dan waktu.<sup>23</sup>

Selain memudahkan dosen dalam menyampaikan materi, dengan adanya media pembelajaran matematika berbasis web, mahasiswa mempunyai sumber belajar alternatif yang dapat digunakan sebagai penunjang untuk belajar secara mandiri dan membantu mereka untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Pengembangan media pembelajaran berbasis web direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari agar tujuan pembelajaran terwujud.

Proses pembelajaran matematika menggunakan web memiliki kelebihan yang dapat memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan serta visualisasi dalam proses kegiatan pembelajaran, serta diharapkan mampu dijadikan untuk solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa maupun dosen. Sesuai dengan perkembangan pendidikan di *era society* 5.0 perlu pembaruan yang menyesuaikan kebutuhan mahasiswa terkait media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Indikator utama media pembelajaran di era *society* 5.0 ini adalah IoT (Internet of Thing) mudah diakses.

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah peneliti menduga bahwa untuk memudahkan dalam proses pembelajaran di *era society* 5.0 perlu dikembangkan media pembelajaran berupa web menggunakan figma pada materi ruang vektor dan pengembangan materi ruang vektor yang

---

<sup>23</sup> Januarisman and Ghufro, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii."



direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari agar tidak terjadi kesinambungan antara teori dan praktek sehingga tujuan pembelajaran terwujud. Pada media pembelajaran berbasis web terdapat tools berbasis web yang menyediakan desain rencana pembelajaran setiap minggunya berupa materi, kuis, video interaktif, kalkulator, dan lainnya.

Dari permasalahan dan solusi yang dijabarkan diatas, maka peneliti melaksanakan penelitian pengembangan, dengan judul “Pengembangan Web Menggunakan Figma di *Era Society 5.0.*” Adapun harapan peneliti dengan pembuatan media pembelajaran berbasis web, yaitu dapat memudahkan dosen dalam penyampaian materi pelajaran, dan memudahkan mahasiswa memahami materi aljabar vektor agar tujuan pembelajaran terwujud, serta menambah referensi media pembelajaran mahasiswa yang bervariasi di *era society 5.0.*

### **C. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat peneliti mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Belum terdapat pengembangan materi ruang vektor yang di realisasikan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Belum terdapat media pembelajaran berbasis web menggunakan figma pada materi ruang vektor.

Agar peneliti lebih terfokus, maka identifikasi perlu adanya batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan web menggunakan figma di *era society 5.0.*
2. Materi pelajaran matematika yang diambil oleh peneliti yaitu ruang vektor.
3. Subyek penelitian yaitu mahasiswa-mahasiswi jurusan pendidikan matematika UIN Raden Intan Lampung semester 3.

#### D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan web menggunakan figma di *era society* 5.0 untuk mahasiswa jurusan pendidikan matematika semester 3?
2. Bagaimana respon validator dan peserta didik terhadap web pada materi vektor jurusan pendidikan matematika semester 3?
3. Apakah media pembelajaran matematika berbasis web menggunakan figma untuk mahasiswa jurusan pendidikan matematika semester 3 *era society* 5.0 efektif untuk digunakan?

#### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusa masalah diatas dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan web menggunakan figma di *era society* 5.0 untuk mahasiswa jurusan pendidikan matematika semester 3.
2. Mengetahui respon validator dan peserta didik terhadap web pada materi vektor jurusan pendidikan matematika semester 3
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran matematika berbasis web menggunakan figma untuk mahasiswa jurusan pendidikan matematika semester 3 *era society* 5.0.

#### F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dijelaskan, peneliti menyusun manfaat penelitian sebagai berikut:

a. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat mudah memahami materi pembelajaran khususnya materi ruang vektor sehingga dapat dijadikan sebagai sumber referensi lain berupa web <https://ratbemath.blogspot.com> yang dapat diakses

kapanpun dan dimanapun, serta mahasiswa dapat belajar secara mandiri.

b. Bagi Dosen

Media pembelajaran matematika berbasis web <https://ratbemath.blogspot.com> ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media belajar baru,serta meringankan tugas dosen pengampu karna mahasiswa dapat belajar secara mandiri.

c. Bagi peneliti:

Dapat menambah pengalaman baru untuk peneliti untuk membuat website yang lebih baik dan lebih inovatif lagi serta dalam mengapresiasi ilmu pengetahuan yang didapat oleh penulis selama perkuliahan.

## G. Kajian Penelitian Yang Relevan Terdahulu

Penelitian pengembangan (R&D) yang relevan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti sebelumnya sebagai berikut:

1. Penelitian sebelumnya oleh Nugroho Adi Suryandaru, dan Eunice Widyanti Setyaningtyas.<sup>24</sup> Berdasarkan data hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *website* disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan untuk guru dalam mendukung kegiatan belajar mengajar agar dapat memajukan kualitas pendidikan serta dapat meningkatkan kreativitas guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Keterbaruan penelitian dengan peneliti adalah pengembangan media belajar menggunakan web berbantuan figma, materi yang digunakan ruang vektor serta subyek penelitian adalah

---

<sup>24</sup> Nugroho Adi Suryandaru and Eunice Widyanti Setyaningtyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6040–48, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803>.

- mahasiswa pendidikan matematika UIN Raden Intan Lampung semester 3 di *era society* 5.0.
2. Penelitian terdahulu dari Sendi Tio Als, Sunismi, dan Yuli Ismi Nahdayati Ilmi.<sup>25</sup> Bahwa media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan moodle hasil analisis validator ahli materi, validator ahli media dan desain secara berturut-turut adalah 3,98 dan 3,83. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan materi sistem persamaan linear dua variabel. Keterbaruan penelitian dengan peneliti adalah pengembangan media belajar menggunakan web berbantuan figma, materi yang digunakan ruang vektor serta subyek penelitian adalah mahasiswa pendidikan matematika UIN Raden Intan Lampung semester 3 di *era society* 5.0.
  3. Penelitian oleh Faridah Munawarah dan kawan-kawan.<sup>26</sup> Hasil penelitian diperoleh media pembelajaran berbasis web yang valid pada materi sistem koordinat menggunakan metode *problem based learning*. Hasil belajar peserta didik menunjukkan 77% dari peserta didik mencapai nilai KKM sekolah. Produk media pembelajaran interaktif berbasis web materi sistem koordinat dinyatakan layak, dan dapat digunakan guru sebagai alternatif media pembelajaran matematika di SMP. Keterbaruan penelitian dengan peneliti adalah pengembangan media belajar menggunakan web berbantuan figma, metode penelitian ADDIE, materi yang digunakan ruang vektor serta subyek penelitian adalah mahasiswa pendidikan matematika semester 3 UIN

---

<sup>25</sup> Yuli Ismi Nahdiyati Ilmi Sendi Tio Als, Sunismi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Dengan Menggunakan Moodle Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas Viii Smp/Mts" 16, No. 32 (2021): 29–37.

<sup>26</sup> Faridah Munawarah, R. Ati Sukmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Materi Sistem Koordinat Kelas VIII Dengan Metode Problem Based Learning."

Raden Intan Lampung dalam perkembangan di *era society 5.0*.

4. Penelitian oleh Nur Faniatur Rosyidah, Nur Fauziah, dan Fatimatul Khikmiah.<sup>27</sup> Pengembangan LKPD model PBL menggunakan web liveworksheet dinyatakan layak untuk digunakan karena memenuhi kriteria valid, praktis, efektif dengan penjelasan. Hasil dari penilaian menunjukkan bahwa rata-rata total 3,75 yang diperoleh adalah dan termasuk kategori “Valid”. Aktivitas peserta didik dengan 84% termasuk kriteria “Sangat Kuat” dan kemampuan guru mengelola pembelajaran memperoleh rata-rata 4 kriteria sangat baik. Sehingga dapat dinyatakan “Praktis”. Keefektifan: Hasil uji coba mendapat total hasil belajar 100% dengan rata-rata tes hasil belajar sebesar 90. Keterbaruan penelitian dengan peneliti adalah pengembangan media belajar menggunakan web berbantuan figma, materi yang digunakan ruang vektor serta subyek penelitian adalah mahasiswa pendidikan matematika UIN Raden Intan Lampung semester 3 di *era society 5.0*.

## H. Sistematika Penulisan

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Web Menggunakan Figma Materi Determinan Matriks di Era Society 5.0**” dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I      Pendahuluan**

- A. Penegasan Judul
- B. Latar Belakang
- C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian

---

<sup>27</sup> Nur Faniatur Rosyidah, Nur Fauziah, and Fatimatul Khikmiah, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Model Problem Based Learning Menggunakan Web Liveworksheet Untuk Kelas Vii Smp,” *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2*, no. 1 (2022): 138–45.

- F. Manfaat Penelitian
- G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan
- H. Sistematika Penulisan

**BAB II Landasan Teori**

- A. Deskripsi Teoretik
- B. Teori-teori Tentang Pengembangan Model

**BAB III Metode Penelitian**

- A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan
- B. Desain Penelitian Pengembangan
- C. Prosedur Penelitian Pengembangan
- D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan
- E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan
- F. Instrumen Penelitian
- G. Uji-Coba Produk
- H. Teknik Analisis Data

**BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

- A. Deskripsi Hasil dan Pembahasan Pengembangan
- B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba
- C. Kajian Produk Akhir

**BAB V Penutup**

- A. Simpulan
- B. Rekomendasi



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka adalah suatu rangkuman mengenai teori-teori penelitian sebelumnya tentang topik tertentu. Pada bab 2 ini dikutip dari beberapa pendapat yang ahli di bidang tertentu yang mendukung dasar-dasar penelitian.

#### **1. Pengertian Pengembangan**

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Pengertian pengembangan adalah suatu proses, cara, dan tingkah laku megembangkan suatu produk.<sup>28</sup> Metode penelitian dan pengembangan atau “*Research and Development*” adalah proses metode penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono untuk menghasilkan suatu produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan oleh masyarakat luas.<sup>29</sup> Pengembangan dalam penelitian ini yang dimaksud adalah pengembangan web menggunakan figma dalam materi determinan matriks di *era society 5.0*.

#### **2. Web**

##### **a. Perkembangan Web**

Web 4.0 - dari 2020 hingga 2030. Web 4.0 adalah web integrasi atau hal-hal (seperti itu disesuaikan dengan lingkungan seluler yang menghubungkan semua perangkat di dunia nyata dan

---

<sup>28</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,2002. Hal.538

<sup>29</sup> Sugiyono,*Metode Penelitian pendidikan : pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D* (Bandung:alfabeta,2010).hal.297-298

virtual).<sup>30</sup> Web 4.0 (The Intelligent Web) adalah layanan akan otonom, proaktif, dan penjelajahan konten, pembelajaran mandiri, kolaboratif, dan agen penghasil konten berdasarkan teknologi semantik dan penalaran yang matang sepenuhnya serta AI. Contohnya layanan yang berinteraksi dengan sensor dan implan, layanan bahasa alami, atau layanan realitas virtual.

Web 4.0 disebut juga “Mobile Web”, sebuah ruang halaman web yang saling berhubungan, aplikasi web, video, foto, dan konten interaktif. Sebenarnya, Web 4.0 menghubungkan semua perangkat di dunia nyata dan maya secara real-time. Web 4.0 berdasarkan komunikasi nirkabel menempati langkah keempat dalam proses evolusi. Misalnya, GPS yang memandu mobil dan sekarang membantu pengemudi memperbaiki rute yang direncanakan atau menghemat bahan bakar akan segera menyelamatkan mereka dari keharusan menanganinya.<sup>31</sup>

## **b. Pengertian Website**

Menurut Hidayat web adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, suara, video, atau gabungan dari semuanya.<sup>32</sup> Website adalah halaman situs serta dokumen yang tersebar pada beberapa web server yang ada di seluruh negara yang terhubung dengan internet. Internet (*interconnection and networking*)

---

<sup>30</sup> Kęstutis Liekis, Birutė Aleksandravičiūtė, and Olena Bochko, “Web 5.0 Saityno Galimybės Pritaikant Ji Komandomis Grįsto Mokymo(Si) Strategijai,” *Tiltai* 86, no. 1 (2021): 151–67, <https://doi.org/10.15181/tbb.v86i1.2265>.

<sup>31</sup> Nedeva and Dineva, “Intelligent E-Learning with New Web Technologies.”

<sup>32</sup> Arman, Fajriah, and Wiranda, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII Dengan Model Problem Based Learning.”

merupakan sebuah jaringan yang bersifat global yang dapat menghubungkan pengguna satu dengan pengguna yang lainnya melalui media komputer, laptop dan gadget (HP) yang memiliki sistem wireless.<sup>40</sup><sup>33</sup>

Sedangkan menurut Ibrahim, website merupakan kebutuhan di masa modern yang berguna sebagai alat atau mesin pencari sumber informasi yang sangat efektif. Selanjutnya menurut Irwandani, media ajar website sangat baik digunakan sebagai media belajar bagi mahasiswa, karena dengan pemanfaatan media ini dapat menarik perhatian siswa dalam proses kegiatan belajar. Menurut Yuhefizar website merupakan metode yang menampilkan informasi di internet, dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara, ataupun video serta memiliki kelebihan dalam menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui browser.

Dari berbagai penjelasan tentang pengertian website diatas, peneliti menyimpulkan website adalah suatu halaman web server yang dapat diakses secara publik melalui komputer, laptop, dan gadget yang saling terkait dalam satu nama domain. Website memiliki beragam situs antara lain situs pendidikan, situs berita, forum, situs media sosial, situs *e-commerce* yang dapat dibuat dan dikelola oleh individu, grup, bisnis, atau organisasi dengan berbagai tujuan.

---

<sup>33</sup> Bachtiar Rohman et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Web dengan Pendekatan STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis Siswa" (2022).

### c. Manfaat Website

Manfaat website sebagai sarana informasi. Website dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas belajar mahasiswa.<sup>34</sup>

### d. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Web

Media pembelajaran berbasis web merupakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menggunakan internet, dan di web berisi tentang prakata, kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan lainnya. Menurut Arief dalam Peprizal, pembelajaran berbasis web merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan web server dengan menggunakan koneksi internet. Pembelajaran berbasis web memiliki kelebihan yaitu kecepatan akses, pengaksesan web dapat dijangkau tanpa batas ruang dan waktu.<sup>35</sup>

Media pembelajaran berbasis web dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi masalah-masalah belajar pada mahasiswa, seperti bosan, kurang bersemangat, dan kurang memiliki motivasi dalam belajar disebabkan karena dosen kurang variatif dan komunikatif dalam menyampaikan materi saat jam pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran menggunakan media berbasis website memiliki beberapa kelebihan,

---

<sup>34</sup> Faridah Munawarah, R. Ati Sukmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Materi Sistem Koordinat Kelas VIII Dengan Metode Problem Based Learning."

<sup>35</sup> JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Raden Dimas Yusuf Septian Putra, and Zainul Abidin, "Pengembangan Media Website E-Learning Berbasis Model Responsive Web Design Untuk Siswa SMA," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 3 (2020): 292–302, <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p292>.

diantaranya yaitu: memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mempelajari materi pelajaran tanpa tergantung pada penjelasan dari dosen.

### 3. Figma

Figma adalah editor grafis vektor dan alat *prototyping* dengan berbasis pada web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Rangkaian fitur figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (*real-time*). Sederhananya, figma adalah desain digital dan alat *prototyping*. Ini adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat digunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di *cloud*, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari browser.<sup>36</sup>

Figma adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja. Penulis Nurdin dalam tesisnya membuat desain aplikasi berbasis website menggunakan Figma untuk menggambar *User Interface*. perancangan sistem ini diharapkan dapat membantu dalam membuat sistem yang efektif dan efisien.<sup>37</sup>

Figma adalah sebuah software design tool yang umumnya digunakan untuk mendesain, merancang, melakukan wireframing, *prototyping*, desain antarmuka

---

<sup>36</sup> Setiawan and Mountaines, "Perancangan Tampilan Antarmuka Situs Web UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma."

<sup>37</sup> Rully Pramudita et al., "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *Jurnal Buana Pengabdian* 3, no. 1 (2021): 149–54, <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>.

sebuah tampilan website dan aplikasi mobile. Umumnya penggunaan aplikasi ini banyak digunakan oleh seorang yang bekerja dibidang desain aplikasi dan sejenisnya, seperti *UI/UX Designer, Web Designer*. Aplikasi Figma memiliki kelebihan lain diantaranya:

1. Berbasis *Web Based (Cloud)*
2. Kolaborasi.

Dengan adanya kedua fitur tersebut aplikasi ini menjadi pilihan *UI/UX Designer* karena proses pengerjaan dapat dilakukan secara langsung diwaktu yang sama, meskipun ditempat yang berbeda.<sup>38</sup>

#### 4. *Era Society 5.0*

*Era Society 5.0* digagas oleh negara Jepang pada 21 Januari 2019. *Era Society 5.0* (masyarakat 5.0) adalah era dimana manusia menggunakan teknologi hanya saja mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya.<sup>39</sup> Masyarakat 5.0 ini berfokus pada manusia, yang melalui kemajuan ekonomi, mampu untuk memecahkan masalah sosial dengan sistem yang dikembangkan melalui integrasi dunia maya dan keberlanjutan.<sup>40</sup>

Model sosial baru ini berfokus pada koneksi dunia nyata dengan dunia maya. Contoh dari model sosial *society 5.0* adalah tik tok, facebook live, marketplace, dompet digital, google maps, zoom, google meet, facebook adsense, dan lain-lain. Dalam dunia pendidikan pada masa *society 5.0* memiliki tujuan pendidikan yaitu mengembangkan peserta didik untuk belajar mandiri, berpikir kritis, kemampuan digital, dan kemampuan memecahkan masalah. Dalam era *society 5.0* pengetahuan dapat ditemukan dimana-mana dan proses belajar-

---

<sup>38</sup> Santoso, "Implementasi Konsep Dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web Dengan Figma."

<sup>39</sup> Fukuyama, "Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society - Japan's Science and Technology Policies for Addressing Global Social Challenges."

<sup>40</sup> Rojas et al., "Society 5.0: A Japanese Concept for a Superintelligent Society."



mengajar menjadi fleksibel dan dinamis. Di *era society 5.0* siswa dapat mencari jutaan informasi di internet, berinteraksi dan berkolaborasi satu sama lain.<sup>41</sup> Perkembangan teknologi informasi dalam pendidikan membawa pendidikan ke ranah digital.

Menurut oleh Ronzhina, Kondyurina, Vor onina, Igishev, dan Loginova bahwa seorang pendidik bukanlah penyampai pengetahuan tetapi mendukung peserta didik dengan berperan sebagai pembimbing dan fasilitator dalam pembelajaran peserta didik di era digital.<sup>42</sup> Sebagai pendidik di *era society 5.0* mengharuskan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seorang pendidik bertanggung jawab juga dalam menghasilkan generasi-generasi yang berkompeten dalam penguasaan teknologi berbasis digital sehingga mampu menghadapi perkembangan dunia. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menghasilkan internet dengan pembelajaran berbasis web.<sup>43</sup> Dengan memperhatikan kompetensi kompetensi tersebut, pendidikan berperan dalam menyiapkan siswa agar mereka tidak hanya menguasai konten materi, tetapi mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi, menguasai keahlian, dan kemampuan beradaptasi. Evolusi pendidikan dimulai dari pendidikan 1.0, pendidikan 2.0, pendidikan 4.0 dan pendidikan 4.0. Berikut tabel evolusi pendidikan :

---

<sup>41</sup> Akturk et al., "Education 4.0 and University 4.0 from Society 5.0 Perspective."

<sup>42</sup> Katyeyudo and de Souza, "Digital Transformation towards Education 4.0."

<sup>43</sup> Ilmu Sosial et al., "Ilmu Sosial & Humaniora Terbuka Kompetensi Digital Guru Dan Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan : " 6, no. November (2022).

**Tabel 2.1** Evolusi Pendidikan <sup>44</sup>

No.	Evolusi Pendidikan	Deskripsi
1.	Pendidikan 1.0	Guru sebagai pusat pendidikan bertugas mengidentifikasi dan menyebarluaskan pengetahuan dasar yang dibutuhkan siswa
2.	Pendidikan 2.0	Pada periode ini, yang membawa beberapa perubahan dalam peran siswa dan guru, terjadi interaksi antara guru dan siswa, Sumber informasi utama siswa selama periode ini adalah bahan sumber terbuka di perpustakaan.
3.	Pendidikan 3.0	Proses belajar mandiri dimulai. Pada periode ini siswa tidak berada pada posisi “konsumen informasi” melainkan “produsen informasi”. Pada periode ini, dengan penyebaran teknologi informasi dan komunikasi, model pendidikan berbasis komputer dan interaktif muncul menggantikan lingkungan pendidikan tradisional.
4.	Pendidikan 4.0	Dikembangkan pada awal abad ke-21 dan berfokus pada inovasi dan produksi, pendidikan 4.0 menggabungkan epistemologi dunia maya dan dunia nyata. Pendidikan 4.0 mencakup aplikasi inovatif seperti big data, robotic coding, augmented/virtual reality, intelligence, nanotechnology, cloud computing, internet of things, era digital yang mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Pendidikan 4.0 memiliki fitur-fitur yang mengembangkan

<sup>44</sup> Cemal Akturk et al., “Education 4.0 and University 4.0 from Society 5.0 Perspective,” 2022 12th International Conference on Advanced Computer Information Technologies (ACIT), no. October (2022): 577–582.

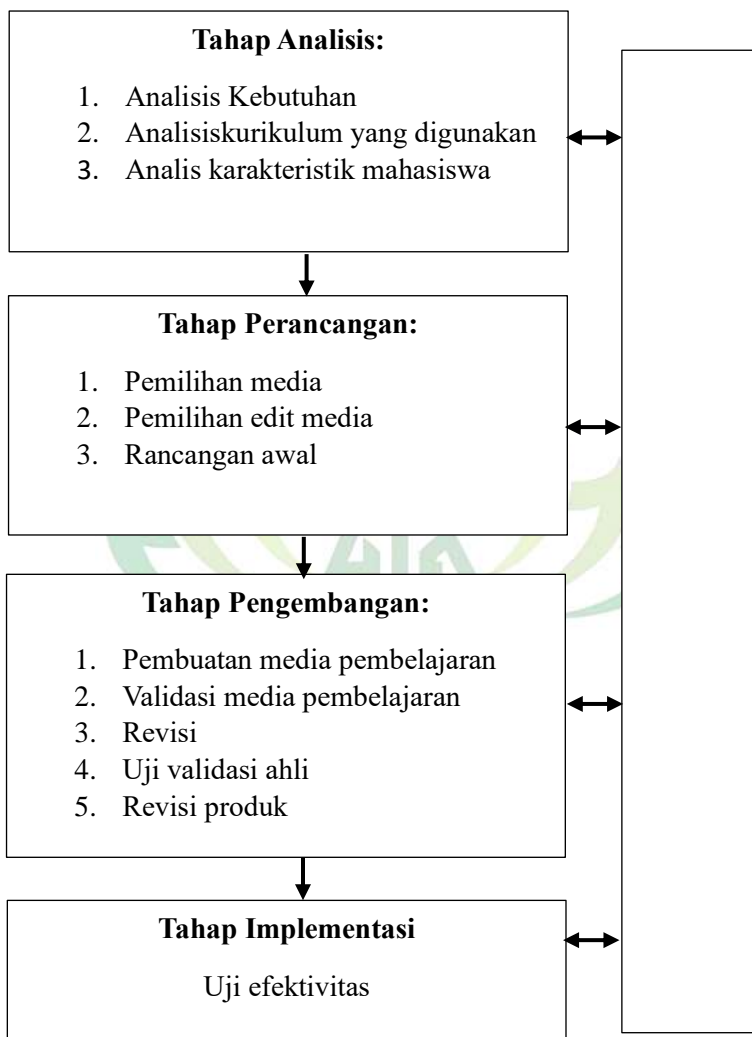
		peserta didik untuk belajar mandiri, berpikir kritis, kemampuan digital, dan kemampuan memecahkan masalah. Dalam pendidikan 4.0, pengetahuan ada dimana-mana dan proses belajar-mengajar menjadi dinamis serta siswa dapat mencari jutaan informasi di internet, berinteraksi dan berkolaborasi satu sama lain.
--	--	---

## B. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan konsep tentang hubungan antara teori dengan berbagai faktor yang sudah diidentifikasi masalah penelitian atau untuk memberi jawaban sementara pada rumusan masalah dan untuk menyusun instrumen penelitian. Di *era society 5.0* media pembelajaran sangat beragam, dengan selalu di inovasi oleh pendidik yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran dan perkembangan zaman.

Kerangka berpikir pada pengembangan web menggunakan figma didasari oleh permasalahan yang ada pada lapangan, yaitu mahasiswa masih mengalami kendala dalam memahami materi ruang vektor pada bahan ajar yang digunakan serta dalam proses pembelajaran. Selain itu, dosen belum ada yang mengembangkan web menggunakan figma materi ruang vektor di *era society 5.0*. Tahap awal dengan mempelajari potensi dan masalah yang ada, dalam pengembangan web ini menggunakan tools figma sebagai UI/UX web, blogger, canva, quiziz, youtube, *classroom*, *calculator algebra* dan lainnya, dilanjutkan dengan mendesain produk, uji validasi yang dilakukan oleh beberapa tim ahli yang terdiri dari ahli media, dan ahli materi, untuk memvalidasi kelengkapan isi dan kelayakan produk, setelah selesai di validasi kemudian produk direvisi. Pada tahap selanjutnya dilakukan uji coba produk untuk mengetahui

respon mahasiswa, dan terakhir dilakukan uji efektifitas untuk mengetahui produk tersebut efektif atau tidak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun bagan kerangka pikir dapat dilihat dari gambar 2.1 berikut:



**Gambar 2.1**  
Bagan Kerangka Berpikir

### Daftar Pustaka

- Akturk, Cemal, Tarik Talan, Ceren Cubukcu Cerasi, Tarik Talan, And Ceren Cubukcu Cerasi. "Education 4.0 And University 4.0 From Society 5.0 Perspective." *2022 12th International Conference On Advanced Computer Information Technologies (ACIT)*, No. October (2022): 577–82. <https://doi.org/10.1109/ACIT54803.2022.9913099>.
- Anwar, F, H Pajarianto, E Herlina, T D Raharjo, And ... *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."* Makassar: CV.Tohar Media, 2022. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Cgikeaaaqbaj&oi=fnd&pg=PA1&dq=Flipbook+Digital+Dan+Menganalisis+Pesan+Buku+Fiksi&ots=Qg-D7meml1&sig=Bkz1qohxt\\_Abmuqrjknvyej32tu](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Cgikeaaaqbaj&oi=fnd&pg=PA1&dq=Flipbook+Digital+Dan+Menganalisis+Pesan+Buku+Fiksi&ots=Qg-D7meml1&sig=Bkz1qohxt_Abmuqrjknvyej32tu).
- Arman, Noor Fajriah, And Nuruddin Wiranda. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII Dengan Model Problem Based Learning." *Computer Science Education Journal (CSEJ)* Vol 1, No. No 1 (2021): 60–70.
- Bachtiar, R. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Dengan Pendekatan Stem Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir* ..., 2022. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/19870/0> [http://repository.radenintan.ac.id/19870/1/SKRIPSI\\_BAB\\_1\\_%26\\_BAB\\_5.Pdf](http://repository.radenintan.ac.id/19870/1/SKRIPSI_BAB_1_%26_BAB_5.Pdf).
- Benito-Osorio, Diana, Marta Peris-Ortiz, Carlos Rueda Armengot, And Alberto Colino. "Web 5.0: The Future Of Emotional Competences In Higher Education." *Global Business Perspectives* 1, No. 3 (2019): 274–87. <https://doi.org/10.1007/S40196-013-0016-5>.
- CHANCUSIG CHISAG, Juan Carlos, Norma Carmen Gálvez Díaz, Félix Mauricio Murillo Calderón, Javier Gamboa Cruzado, Freddy Eduardo Quinchimbla Pisuña, Mirian Dorila Iza Carate, Alfonso Romero Baylón, And Olga Lorena González Ortiz. "Model Penerimaan Teknologi Dalam Pembelajaran Kolaboratif Web 2.0, Web 3.0 Dan Web 4.0: Studi Kasus Pendidikan Tinggi." *WSEAS Transactions On Environment And*

- Development* 16, No. 2018 (2020): 680–88.  
<https://doi.org/10.37394/232015.2020.16.70>.
- Faridah Munawarah, R. Ati Sukmawati, Andi Ichsan Mahardika. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Materi Sistem Koordinat Kelas VIII Dengan Metode Problem Based Learning.” *Computing And Education Technology Journal (CETJ)* 1 (2021): 28–43.
- Fukuyama, Mayumi. “Society 5.0: Aiming For A New Human-Centered Society.” *Japan SPOTLIGHT*, No. August (2018): 8–13.  
[https://www.academia.edu/download/62213365/Soc\\_5.020200227-84216-1291i85.pdf](https://www.academia.edu/download/62213365/Soc_5.020200227-84216-1291i85.pdf).
- . “Society 5.0: Aiming For A New Human-Centered Society - Japan’s Science And Technology Policies For Addressing Global Social Challenges.” *Cover Story Collaborative Creation Through Global R&D TRENDS In Hitachi Review* 66, No. 6 (2017): 553–59.
- Januarisman, Erwin, And Anik Ghufron. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 3, No. 2 (2016): 166.  
<https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>.
- Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, JKTP, Raden Dimas Yusuf Septian Putra, And Zainul Abidin. “Pengembangan Media Website E-Learning Berbasis Model Responsive Web Design Untuk Siswa SMA.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, No. 3 (2020): 292–302.  
<https://doi.org/10.17977/Um038v3i32020p292>.
- Kamal, Irsyad, Egi Arvian Firmansyah, Kurnia Khafidhatur Rafiah, Adil Falah Rahmawan, And Cattleya Rejito. “Pembelajaran Di Era 5.0,” No. November (2021): 265–76.
- Katyeyudo, Katyeyudo K., And Ricardo A.C. De Souza. “Digital Transformation Towards Education 4.0.” *Informatics In Education* 21, No. 2 (2022): 283–309.  
<https://doi.org/10.15388/Infedu.2022.13>.
- Khair, Nazhifatin, Ratu Sarah, Fauziah Iskandar, And Rika Sukmawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

- Berbasis Web Google Sites Pada Materi Segitiga Dan Segiempat.” *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT*, No. 22 (2022): 201–9.
- Kusuma, Rahmat Diyanto Fitri Dwi, Sri Purwanti Nasution, And Bambang Sri Anggoro. “Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer.” *Desimal: Jurnal Matematika* 1, No. 2 (2018): 191. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2557>.
- Lena, May Sri, Netriwati, And Nur Rohmatul Aini. *Metode Penelitian*. Malang: CV.IRDH, 2019.
- Liekis, Keşutis, Birutė Aleksandravičiūtė, And Olena Bochko. “Web 5.0 Saityno Galimybės Pritaikant Jį Komandomis Grįsto Mokymo(Si) Strategijai.” *Tiltai* 86, No. 1 (2021): 151–67. <https://doi.org/10.15181/tbb.v86i1.2265>.
- Megawati, Cut, Dewi Astini, Ichsan Syahputra, And Zulkarnaini. “Penggunaan Model ADDIE Dalam Pengembangan Bahan Ajar.” *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, No. 2 (2022): 77–80.
- Meiliyanthi, I N A, And Fachrum Firdaus Purnamawati. “Pentingnya Penerapan Pembelajaran Berbasis Web Pada Wawasan Pendidikan Kejuruan” 2, No. 2 (2022): 150–57.
- Mukhadis, A., A. B.N.R. Putra, T. T. Kiong, Sumarli, E. Sutadji, P. Puspitasari, A. I. Sembiring, And M. S. Subandi. “The Innovation Of Learning Plan Designer Based Mobile Web To Improve Quality Of Learning Media In Vocational Technology For Education 4.0.” *Journal Of Physics: Conference Series* 1833, No. 1 (2021). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1833/1/012030>.
- Nedeva, Veselin, And Snejana Dineva. “Intelligent E-Learning With New Web Technologies” 1, No. 1 (2019).
- Prof.Dr.Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edited By Apri Nuryanto. 3rd Ed. Bandung: CV. Alfabeta, 2019.
- Rohma, Siti, Marianus Subandowo, And Atiqoh Atiqoh. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan.” *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman* 12, No. 1 (2022): 100–110. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i1.4526>.



- Rojas, Carolina Narvaez, Gustavo Adolfo, Alomia Peñafiel, Diego Fernando, And Loaiza Buitrago. "Society 5 . 0: A Japanese Concept For A Superintelligent Society," 2021.
- Rosyidah, Nur Faniatur, Nur Fauziah, And Fatimatul Khikmiyah. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Model Problem Based Learning Menggunakan Web Liveworksheet Untuk Kelas Vii Smp." *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2*, No. 1 (2022): 138–45.
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, And Shilka Dina Anwariya. "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya." *Jurnal Buana Pengabdian* 3, No. 1 (2021): 149–54. <https://doi.org/10.36805/Jurnalbuanapengabdian.V3i1.1542>.
- Santoso, Miftah Faroq. "Implementasi Konsep Dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web Dengan Figma." *Jurnal Infortech* 4, No. 2 (2022). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/infortech156>.
- Sendi Tio Als, Sunismi, Yuli Ismi Nahdiyati Ilmi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis We dengn Menggunakan Moodle Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP/MTS" 16, No. 32 (2021): 29–37.
- Setiawan, Donny Ridwan, And Patricia Evericho Mountaines. "Perancangan Tampilan Antarmuka Situs Web UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma." *Jurnal Teknik Komputer* 1, No. 3 (2022): 132–40. <https://doi.org/10.14710/Jtk.V1i3.37608>.
- Sipnaturi, Eprilisa Resinti, And Farida Farida. "Pengembangan Media Explosion Box Berbasis Edutainment Pada Pembelajaran Matematika." *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education* 3, No. 1 (2020): 57–65. <https://doi.org/10.24042/Ijsme.V3i1.5866>.
- Sosial, Ilmu, Humaniora Buka, Zona Wolaita, And Mary Wairimu Thuo. "Ilmu Sosial & Humaniora Terbuka Kompetensi Digital Guru Dan Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan : " 6, No. November (2022).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Rnd*. Edited By Sofia Yustiani. 2nd Ed. Bandung: CV.ALFABETA, 2016.

- Suryandaru, Nugroho Adi, And Eunice Widyanti Setyaningtyas. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV." *Jurnal Basicedu* 5, No. 6 (2021): 6040–48. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803>.
- Tatang Aditya, Prihayuda. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas Viii." *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi* 15, No. 1 (2018): 64–74.
- Ulwawiyah, Laila Idfi. "Pengembangan Bahan Ajar Dan Implementasi Online Assessment Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D & 3D Untuk Kelas XI MM Di SMKN 1 Sooko Mojokerto." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 9, No. 2 (2018): 1–9.
- Wibowo, Edi, And Dona Dinda Pratiwi. "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan." *Desimal: Jurnal Matematika* 1, No. 2 (2018): 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>.
- Zega, Impur Dermawan, Dalifati Ziliwu, And Natalia Kritiani Lase. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, No. 2 (2022): 430–39. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.60>.

## LAMPIRAN

## Lampiran 1

## HASIL WAWANCARA PENDIDIK

Siapa yang telah menjawab?

Email

dinda.pratiwi490@gmail.com

Nama

1 jawaban

Dona Dinda Pratiwi, M.Pd

Mata Kuliah

1 jawaban

Ajaran Vektor

Tempat

1 jawaban

UIN Raden Intan Lampung

1. Media apakah yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran berlangsung?

1 jawaban

Buku cetak, ppt, dan modul.

2. Apa model pembelajaran yang ibu terapkan pada saat proses mengajar berlangsung?

1 jawaban

Ekspositori

3. Bagaimana kondisi mahasiswa pada saat proses pembelajaran?

1 jawaban

Mendengarkan, mencatat dan memahami

4. Apakah di pendidikan matematika UIN Raden Intan Lampung ini sudah menyediakan jaringan internet (wifi) ?

 Setin

1 jawaban

Sudah  
 Belum

100%

5. Apakah ibu pernah membuat media ajar seperti website?

 Setin

1 jawaban



● Ya  
● Tidak

6. Bagaimana hasil belajar mahasiswa mata kuliah aljabar vektor saat ini?

1 jawaban

Cukup baik

7. Apakah di jurusan pendidikan matematika UIN Raden Intan Lampung sudah ada yang menggunakan media pembelajaran website khusus mata kuliah aljabar vektor?

 Setin

1 jawaban

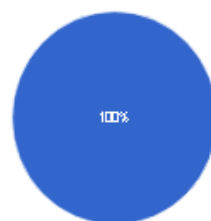


● Sudah  
● Belum

8. Menurut ibu apakah perlu adanya inovasi terhadap media pembelajaran ?

 Setin

1 jawaban



● Ya  
● Tidak

9. Bagaimana jika dalam pembelajaran mata kuliah aljabar vektor menggunakan media pembelajaran website menggunakan figma di era society 5.0?

1 jawaban

Bagus karena agar mahasiswa mudah dalam belajar, dapat belajar mandiri dan tidak bingung lagi untuk mencari sumber referensi lainnya.

## Lampiran 2

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

- Judul Penelitian** : Pengembangan Web Menggunakan Figma di Era Society 5.0
- Penyusun** : Ratna Dwi Pratiwi
- Pembimbing** : 1. Dona Dinda Pratiwi, M.Pd.  
2. Wawan Gunawan, M.Kom.

#### A. Pengantar

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Menggunakan Figma di Era Society 5.0**, maka melalui lembar validasi ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *web* pembelajaran ini sehingga bisa diketahui kelayakan *web* pembelajaran tersebut. Aspek penilaian *web* pembelajaran ini disesuaikan berdasarkan komponen penilaian bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP). Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *web* pembelajaran ini. Sebelumnya saya mengucapkan terima kasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

#### B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Pengembangan *Web* Menggunakan *Web* di *Era Society 5.0*
- Gunakan 4 indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.

SB : Sangat Baik

B : Baik

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan *Web Menggunakan Web di Era Society 5.0*

### c. Aspek Penilaian

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			SK	K	B	SB
1.	Tipografi (Huruf dan Susunannya)	1. Pemilihan jenis huruf.				
		2. Ukuran huruf yang digunakan.				
2.	Kemudahan Navigasi	3. Bentuk dan letak navigasi konsisten dalam konten media pembelajaran.				
		4. Media pembelajaran matematika berbasis <i>web</i> dapat berjalan dengan baik atau tidak mudah <i>hang</i> (berhenti).				
		5. Media pembelajaran matematika berbasis <i>web</i> dapat digunakan dengan mudah.				
3.	Keefektifan dan keefisienan	6. Media pembelajaran				

		matematika berbasis <i>web</i> dapat digunakan secara efektif.				
		7. Jenis media pembelajaran yang dikembangkan cukup efisien.				
4.	Usabilitas	8. Media pembelajaran matematika berbasis <i>web</i> yang dikembangkan dapat digunakan kembali.				
5.	Reusabilitas	9. Tidak menyulitkan peserta didik.				
6.	Sederhana	10. Media pembelajaran matematika berbasis <i>web</i> dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.				
7.	Warna	11. Menggunakan komposisi warna yang tepat.				
		12. Keserasian pemilihan warna.				



8.	Desain	13. Kesesuaian pemilihan beground.				
		14. Tampilan media pembelajaran berbasis <i>web</i> menarik untuk dilihat.				
		15. Kesesuaian tata letak teks dan gambar.				

**D. Kesalahan, Komentar, dan Saran Perbaikan**

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
<b>Komentar</b>	

**E. Kesimpulan**

Kesimpulan secara umum tentang media pembelajaran matematika. Penilaian ahli media (√):

Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan dengan revisi	
Belum dapat digunakan	

Bandar Lampung, ..... 2023  
Ahli Media,

(.....)

### Lampiran 3

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

- Judul Penelitian** : Pengembangan Web Menggunakan Figma di Era Society 5.0
- Penyusun** : Ratna Dwi Pratiwi
- Pembimbing** : 1. Dona Dinda Pratiwi, M.Pd.  
2. Wawan Gunawan, M.Kom.

#### A. Pengantar

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya **Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Menggunakan Figma di Era Society 5.0**, maka melalui lembar validasi ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap materi yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran ini sehingga bisa diketahui kelayakan materi pembelajaran tersebut. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran ini. Sebelumnya saya mengucapkan terima kasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

#### B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Pengembangan Web Menggunakan Web di Era Society 5.0
- Gunakan 4 indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.

SB : Sangat Baik

B : Baik

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan *Web Menggunakan Web di Era Society5.0*

### C. Aspek Penilaian

No	Indikator	Butir Penilaian	Penilaian			
			1	2	3	4
			SK	K	B	SB
1.	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	1. Kelengkapan materi.				
		2. Keluasan materi.				
2.	Keakuratan Materi	3. Keakuratan konsep.				
		4. Keakuratan data dan fakta				
		5. Keakuratan contoh dan kasus.				
3.	Mutakhir an Materi	6. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku.				
4.	Mendorong Keingintahuan	7. Mendorong rasa ingin tahu.				
5.	Teknik Penyajian	8. Keruntutan konsep.				
6.	Keterlaksanaan	9. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi.				
		10. Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.				

		11. Dapat digunakan secara individual ataupun kelompok.				
7.	Bahasa	12. Bahasa yang digunakan komunikatif.				
		13. Kalimat yang digunakan sederhana mudah dipahami)				

#### D. Kesalahan, Komentar, dan Saran Perbaikan

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
<b>Komenta r</b>	

#### E. Kesimpulan

Kesimpulan secara umum tentang media pembelajaran matematika. Penilaian ahli materi (√):

Dapat digunakan tanpa revisi	
Dapat digunakan dengan revisi	
Belum dapat digunakan	

Bandar Lampung, ..... 2023  
Ahli Materi,

(.....)

## Lampiran 4

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

#### Pengembangan Web Menggunakan Figma di Era Society 5.0

Nama :  
Kelas :  
Prodi/ Falkultas :  
Instansi :

#### A. Petunjuk pengisian:

1. Sebelum mengisi angket ini, tulislah terlebih dahulu identitas kalian.
2. Berilah tanda ( $\surd$ ) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap Web Pada Materi Ruang Vektor semester III Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
  - a. Skor 4 : Sangat Setuju
  - b. Skor 3 : Setuju
  - c. Skor 2 : Kurang Setuju
  - d. Skor 1 : Tidak Setuju
3. Apabila penilaian 2 atau 1, maka berilah komentar dan saran terkait kekurangan terhadap Web. Pada Materi Ruang Vektor semester III Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung.

#### B. Aspek Penilaian

No	Butir Penilaian	Pilihan Penilaian			
		1	2	3	4
		TS	KS	S	SS
1	Tampilan awal web media pembelajaran menarik.				
2	Perpaduan warna, huruf dan tata letak yang digunakan dalam web menarik.				
3	Media pembelajaran web mudah digunakan.				
4	Media pembelajaran web efektif dan efisien				
5	Media pembelajaran web menciptakan suasana belajar menyenangkan.				
6	Saya bersemangat belajar menggunakan media web pada materi ruang vektor di semester III pendidikan matematika				
7	Materi yang disajikan pada web sesuai dengan materi diperkuliahan semester III pendidikan matematika UIN Raden Intan Lampung.				
8	Materi ruang vektor yang disajikan pada web mudah dipahami				
9	Contoh soal dan latihan soal I dalam web ini memuat evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi ruang vektor				
10	Bahasa yang digunakan dalam web materi ruang vektor sederhana dan mudah saya pahami.				
11	<b>Komentar dan Saran :</b> Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.				

-----

-----

-----

-----

Responden,

\_\_\_\_\_

## Lampiran 5

### Soal Preetest

**Jawablah soal berikut ini dengan benar.**

1. Tentukan apakah vektor  $x + 2, x + 1, x^2 - 1$  bebas linier atau tidak dalam  $P_3$ !
2. Tentukan apakah himpunan-himpunan berikut merupakan himpunan perentang untuk  $R^2$ .
  - a.  $\left\{ \begin{pmatrix} 2 \\ 1 \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} 3 \\ 2 \end{pmatrix} \right\}$
  - b.  $\left\{ \begin{pmatrix} -2 \\ 1 \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} 1 \\ 3 \end{pmatrix}, \begin{pmatrix} 2 \\ 4 \end{pmatrix} \right\}$
3. Tentukan basis dan dimensi ruang penyelesaian SPL homogen berikut !

$$2x + 2y - 3z = 0$$

$$2x + 3y - z - w = 0$$

$$2x + 5y + 3z - 3w = 0$$

4. Diketahui  $H = \{2, 2x + 2x^2, 1 + x - 2x^2\}$  dan  $H \in P_2$ 
  - a. Apakah H membangun  $P_2$ ?
  - b. Apakah H bebas linear?
  - c. Apakah H basis  $P_2$ ?



## Lampiran 6

### Soal Postest

**Jawablah soal berikut dengan benar.**

1. Nyatakan vektor-vektor di bawah ini sebagai kombinasi linear dari :

$$S = \left\{ m_1 = \begin{bmatrix} 2 & 3 \\ -2 & 0 \end{bmatrix}, m_2 = \begin{bmatrix} 0 & -4 \\ 3 & 2 \end{bmatrix}, m_3 = \begin{bmatrix} 1 & 1 \\ 0 & 2 \end{bmatrix} \right\}$$

$$A = \begin{bmatrix} 3 & 4 \\ 5 & 5 \end{bmatrix}$$

2. Apakah himpunan di bawah ini membangun ruang vektor yang sesuai ?

$$B = \{ p_1 = 2 + 2x + x^2, p_2 = 4 + 2x - x^2, p_3 = -1 - x^2 \}$$

3. Apakah himpunan vektor di bawah ini merupakan basis ?

$$B = \left\{ m_1 = \begin{bmatrix} 3 & 3 \\ 3 & 3 \end{bmatrix}, m_2 = \begin{bmatrix} 0 & 2 \\ 2 & 4 \end{bmatrix}, m_3 = \begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 4 & 1 \end{bmatrix}, m_4 = \begin{bmatrix} 2 & 1 \\ -2 & 3 \end{bmatrix} \right\}$$

4. Tentukan basis ruang kolom dan basis ruang baris beserta rank A jika

$$A = \begin{bmatrix} 2 & 3 & 5 & 7 & 4 \\ -1 & 2 & 1 & 0 & -2 \\ 4 & 1 & 5 & 9 & 8 \end{bmatrix}$$



## Lampiran 7

## Uji Kemenarikan Kelompok Kecil UIN Raden Intan Lampung

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	$\sum$ skor	Sk
1	B-1	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	37	3.36
2	B-2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	38	3.45
3	B-3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	38	3.45
4	B-4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	38	3.45
5	B-5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3.00
6	B-6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3.00
7	B-7	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	32	2.91
8	B-9	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	39	3.55
9	B-10	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	41	3.73
10	B-11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3.00
11	B-12	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	37	3.36
12	B-13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	4.00
13	B-14	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	27	2.45
14	B-15	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	42	3.82
15	B-16	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	39	3.55
16	B-17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3.00
17	B-18	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	42	3.82
18	B-19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3.00
19	B-20	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	37	3.36
20	B-21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3.00
									Jumlah					66.27
									Rata-rata					3.31

## Lampiran 8

## Uji Kemenarikan Kelompok Besar Prodi Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung

Nama	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	$\sum$ skor	Sk
1	A-1	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	39	3.55
2	A-2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	34	3.09
3	A-3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	38	3.45
4	A-4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	4.00
5	A-5	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	37	3.36
6	A-6	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	34	3.09
7	A-7	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	40	3.64
8	A-8	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	37	3.36
9	A-9	3	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	38	3.45
10	A-10	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	41	3.73
11	A-11	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	37	3.36
12	A-12	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	38	3.45
13	A-13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	4.00
14	A-14	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	36	3.27
15	A-15	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	39	3.55
16	A-16	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	40	3.64
17	A-17	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	40	3.64
18	A-18	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	42	3.82
19	A-19	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	36	3.27
20	A-20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	4.00





## Lampiran 9

Hasil Perhitungan *Effect Size* UIN Raden Intan Lampung

No	Nama	Preetest		No	Nama	Postest	
		x	x2			x	x2
1	C-1	20	400	1	C-1	45	2025
2	C-2	55	3025	2	C-2	95	9025
3	C-3	15	225	3	C-3	50	2500
4	C-4	35	1225	4	C-4	95	9025
5	C-5	10	100	5	C-5	50	2500
6	C-6	10	100	6	C-6	65	4225
7	C-7	10	100	7	C-7	90	8100
8	C-8	40	1600	8	C-8	80	6400
9	C-9	45	2025	9	C-9	80	6400
10	C-10	10	100	10	C-10	70	4900
11	C-11	20	400	11	C-11	100	10000
12	C-12	70	4900	12	C-12	90	8100
13	C-13	15	225	13	C-13	90	8100
14	C-14	40	1600	14	C-14	90	8100
15	C-15	40	1600	15	C-15	70	4900
16	C-16	40	1600	16	C-16	70	4900
17	C-17	35	1225	17	C-17	75	5625
18	C-18	10	100	18	C-18	65	4225
19	C-19	15	225	19	C-19	65	4225
20	C-20	20	400	20	C-20	60	3600
21	C-21	20	400	21	C-21	45	2025
22	C-22	20	400	22	C-22	65	4225
23	C-23	25	625	23	C-23	75	5625
24	C-24	10	100	24	C-24	90	8100
25	C-25	10	100	25	C-25	75	5625
26	C-26	15	225	26	C-26	80	6400
27	C-27	15	225	27	C-27	90	8100
28	C-28	15	225	28	C-28	90	8100
29	C-29	10	100	29	C-29	90	8100
30	C-30	10	100	30	C-30	95	9025
31	C-31	20	400	31	C-31	90	8100
32	C-32	25	625	32	C-32	65	4225
33	C-33	10	100	33	C-33	100	10000
34	C-34	10	100	34	C-34	90	8100
35	C-35	10	100	35	C-35	55	3025
36	C-36	15	225	36	C-36	100	10000
37	C-37	10	100	37	C-37	85	7225
38	C-38	15	225	38	C-38	100	10000
39	C-39	10	100	39	C-39	95	9025
40	C-40	15	225	40	C-40	85	7225
	Jumlah	845	25875		jumlah	3155	259125

$$M_1 = \frac{\sum X}{N}$$

$$M_1 = \frac{845}{40}$$

$$M_1 = 21,13$$

$$M_2 = \frac{\sum X}{N}$$

$$M_2 = \frac{3155}{40}$$

$$M_2 = 78,88$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{\sum X^2 - \frac{\sum X^2}{N}}{N}}$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{25875 - \frac{25875}{40}}{40}}$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{25875 - 646,87}{40}}$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{25228,13}{40}}$$

$$SD_1 = \sqrt{630,70}$$

$$SD_1 = 25,11$$

$$SD_2 = \sqrt{\frac{\sum X^2 - \frac{\sum X^2}{N}}{N}}$$

$$SD_2 = \sqrt{\frac{259125 - \frac{259125}{40}}{40}}$$

$$SD_2 = \sqrt{\frac{259125 - 6478,12}{40}}$$

$$SD_2 = \sqrt{\frac{252,646}{40}}$$

$$SD_2 = \sqrt{6316,17}$$

$$SD_2 = 79,47$$

$$SD_{pollet} = \sqrt{\frac{SD_1^2 + SD_2^2}{2}}$$

$$SD_{pollet} = \sqrt{\frac{25,11^2 + 79,47^2}{2}}$$

$$SD_{pollet} = \sqrt{\frac{630,511 + 6315,48}{2}}$$

$$SD_{pollet} = \sqrt{\frac{6945,991}{2}}$$

$$SD_{pollet} = \sqrt{3472,99}$$

$$SD_{pollet} = 58,93$$

$$d = \frac{(M_2 - M_1)}{SD_{pollet}}$$

$$d = \frac{(78,88 - 21,13)}{58,93}$$

$$d = \frac{57,75}{58,93}$$

$$d = 0,97$$



## Lampiran 10

## Lembar Pengesahan Seminar Proposal




**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Proposal dengan judul: **PENGEMBANGAN WEB MENGGUNAKAN FIGMA DI ERA SOCIETY 5.0.** Disusun oleh Ratna Dwi Pratiwi, NPM.1911050386, urusan: **Pendidikan Matematika** telah diseminarkan dalam rangka penyusunan skripsi pada hari/tanggal: Kamis/13 April 2023.


**TIM SEMINAR**

Ketua	: Dr. Bambang Sri Anggoro	
Sekretaris	: Abi Fadila, M.Pd	
Pembahas Utama	: Siska Andriani, S.Si, M.Pd	
Pembahas Pendamping I	: Dona Dinda Pratiwi, M.Pd	
Pembahas Pendamping II	: Wawan Gunawan, M.Kom	

Mengetahui  
 Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

  
Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd  
 NIP. 19840228 2006041004

**Lampiran 11****Lembar Keterangan Validasi Media oleh Validator 1**

**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS DAN KEGURUAN PROGRAM  
STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

---

*Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratin Sikaruma Bandar Lampung Telp. 0721-780887 fax. 0721-780422*

**LEMBAR PENGESAHAN VALIDASI**

Yang bertandatangan dibawah ini:


Nama : Dr. Achi Renaldi, S Si, M.Si  
Jabatan : Dosen Pendidikan Matematika UIN Raden Intan  
Lampung

Telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran dengan perbandingan yang akan digunakan dalam penelitian skripsi oleh peneliti :

Nama : Ratna Dwi Pratiwi  
NPM : 1911050386  
Jurusan : Pendidikan Matematika  
Judul : Pengembangan Web Menggunakan Figma di Era  
Society 5.0


Berdasarkan hasil penelitian instrument penelitian tersebut dinyatakan valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Juni 2023  
Validator Instrumen Penilaian

  
Dr. Achi Renaldi, S.Si, M.Si  
NIP. 198202042006041001

## Lampiran 12

## Lembar Keterangan Validasi Media oleh Validator 2

 KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM  
STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

---

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Nuratman Nakarame Bandar Lampung, Telp. 0721-789887 fax. 0721-789423*

**LEMBAR PENGESAHAN VALIDASI**

Yang bertandatangan dibawah ini:

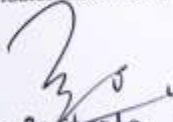
Nama : lip Sugiharta, M.Si  
Jabatan : Dosen Pendidikan Matematika UIN Raden Intan  
Lampung

Telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran dengan perbandingan yang akan digunakan dalam penelitian skripsi oleh peneliti :

Nama : Ratna Dwi Pratiwi  
NPM 1911050386  
Jurusan : Pendidikan Matematika  
Judul : Pengembangan Web Menggunakan Figma di Era Society 5.0

Berdasarkan hasil penelitian instrument penelitian tersebut dinyatakan valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Juni 2023  
Validator Instrumen Penilaian

  
lip Sugiharta, M.Si  
NIP. 2016010219811217142

## Lampiran 13

## Lembar Keterangan Validasi Media oleh Validator 3

**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS DAN KEGURUAN PROGRAM  
STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

---

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Saratin Sukarane Bandar Lampung Telp. 0711-78987 An. 0711-789442

**LEMBAR PENGESAHAN VALIDASI**

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dona Dinda Pratiwi, M.Pd  
Jabatan : Dosen Pendidikan Matematika UIN Raden Intan  
Lampung

Telah memberikan penilaian dan masukan terhadap media pembelajaran dengan perbandingan yang akan digunakan dalam penelitian skripsi oleh peneliti :

Nama : Ratna Dwi Pratiwi  
NPM : 1911050386  
Jurusan : Pendidikan Matematika  
Judul : Pengembangan Web Menggunakan Figma di Era  
Society 5.0


Berdasarkan hasil penelitian instrument penelitian tersebut dinyatakan valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Juni 2023  
Validator Instrumen Penilaian

  
Dona Dinda Pratiwi, M.Pd  
NIP. 199004102015032004

## Lampiran 14

## Lembar Keterangan Validasi Materi oleh Validator 1



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS DAN KEGURUAN PROGRAM  
STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

---

Alamat : Jl. Lebel II, Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp. 0721-780987 fax 0721-780422

**LEMBAR PENGESAHAN VALIDASI**

Yang bertandatangan dibawah ini:


Nama : Indah Resti Ayuni Suri, S.Si, M.Si  
Jabatan : Dosen Pendidikan Matematika UIN Raden Intan  
Lampung

Telah memberikan penilaian dan masukan terhadap materi pembelajaran dengan perbandingan yang akan digunakan dalam penelitian skripsi oleh peneliti :

Nama : Ratna Dwi Pratiwi  
NPM : 1911050386  
Jurusan : Pendidikan Matematika  
Judul : Pengembangan Web Menggunakan Figma di Era Society 5.0

Berdasarkan hasil penelitian instrument penelitian tersebut dinyatakan valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.


Bandar Lampung, Juni 2023  
Validator Instrumen Penilaian



Indah Resti Ayuni Suri, S.Si, M.Si  
NIP. 2013010919880330143

## Lampiran 15

## Lembar Keterangan Validasi Materi oleh Validator 2



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS DAN KEGURUAN PROGRAM  
STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

---

*Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suramin Sekeloa Bandar Lampung Telp. 0721-780987 fax. 0721-780422*

**LEMBAR PENGESAHAN VALIDASI**

Yang bertandatangan dibawah ini:


Nama : Sri Purwanti Nasution, S.Pd, M.Pd  
Jabatan : Dosen Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung

Telah memberikan penilaian dan masukan terhadap **materi** pembelajaran dengan perbandingan yang akan digunakan dalam penelitian skripsi oleh peneliti :

Nama : Ratna Dwi Pratiwi  
NPM : 1911050386  
Jurusan : Pendidikan Matematika  
Judul : Pengembangan Web Menggunakan Figma di Era Society 5.0

Berdasarkan hasil penelitian instrument penelitian tersebut dinyatakan valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.


Bandar Lampung, Juni 2023  
Validator Instrumen Penilaian



Sri Purwanti Nasution, S.Pd, M.Pd  
NIP. 2013010919860108173

## Lampiran 16

## Lembar Keterangan Validasi Materi oleh Validator 3

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS DAN KEGURUAN PROGRAM**  
**STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

---

**LEMBAR PENGESAHAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini

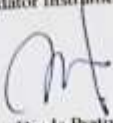
Nama : Dona Dinda Pratiwi, M.Pd  
Jabatan : Dosen Pendidikan Matematika UIN Raden Intan  
Lampung

Telah memberikan penilaian dan masukan terhadap materi pembelajaran dengan perbandingan yang akan digunakan dalam penelitian skripsi oleh peneliti :

Nama : Ratna Dwi Pratiwi  
NPM : 1911050386  
Jurusan : Pendidikan Matematika  
Judul : Pengembangan Web Menggunakan Figma di Era  
Society 5.0

Berdasarkan hasil penelitian instrument penelitian tersebut dinyatakan valid.  
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Juni 2023  
Validator Instrumen Penilaian



Dona Dinda Pratiwi, M.Pd  
NIP. 199004102015032004



## Lampiran 17

## Surat Penelitian UIN Raden Intan Lampung



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Sutrisno Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0711) 703700

Nomor : B. 20570/Un.16/DT/PA.009.7/ /2023 Bandar Lampung, September 2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada,  
Yth Kepala Prodi. Matematika UIN RIL,  
Di  
Bandar Lampung

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah memperhatikan judul Skripsi dan Out Line yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Ratna Dwi Pratiwi  
NPM : 1911050386  
Semester/T.A : IX/2022/2023  
Program Studi : P. Matematika  
Judul Skripsi : Pengembangan WEB Menggunakan FIGMA di Era Society 5.0.

Akan mengadakan Penelitian di Prodi. Matematika UIN RIL guna mengumpulkan data dan bahan-bahan pemilihan Skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang diberikan mulai tanggal 4 September 2023 sampai dengan 4 Oktober 2023. Atas perhatian dan bantuannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Tembusan :

- 1 Wakil/Dekan Bidang Akademik
- 2 Kantor/Kaprosdi Jurusan Matematika
- 3 Kabag IT/PA
- 4 Mahasiswa yang bersangkutan



## Lampiran 18

### Dokumentasi



Keterangan : Pre-test Kelas C Semester 3 Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung



Keterangan : Pre-test Kelas D Semester 3 Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung



Keterangan : Penggunaan Media Web dalam Proses Belajar Kelas C Semester 3



Keterangan : Penggunaan Media Web dalam Proses Belajar Kelas C Semester 3



Keterangan : Uji Efektifitas Kelas C Semester 3 Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung



Keterangan : Uji Efektifitas Kelas D Semester 3 Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung

## PENGEMBANGAN WEB MENGGUNAKAN FIGMA DI ERA SOCIETY 5.0

### ORIGINALITY REPORT

<b>19%</b> SIMILARITY INDEX	<b>19%</b> INTERNET SOURCES	<b>3%</b> PUBLICATIONS	<b>1%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>15%</b>
<b>2</b>	<b>ejournal3.undip.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>ejournal.bsi.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>Nugroho Adi Suryandaru, Eunice Widyanti Setyaningtyas. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV", Jurnal Basicedu, 2021</b> Publication	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>garuda.kemdikbud.go.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>jonedu.org</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repo.ppb.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches: < 1%



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmih, Sukarame I, Bandar Lampung 35131  
 Telp. (0721) 700907-74531 Fax. 700422 Website: www.iainradenlampung.ac.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-3107/Un.16 / P1 /KT/XII/ 2023

**Assalamu'alaikum Wr.Wb.**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I  
 NIP : 197308291998031003  
 Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung  
 Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGEMBANGAN WEB MENGGUNAKAN FIGMA DI ERA SOCIETY 5.0**  
 Karya

NAMA	NPM	FAK/PRODI
RATNA DWI PRATIWI	1911050386	FTK/ P MTK

Bebas Plagiasi sesuai Cek di Prodi dengan tingkat kemiripan sebesar **19%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

Bandar Lampung, 04 Desember 2023  
 Kepala Pusat Perpustakaan



**Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I**  
 NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Sarat Keterangan Lulus Turnitin & Biocian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Slipis Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.