ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan di Kelas VIII MTs Negeri 9 Blitar" ini ditulis oleh Oktavia Eki Agustin, NIM. 12204173254. Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2021, Dosen Pembimbing Dr. Eni Setyowati, S.Pd., MM.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Android, Minat Belajar, Pola Bilangan, ADDIE

Penelitian ini dilatar belakangi oleh menurunnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran matematika di kelas menyebabkan siswa tidak anstusias dalam belajar. Matematika dianggap mata pelajaran yang sulit oleh siswa, ditambah lagi dengan kebijakan pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran daring pada masa pandemi covid. Oleh karenanya, diperlukan media yang menarik dan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, khusunya pada materi Pola Bilangan.

Tujuan penelitian pengembangan ini yakni: 1) Menjelaskan proses pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan minat belajar siswa pada materi Pola Bilangan di Kelas VIII Mts Negeri 9 Blitar, 2) Menjelaskan kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Andorid pada materi Pola Bilangan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, 3) Menjelaskan penilaian siswa kelas VIII MTs Negeri 9 Blitar terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada materi Pola Bilangan., 4) Mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 9 Blitar pada materi Pola Bilangan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Developmen*t (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*). Media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi pola bilangan dinilai kelayakannya oelh 3 ahli materi dan 3 ahli media (2 dosen dan 1 guru), 10 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 27 siswa pada uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan lima tahapan dalam pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Pola Bilangan yakni: 1) pada

proses pengembangan media melalui tahapan Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Developmen*t), Implementasi (*Implementation*, dan Evaluasi (*Evaluation*), 2) Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android berdasarkan penilaian oleh ahli materi memperoleh skor 85%, 81%, dan 73%, termasuk dalam kategori layak, penilaian oleh ahli media memperoleh skor 86%, 79%, dan 78%, termasuk dalam kategori layak, 3) Penilaian kelayakan oleh siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh rerata skor 85%, dan penilaian kelayakan siswa pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 88,7%, termasuk dalam kategori sangat layak, 4) Berdasarkan analisis peningkatan minat belajar siswa, pada saat sebelum pembelajaran rerata minat belajar siswa adalah 45,81, sedangkan rerata minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah 49,26. Berdasarkan analisis *output* spss didapatkan nilai signifikasi 0,000 yang berarti terdapat peningkatan minat belajar siswa yang signifikan pada saat belajar menggunakan media pembelajaran aplikasi android. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi pola bilangan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

ABSTRACT

The thesis by title "Learning Media Development of Android Application-Based For Increasing Student Interest on Number Pattern Material in Eighth Grade State Islamic Junior High School 9 Blitar" was written by Oktavia Eki Agustin, Registered University Student Number 12204173254. Department of Mathematics Education, Faculty of Education and Teaching Science, State Islamic University of Tulungagung, 2021, Advisor Dr. Eni Setyowati, S.Pd., MM.

Keywords: *Learning Media, Android Application, Learning Interest, Number Pattern, ADDIE*

Background this research was decreasing interest in students' mathematics learning. The lack of innovation in learning media used by teachers during the mathematics learning process in class caused students not to be enthusiastic in learning. Mathematics was considered a difficult subject by students, coupled by government policies to carry out online learning during the covid pandemic. Therefore, we needed interesting media and made it easier for students to understand the learning material, especially the number pattern material.

The aim of this development research: 1) explaining the process of developing Learning Media by Android Application-Based to Increase students' interest in learning on Number Pattern material in Eighth Grade State Islamic Junior High School 9 Blitar, 2) explaining the feasibility of Learning Media by Andorid Application-Based on Number Pattern material based on the assessment of material experts and media experts, 3) explaining the students' assessment of Eighth Grade State Islamic Junior High School 9 Blitar on Learning Media by Android Application-Based on the Number Pattern material., 4) knowing the increase in learning interest of students' Eighth Grade State Islamic Junior High School 9 Blitar on Number Pattern material after using Learning Media by Application-Based Android.

This research was a research development type or Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Android application-based learning media on number pattern material were assessed for feasibility by 3 material experts and 3 media experts (2 lecturers and 1 teacher), 10 students in small group trials, and 27 students in field trials. The data collection technique in this development research was through a questionnaire. The data obtained from the questionnaire were analyzed descriptively qualitatively and quantitatively.

The research results showed five stages in making Learning Media by Android Application-Based on Number Pattern Material, namely: 1) in the media development process through the stages of Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation, and Evaluation) , 2)

The feasibility level of Android Application-Based Learning Media based on the assessment by material experts obtained a score of 85%, 81%, and 73%, included in the appropriate category, the assessment by media experts obtained a score of 86%, 79%, and 78%, included in the the appropriate category, 3) The feasibility assessment by students in the small group trial obtained an average score of 85%, and the student feasibility assessment in the large group trial obtained a score of 88.7%, included in the very feasible category, 4) Based on the analysis of the increase in student interest in learning, at the time before learning the average student interest in learning was 45.81, while the average student interest in learning after using app-based learning media android application was 49.26. Based on the analysis of the SPSS output, a significance value of 0.000 was obtained, which meaned that there was a significant increase in student interest in learning when learning for using Android application learning media.Thus, learning media based on android applications on number pattern material could be used during the learning process and it was effective for increasing student interest in learning.

الملخص

البحث العلمي بعنوان "تطوير وسائط التعلم القائمة على تطبيقات ذكري المظهر لزيادة اهتمام التلاميذ بمواد نمط الأرقام في صف الثامنة المدرسة المتوسط الإسلامية الحكومية ٩ بلتر" كتبته أوكتافيا إيكي أجوستين. رقم هوية الطالب ١٢٢٠٤١٧٣٢٥٤. قسم تعليم الرياضيات, كلية التربية و علوم التدريسية, جامعة الأسلامية الحكومية تولونج أجونج, ٢٠٢١, المشرفة: الدكتورة إيني سيتيوواتي, الماجستير

الكلمات الرئيسية: *الوسائط التعليمية, تطبيق ذكري المظهر, الاهتمام بالتعلم, نمط الأرقام ، أدّي*

خلفية هذا البحث العلمي يعنى انخفاض الاهتمام بتعلم التلاميذ في الرياضيات.أدا الافتقار إلى الابتكار في وسائط التعلم التي استخدمها المدرس أثناء عملية تعلم الرياضيات في الفصل إلى عدم حماس التاميذ للتعلم. اعتبر التلاميذ الرياضيات موضوعا صعبا, إلى جانب السياسات الحكومية لتنفيذ التعلم عبر الإنترنت أثناء جائحة كوفيد. لذلك, احتجنا إلى وسائط مثيرة للاهتمام وجعلن من السهل على التلاميذ فهم المواد التعليمية وخاصة مادة نمط الأرقام.

أهداف هذا البحث العلمي: ١) شرح عملية تطوير وسائط التعلم القائمة على تطبيقات ذكري المظهر لزيادة اهتمام التلاميذ بالتعلم على مادة نمط الأرقام في في صف الثامنة المدرسة المتوسط الإسلامية الحكومية ٩ بلتر, ٢) شرح جدوى ذكري المظهر القائمة على التطبيق وسائل الإعلام التعليمية على مادة نمط الأرقام بناء على تقييم خبراء المواد وخبراء الإعلام, ٣) شرح تقييم التلاميذ في صف الثامن المدرسة المتوسط الإسلامية الحكومية ٩ بلتر على وسائط التعلم القائمة على تطبيق ذكري المظهر على مادة نمط الرقم, ٤) معرفة الزيادة في الاهتمام التعليمي لتلاميذ الصف الثامن المدرسة المتوسط الإسلامية الحكومية ٩ بلتر على مادة نمط الأرقام بعد استخدام وسائط التعلم القائمة على التطبيق في ذكري المظهر.

نوع هذا البحث العلمي من تطوير البحث أو البحث والتطوير مع نموذج تطوير *أدّي* (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). تقييم وسائط التعلم المستندة إلى تطبيقات ذكري المظهر على مواد نمط الأرقام من أجل الجدوى من قبل ٣ خبراء مواد و ٣ خبراء إعلام (محاضران ومعلم واحد) و ١٠ تلاميذ في تجارب جماعية صغيرة و ٢٧

تلاميذ في تجارب ميدانية. طريقة جمع البيانات في هذا البحث التنموي تكون من خلال استبيان. طريقة تحليل البيانات التي الحصول عليها من الاستبيان وصفيا كيفيا وكميا.

نتائج البحث ظهر خمس مراحل في صنع وسائط التعلم القائمة على تطبيقات ذكري المظهر على مادة نمط الأرقام, يعنى: ١) في عملية تطوير الوسائط من خلال مراحل التحليل (التحليل), التصميم (التصميم), التطوير (التطوير), التنفيذ (التنفيذ والتقييم). ٢) حصل مستوى جدوى الوسائط التعليمية القائمة على تطبيقات ذكري المظهر استنادا إلى التقييم الذي أجراه خبراء المواد على درجات ٨٥٪ و ٨١٪ و ٧٣٪ مدرجة في الفئة المناسبة, التقييم بواسطة وسائل الإعلام حصل الخبراء على درجات ٨٦٪ و ٧٩٪ و ٧٨٪ مدرجة في الفئة المناسبة. ٣) حصل تقييم الجدوى من قبل التلاميذ في تجربة المجموعة الصغيرة على متوسط درجات ٨٥٪ وتقييم جدوى التلاميذ بشكل كبير. حصلت المجموعة التجريبية على درجة ٨٨,٧٪ متضمنة في فئة جدوى جدًا. ٤) بناء على تحليل الزيادة في اهتمام التلاميذ بالتعلم, في وقت ما قبل التعلم كان متوسط اهتمام التلاميذ بالتعلم ٤٥.٨١ بينما متوسط اهتمام التلاميذ في التعلم بعد استخدام وسائط التعلم القائمة على التطبيق ذكري المظهر هو ٤٩.٢٦. بناء على تحليل مخرجات برنامج احصائي لعلم الإجتماع, تم الحصول على قيمة معنوية قدرها ٠.٠٠٠ مما يعني أن هناك زيادة كبيرة في اهتمام الطلاب بالتعلم عند تعلم استخدام وسائط التعلم الخاصة بتطبيق ذكري المظهر.

وبالتالي, مكن استخدام وسائط التعلم القائمة على تطبيقات ذكري المظهر على مواد نمط الأرقام أثناء عملية التعلم وهي فعالة لزيادة اهتمام التلاميذ بالتعلم.