

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Dengan Materi Keunggulan Dan Keterbatasan Atarruang Dalam Suatu Perekonomian Di Kelas VIII MTsN 01 Kota Blitar” yang ditulis oleh Nina Darotur Rosidah dengan NIM 12209183113, dosen pembimbing Hendra Pratama, MPd.

Kata Kunci: Teknologi, Pengembangan, Media Interaktif

Perkembangan teknologi berkembang di berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Pada tahun terakhir ini, munculnya wabah pandemi Covid-19 yang melanda berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Adanya wabah tersebut, mempengaruhi setiap kegiatan sosial masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media interaktif berbasis power point.

Dalam pengembangan media interaktif berbasis powerpoint ini mencakup beberapa permasalahan. Yaitu, pertama, bagaimana proses mendesain media interaktif berbasis powerpoint dengan materi keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam suatu perekonomian di kelas 8 MTsN 01 Kota Blitar dan permasalahan yang terakhir yakni bagaimana hasil pengaruh media interaktif berbasis power point dari kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang diinginkan. Peneliti menggunakan pengukuran yang berbentuk skala likert. Pengumpulan data menggunakan angket dan melakukan wawancara terhadap peserta didik untuk mendapatkan informasi dari permasalahan yang diteliti untuk mengetahui hasil media pembelajaran interaktif.

Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa penelitian di MTsN 01 Kota Blitar, Peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Hasil pengaruh media interaktif berbasis power point dari kegiatan pembelajaran dinyatakan valid, hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji validitas ahli materi 95,17%, ahli media 75,78%, uji skala kecil 88,5%, dan uji coba lapangan 86%.

ABSTRACT

Thesis with the title "Development of *PowerPoint* Based Interactive Learning Media with Material on Excellence and Limitations of Atarruang in an Economy in Class VIII MTsN 01 Blitar City" written by Nina Darotur Rosidah with NIM 12209183113, supervisor Hendra Pratama, MPd.

Keywords: Technology, Development, Interactive Media

The development of technology is developing in various sectors, including the education sector. In the last year, the emergence of the Covid-19 pandemic outbreak that has hit various parts of the world, including Indonesia. The existence of the outbreak, affects every social activity of the community, including in the field of education. In this study, researchers developed power point-based interactive media.

In the development of powerpoint-based interactive media, it covers several problems. Namely, first, how is the process of designing powerpoint-based interactive media with material on the advantages and limitations between rooms in an economy in class 8 MTsN 01 Blitar city and the last problem is how the results of the influence of power point-based interctive media from learning activities.

This research uses a quantitative descriptive approach to obtain the desired learning outcomes. The researcher uses measurements in the form of a linkert scale. Data collection uses questionnaires and conducts interviews with students to get information from the problems studied to find out the results of interactive learning media.

From the results of the study, it was concluded that the research at MTsN 01 Blitar city, researchers developed learning media using the Borg and gall development model. The results of the influence of power point-based interctive media from learning activities are declared valid, this can be seen from the results of the validity test of material experts 95.17%, media experts 75.78%, small-scale tests 88.5%, and field trials 86%.

تجريدي

أطروحة بعنوان "تطوير وسائط التعلم التفاعلية القائمة على باور بوينت مع مواد عن التميز والقيود كتبتها نينا داروتور " مدينة بليتار MTsN 01 أترانج في الاقتصاد في الفئة الثامنة المفروضة على MPd. هندرا براتاما ، ، المشرف على NIM 12209183113 روزيدا مع

الكلمات المفتاحية: تكنولوجيا, تطوير, وسائط تفاعلية

تتطور التطورات التكنولوجية في مختلف القطاعات ، بما في ذلك قطاع التعليم. في العام الماضي ، مرض كوفيد 19 التي ضربت أجزاء مختلفة من العالم ، بما في ذلك إندونيسيا. ويؤثر ظهر تفشي جائحة وجود الفاشية على كل نشاط اجتماعي للمجتمع المحلي، بما في ذلك في ميدان التعليم. في هذه الدراسة ، طور الباحثون وسائط تفاعلية تعتمد على باور بوينت

في تطوير الوسائط التفاعلية القائمة على باور بوينت ، فإنه يغطي العديد من المشاكل. وهي ، أولا ، كيف هي عملية تصميم الوسائط التفاعلية القائمة على باور بوينت مع مواد حول المزايا والقيود بين مدينة بليتار والمشكلة الأخيرة هي كيفية تأثير تأثير الوسائط MTsN 01 الغرف في الاقتصاد في الدرجة 8 التفاعلية القائمة على باور بوينت من أنشطة التعلم

يستخدم هذا البحث المنهج الوصفي الكمي للحصول على مخرجات التعلم المرجوة. يستخدم الباحث القياسات في شكل مقياس لينكرت. جمع البيانات باستخدام الاستبيانات وإجراء المقابلات مع الطلاب للحصول على معلومات من المشكلات المدروسة لمعرفة نتائج الوسائط التعليمية التفاعلية

مدينة بليتار ، طور الباحثون وسائط تعليمية MTsN 01 من نتائج الدراسة ، استنتج أن البحث في تم الإعلان عن صحة نتائج تأثير الوسائط البينية القائمة على باور Borg و gall باستخدام نموذج تطوير بوينت من أنشطة التعلم ، ويمكن ملاحظة ذلك من نتائج اختبار الصلاحية لخبراء المواد 95.17% ، وخبراء الإعلام 75.78% ، والاختبارات الصغيرة 88.5% ، والتجارب الميدانية 86%