ABSTRAK

Maulana, Ardha Ramadhan. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Video Berbasis Aplikasi Canva Materi Barisan dan Deret Kelas X MA Sunan Kalijogo. Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi: Dr. Musrikah, S.Pd.I., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Intraktif Video Berbasis Aplikasi Canva, Barisan dan Deret, Minat Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan guru pada proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna memudahkan siswa dalam memahami materi, khususnya pada materi Barisan dan Deret. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Intraktif Video Berbasis Aplikasi Canva Materi Barisan dan Deret.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Bagaimana validitas pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas X MA Sunan Kalijogo.,(2) Bagaimana efektivitas pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas X MA Sunan Kalijogo. , (3) Bagaimana kepraktisan pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas X MA Sunan Kalijogo.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa Kelas X MA Sunan kalijogo. Teknik pengumpulan data meliputi data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Teknik analisis data meliputi teknik analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa (1) kevalidan media pembelajaran dari ahli media dan ahli materi diperoleh dari penilaian angket ahli media yang memperoleh persentase sebesar 88,8% dan ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 88,8%. Berdasarkan kedua hasil tersebut, media pembelajaran sesuai dengan kriteria kevalidan.(2) Kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari hasil penilaian angket respon guru yang memperoleh persentase sebesar 87,5% dan penilaian angket respon siswa sebesar 82,75%. Berdasarkan kedua hasil tersebut, media pembelajaran maka sesuai dengan kriteria kepraktisan. . (3) Keefektifan media pembelajaran a) hasil uji normalitas normalitas nilai Sig 0,200 lebih besar dari 0,05 Artinya pada hasil pembelajaran kelas kontol dan eksperimen berdistribusi Normal. b) uji homogenitas nilai Sig0,001 lebih besar dari 0,05 Artinya pada hasil pembelajaran kelas kontol dan eksperimen ada materi Barisan dan Deret berdistribusi Homogen. c) uji hipotesis nilai Sig 0,000 lebih besar dari 0,05". Berdasarkan ketiga hasil tersebut, maka media pembelajaran intraktif video berbasis aplikasi canva materi barisan dan deret dinyatakan Efektif.

ABSTRACT

Maulana, Ardha Ramadhan. 2024. Development of Interactive Video Learning Media Based on the Canva Application Material for Class X MA Sunan Kalijogo. Thesis, Mathematics Tadris Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. Thesis Supervisor: Dr. Musrikah, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: Interactive Video Learning Media Based on the Canva Application, Lines and Series, Interest in Learning.

This research was motivated by the low learning outcomes of students in mathematics learning. This is due to the lack of innovation in the learning media used by teachers in the learning process. Based on these problems, there is a need for innovation in the use of learning media to make it easier for students to understand the material, especially in Lines and Series materia

The aims of this research are (1) What is the validity of developing Canva-based interactive media to increase students' interest in learning in line and series material for class class X series of MA Sunan Kalijogo.,(2) What is the effectiveness of developing Canva-based interactive media to increase students' interest in learning in class X class X MA Sunan Kalijogo material., (3) What is the practicality of developing interactive media based on Canva to increase students' interest in learning about rows and series material for class X MA Sunan Kalijogo.

The method used in this research is research and development (Research and Development) with the ADDIE model. The research subjects were Class X MA Sunan Kalijogo students. Data collection techniques include validity, practicality and effectiveness data. Data analysis techniques include validity, practicality and media effectiveness analysis techniques.

The results of this research and development show that (1) the validity of learning media from media experts and material experts was obtained from the questionnaire assessment of media experts who obtained a percentage of 88.8% and material experts who obtained a percentage of 88.8%. Based on these two results, the learning media meets the validity criteria. (2) The practicality of the learning media was obtained from the results of the teacher response questionnaire assessment which obtained a percentage of 87.5% and the student response questionnaire assessment of 82.75%. Based on these two results, the learning media meets the practicality criteria. . (3) Effectiveness of learning media a) normality test results, the normality value of Sig 0.200 is greater than 0.05. This means that the learning results for control and experimental classes are normally distributed. b) the homogeneity test value of Sig 0.001 is greater than 0.05. This means that in the learning results of the control and experimental classes there is material on lines and series with a homogeneous distribution. c) hypothesis test that the Sig value of 0.000 is greater than 0.05". Based on these three results, the interactive video learning media based on the Canva application with sequence and series material was declared effective.

امللخص

مولانا، أرض رمضا,2024. تطوير وسائط تعليمية تفاعلية عبر الفيديو استنادًا إلى مواد تطبيقكنف للصفالمدرسة العالية سنن كاليجوجو ١٠. أطروحة، برنامج دراسة الرياضيات، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرف على الرسالة : د. الشرف مشركة الماجستير .

الكلمات المفتاحية: وسائط تعليمية تفاعلية عبر الفيديو تعتمد على تطبيقكنف ، الخطوط والسلاسل، الاهتمام بالتعلم.

كان الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض نتائج التعلم للطلاب في تعلم الرياضيات. ويرجع ذلك إلى قلة الابتكار في وسائل التعلم التي يستخدمها المعلمون في عملية التعلم. وبناء على هذه المشكلات، هناك حاجة إلى الابتكار في استخدام وسائل التعلم لتسهيل فهم الطلاب للمادة، وخاصة في مادة السطور والمتسلسلات. وسائط التعلم التي تم تطويرها هي وسائط تعليمية بالفيديو التفاعلي تعتمد على تطبيقكنف مع مادة التسلسل والسلسلة.

أهداف هذا البحث هي (١) ما مدى صلاحية تطوير الوسائط التفاعلية المعتمدة على كنفلزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة الخط والسلسلة للصف العاشر من سلسلة لمدرسة العالية سنن كاليجوجو .،(٢) ما مدى فعالية تطوير الوسائط التفاعلية المعتمدة على كن في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة الفصل ١٠ فئة ١٠ المدرسة العالية سنن كاليجوجو.(٣) ما هو التطبيق العملي لتطوير الوسائط التفاعلية المعتمدة على كنف لزيادة اهتمام الطلاب بالتعرف على مواد الصفوف والسلاسل للصف ١٠المدرسة العالية سنن كاليجوجو.

الطريقةالمستخدمة في هذا البحث هي البحث والتطوير)البحث والتطوير(بنموذج تحليل، تصميم، تطوير، ينفذ، يقيم.. كان موضوع البحث طلاب الصف العاشر المدرسة العالية سنن كاليجوجو سونان كاليجوجو. وتشمل تقنيات جمع البيانات بيانات الصلاحية والتطبيق العملي والفعالية. وتشمل تقنيات تحليل البيانات تقنيات تحليل الصحة والتطبيق العملي وفعالية وسائل الإعلام.

وأظهرت نتائج هذا البحث والتطوير أن (١) تم الحصول على صلاحية تعلم الوسائط من خبراء الإعلام وخبراء المادة من استبيان تقييم خبراء الإعلام الذين حصلوا على نسبة ٨،٨٨% وخبراء المواد الذين حصلوا على نسبة ٨،٨٨%. وبناء على هاتين النتيجتين فإن وسائل التعلم تستوفي معايير الصلاحية (٢) تم الحصول على التطبيق العملي لوسائط التعلم من نتائج تقييم استبيان استجابة المعلم والتي حصلت على نسبة مئوية قدرها ٥،٨٧% وتقييم استبيان استجابة الطلاب بنسبة ٨٢،٨٢%. . وبناء على هاتين النتيجتين، فإن الوسائط التعليمية تلبي معايير التطبيق العملي. . (٣) فعالية وسائل التعلم أ) نتائج اختبار الحالة الطبيعية، القيمة الطبيعية ٠ ٢٠،٠. أكبر من ٠.٠٥ وهذا يعني أن نتائج التعلم للفصول الضابطة والتجريبية يتم توزيعها بشكل طبيعي. ب) قيمة اختبار التجانس سق٠١ ٠،٠. أكبر من ٠.٠٥ وهذا يعني أنه في نتائج التعلم للفصلين الضابط والتجريبي هناك مادة على الخطوط والسلاسل ذات توزيع متجانس. ج) اختبار الفرضية بأن قيمة سق البالغة ٠.٠٠٠ أكبر من ٠.٠٥". وبناءً على هذه النتائج الثلاث، تم الإعلان عن فعالية وسائط التعلم التفاعلية بالفيديو المعتمدة على تطبيق كنف مع المواد المتسلسلة والمتسلسلة.