ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Microsoft PowerPoint* Berbasis *Android* dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Lingkaran Kelas XI SMK Islam 1 Durenan" ini ditulis oleh Risma Aulia Choirun Nisa, NIM. 126204211062, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dengan pembimbing Dr. Dewi Asmarani, M.Pd

Kata Kunci: *Media, Interaktif, Android*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh motivasi siswa dalam mempelajari matematika masih tergolong rendah, terutama karena persepsi bahwa mata pelajaran ini sulit dan kurang menarik. Faktor lain seperti keterbatasan media pembelajaran yang interaktif turut mempengaruhi rendahnya minat siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna memudahkan siswa dalam memahami materi, khususnya pada materi lingkaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif *Microsoft PowerPoint* berbasis *Android* pada materi lingkaran.

Adapun tujuan penelitian dan pengemangan ini adalah (1) untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif *Microsoft PowerPoint* berbasis *Android* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi lingkaran kelas XI SMK Islam 1 Durenan, (2) untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran interaktif *Microsoft PowerPoint* berbasis *Android* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi lingkaran kelas XI SMK Islam 1 Durenan, (3) untuk mendeskripsikan kepraktisan interaktif *Microsoft PowerPoint* berbasis *Android* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi lingkaran kelas XI SMK Islam 1 Durenan, (4) untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran interaktif *Microsoft PowerPoint* berbasis *Android* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi lingkaran kelas XI SMK Islam 1 Durenan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* dengan model ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian adalah 5 siswa dari kelas XI Manajemen sebagai uji kelompok kecil dan 20 siswa dari kelas XI Akuntansi sebagai uji kelompok besar. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar angket validasi dan respon, lembar observasi serta lembar angket motivasi belajar siswa. Teknik analisis data meliputi teknik analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa (1) langkah pengembangan media pembelajaran interaktif *Microsoft PowerPoint* berbasis *Android* pada materi lingkaran diawali dengan tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) kevalidan media pembelajaran dari validator memperoleh persentase sebesar 92,6%, artinya media

pembelajaran dinyatakan valid. (3) kepraktisan media pembelajaran dari rata-rata angket respon guru kelompok kecil dan besar memperoleh presentase sebesar 91,07% sedangkan rata-rata dari hasil observasi guru memperoleh persentase sebesar 87,5%, artinya media pembelajaran dinyatakan praktis. (4) keefektifan media pembelajaran dari hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran memperoleh hasil rata-rata peningkatan untuk kelompok kecil sebesar 7,26% dan kelompok besar sebesar 8,4%. Untuk rata-rata dari hasil angket respon siswa kelompok kecil dan besar memperoleh presentase sebesar 85,25% sedangkan rata-rata dari hasil observasi siswa memperoleh persentase sebesar 85,7%. Artinya media pembelajaran dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

ABSTRACT

The thesis entitled "Development of Android-Based Microsoft PowerPoint Interactive Learning Media in an Effort to Increase Student Learning Motivation in Circle Material Class XI Islamic Vocational School 1 Durenan" was written by Risma Aulia Choirun Nisa, NIM 126204211062, Tadris Mathematics Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, advisor by Dr. Dewi Asmarani, M.Pd.

Keywords: *Media, Interactive, Android*

This research is motivated by the motivation of students in learning mathematics is still relatively low, mainly due to the perception that this subject is difficult and less interesting. Other factors such as the limitation of interactive learning media also affect students' low interest. Based on these problems, there needs to be innovation in the use of learning media to make it easier for students to understand the material, especially on circle material. The learning media developed is Android-based Microsoft PowerPoint interactive learning media on circle material.

The objectives of this research and development are (1) to describe the steps of developing Android-based Microsoft PowerPoint interactive learning media in an effort to increase student learning motivation in the material of the circle class XI Islamic Vocational School 1 Durenan, (2) to describe the validity of Android-based Microsoft PowerPoint interactive learning media in an effort to increase student learning motivation in the material of the circle class XI Islamic Vocational School 1 Durenan, (3) to describe the practicality of Android-based Microsoft PowerPoint interactive in an effort to increase student learning motivation in the circle material of class XI Islamic Vocational School 1 Durenan, (4) to describe the effectiveness of Android-based Microsoft PowerPoint interactive learning media in an effort to increase student learning motivation in the circle material of class XI Islamic Vocational School 1 Durenan.

The method used in this research is research and development (Research and Development) with the ADDIE model which has five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research subjects were 5 students from class XI Management as a small group test and 20 students from class XI Accounting as a large group test. Data collection instruments include validation questionnaire, response questionnaire, observation sheet and student learning motivation questionnaire. The data analysis techniques used include validity, practicality, and media effectiveness analysis techniques.

The results of this research and development show that (1) the development steps of Android-based Microsoft PowerPoint interactive learning media on circle material begin with the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. (2) the validity of learning media from validators obtained a percentage of 92.6%, meaning that the learning media was declared valid. (3) the practicality of learning media from the average of small and large group teacher response questionnaires obtained a percentage of 91.07% while

the average of teacher observation results obtained a percentage of 87.5%, meaning that the learning media was declared practical. (4) the effectiveness of learning media obtained from the results of student learning motivation questionnaires before and after learning obtained an average increase for small groups of 7.26% and large groups of 8.4%. For the average of the results of the small and large group student response questionnaire obtained a percentage of 85.25% while the average of the results of student observations obtained a percentage of 85.7%. This means that learning media is declared effective in learning and can increase student learning motivation.

الملخص

أطروحة بعنوان "تطوير وسائط التعلم التفاعلية المستندة إلى نظام الأندرويد باستخدام برنامج مايكروسوفت باوربوينت التفاعلي في محاولة لزيادة دافعية الطلاب للتعلم في مادة الحلقة الدراسية للصف الحادي عشر المدرسة المهنية الإسلامية ١ دورينان" من تأليف ريسما أوليا شويرون نيسا، رقم تعريف الطالبة ١٢٦٢٠٤٢١١٠٦٢، برنامج تدريس الرياضيات، كلية التربية وعلوم الكيغوروان، مع المشرفة د. ديوي أسماراني، ماجستير في العلوم.

الكلمات المفتاحية: وسائط، التفاعلية، الأندرويد

الدافع وراء هذه الدراسة هو أن الدافعية لدى الطلاب في تعلم الرياضيات لا تزال منخفضة نسبيًا، ويرجع ذلك أساسًا إلى تصور أن هذه المادة صعبة وأقل تشويقًا. كما أن هناك عوامل أخرى مثل محدودية الوسائط التعليمية التفاعلية تؤثر أيضًا على انخفاض اهتمام الطلاب. وبناءً على هذه المشاكل، يجب أن يكون هناك ابتكار في استخدام الوسائط التعليمية لتسهيل فهم الطلاب للمادة، خاصة في موضوع الدائرة. الوسائط التعليمية التي تم تطويرها هي وسائط تعليمية تفاعلية تعتمد على نظام أندرويد من مايكروسوفت باوربوينت على مادة الدائرة .

أهداف هذا البحث والتطوير هي: (١) وصف خطوات تطوير وسائط التعلم التفاعلية مايكروسوفت باوربوينت التفاعلية القائمة على الأندرويد في محاولة لزيادة دافعية تعلم الطلاب في مادة الدائرة للصف الحادي عشر من المدرسة المهنية الإسلامية ١ دورينان، (٢) وصف صلاحية الوسائط التعليمية التفاعلية مايكروسوفت باوربوينت القائمة على الأندرويد في محاولة لزيادة دافعية تعلم الطلاب في مادة الدائرة للصف الحادي عشر من المدرسة المهنية الإسلامية ١ دورينان، (٣) وصف التطبيق العملي للوسائط التعليمية التفاعلية مايكروسوفت باوربوينت القائمة على نظام أندرويد في محاولة لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة الدائرة للصف الحادي عشر من المدرسة المهنية الإسلامية ١ دورينان، (٤) وصف فعالية الوسائط التعليمية التفاعلية مايكروسوفت باوربوينت القائمة على نظام أندرويد في محاولة لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة الدائرة للصف الحادي عشر من المدرسة المهنية الإسلامية ١ دورينان .

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي البحث والتطوير (البحث والتطوير) باستخدام نموذج أددِيه الذي يحتوي على خمس مراحل وهي التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. وكان المشاركون في البحث هم ٥ طلاب من الصف الحادي عشر في قسم الإدارة كاختبار لمجموعة صغيرة و ٢٠ طالبًا من الصف الحادي عشر في قسم المحاسبة كاختبار لمجموعة كبيرة. وتتضمن أدوات جمع البيانات استبيان التحقق من صحة الوسائط، استبيان الاستجابة، ورقة الملاحظة، واستبيان دوافع التعلم لدى الطلاب. وتشمل تقنيات تحليل البيانات المستخدمة تحليل الصلاحية، التطبيق العملي، والفعالية .

أظهرت نتائج البحث والتطوير أن: (١) خطوات تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية مايكروسوفت باوربوينت القائمة على الأندرويد في مادة الدائرة تبدأ بمرحلة التحليل، تليها التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم (٢) حصلت صلاحية الوسائط التعليمية من المدققين على نسبة (٩٢،٦٪)، مما يعني أن الوسائط التعليمية تم إعلان صلاحيتها. (٣) قابلية الوسائط التعليمية للتطبيق العملي من متوسط استبيانات إجابات المعلمين في المجموعات الصغيرة والكبيرة حصلت على نسبة ٩١،٠٧٪، بينما حصل متوسط نتائج ملاحظة المعلمين على نسبة ٨٧،٥٪، مما يعني أن الوسائط التعليمية تم اعتبارها عملية. (٤) بالنسبة لفعالية الوسائط التعليمية المستخلصة من نتائج استبيانات دافعية التعلم لدى الطلاب قبل وبعد التعلم، فقد حصل متوسط الزيادة للمجموعات الصغيرة على نسبة ٧،٢٦٪ والمجموعات الكبيرة على نسبة ٨،٤٪. أما متوسط نتائج استبيان استجابة الطلاب للمجموعات الصغيرة والكبيرة، فقد حصل على نسبة ٨٥،٢٥٪، بينما حصل متوسط نتائج ملاحظات الطلاب على نسبة ٨٥،٧٪. وهذا يعني أن الوسائط التعليمية قد تم إعلان فعاليتها في التعلم ويمكن أن تزيد من دافعية التعلم لدى الطلاب.