ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII pada Materi KPK dan FPB di MTs Darul Falah Sumbergempol" ini ditulis oleh Cici Maiputri, NIM. 126204212093, dengan pembimbing Dr. Syaiful Hadi, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar, KPK dan FPB

Media dalam proses pembelajaran adalah alat yang berperan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan. Adanya media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyampaikan konsep matematika lebih jelas, sehingga memungkinkan peserta didik belajar lebih efektif dan meningkatkan minat belajarnya sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran interaktif adalah segala bentuk media yang memungkinkan peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara pasif, tetapi juga mengajak peserta didik untuk berinteraksi, mengeksplorasi, serta membangun pengetahuan masing-masing individu.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas VII pada materi KPK dan FPB. 2) Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. 3) Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. 4) Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. 5) Mengetahui peningkatan minat belajar matematika peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif.

Pengembangan media pembelajaran interaktif mengacu pada prosedur pengembangan menurut Borg and Gall, dimana di dalamnya ada sepuluh tahapan yang sudah dibatasi oleh peneliti untuk disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Prosedur penelitian dan pengembangan disederhanakan menjadi delapan langkah meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Media pembelajaran interaktif matematika pada materi KPK dan FPB telah memenuhi kriteria kevalidan untuk digunakan dalam pembelajaran. 2) Media pembelajaran interaktif matematika pada materi KPK dan FPB telah memenuhi kriteria kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran. 3) Media pembelajaran interaktif matematika pada materi KPK dan FPB telah memenuhi kriteria keefektifan untuk digunakan dalam pembelajaran. 4) Terdapat peningkatan minat belajar matematika peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran interaktif.

ABSTRACT

The thesis with the title "Development of Interactive Learning Media to Increase Mathematics Learning Interest of Grade VII Students in KPK and FPB Materials at MTs Darul Falah Sumbergempol" was written by Cici Maiputri, NIM. 126204212093, with the supervisor Dr. Syaiful Hadi, M.Pd.

Keywords: Interactive Learning Media, Learning Interest, KPK and FPB

Media in the learning process is a tool that acts as an intermediary between educators and students in conveying messages, stimulating thoughts, feelings, and desires. The existence of learning media can help educators to convey mathematical concepts more clearly, thus allowing students to learn more effectively and increase their interest in learning according to the desired goals. Interactive learning media is any form of media that allows students to be actively involved in the learning process. This media not only presents information passively, but also invites students to interact, explore, and build the knowledge of each individual.

The objectives of this study are 1) To describe the process of developing interactive learning media to increase the interest in learning mathematics of grade VII students in KPK and FPB materials. 2) Describe the validity of interactive learning media based on the assessment of material experts and media experts. 3) Describe the practicality of interactive learning media based on the assessment of material experts and media experts. 4) Describe the effectiveness of interactive learning media based on the assessment of material experts and media experts. 5) Determine the increase in students' interest in learning mathematics after the use of interactive learning media.

The development of interactive learning media refers to the development procedure according to Borg and Gall, in which there are ten stages that have been limited by the researcher to adjust to the needs of the research and development carried out. The research and development procedure is simplified into eight steps including potential and problem stages, data collection, product design, design validation, design revision, product trial, product revision, and field trial.

The results of the study show that 1) Mathematics interactive learning media in KPK and FPB materials has met the validity criteria to be used in learning. 2) Mathematics interactive learning media on KPK and FPB materials have met the criteria for practicality to be used in learning. 3) Mathematics interactive learning media on KPK and FPB materials have met the criteria for effectiveness to be used in learning. 4) There is an increase in students' interest in learning mathematics after the use of interactive learning media.

مُلَخَّص

تمت كتابة هذه الأطروحة بعنوان "تطوير وسائط التعلم التفاعلية لزيادة الاهتمام بتعلم الرياضيات لطلاب الصف السابع في مادة المضاعف المشترك الأصغر والقاسم المشترك الأكبر في المدرسة المتوسطة دار الفلاح سُمبَرگَمقُلْ" من قبل چيچي مَايْقوتْرِي، رقم التسجيل. ٣٩٠٢١٢٤٠٢٦٢١، بإشراف الدكتور سيف الهادي، الماجستير في التربية.

الْكَلِمَاتُ الْمِفْتَاحِيَّةُ: وَسَائِلُ التَّعْلِيمِ التَّفَاعُلِيَّةِ، الرَّغْبَةُ فِي التَّعَلُّمِ، الْمُضَاعَفُ الْمُشْتَرَكُ الْأَصْغَرُ وَالْقَاسِمُ الْمُشْتَرَكُ الْأَكْبَرُ.

تلعب الوسائط في عملية التعلم دورًا كوسيط بين المعلم والمتعلم في نقل الرسائل وتحفيز الأفكار والمشاعر والرغبات. يمكن أن يساعد وجود الوسائط التعليمية المعلمين على تقديم مفاهيم الرياضيات بشكل أكثر وضوحًا، مما يمكّن المتعلمين من التعلم بشكل أكثر فعالية وزيادة اهتمامهم بالتعلم وفقًا للأهداف المنشودة. الوسائط التعليمية التفاعلية هي جميع أشكال الوسائط التي تمكن المتعلمين من المشاركة بنشاط في عملية التعلم. لا تقدم هذه الوسائط المعلومات بشكل سلبي فحسب، بل تدعو المتعلمين أيضًا إلى التفاعل والاستكشاف وبناء المعرفة الفردية.

تهدف هذه الدراسة إلى: ١) وصف عملية تطوير وسائط تعليمية تفاعلية لتعزيز الاهتمام بتعلم الرياضيات لدى طلاب الصف السابع في موضوع المضاعف المشترك الأصغر والقاسم المشترك الأكبر. ٢) وصف صلاحية الوسائط التعليمية التفاعلية بناءً على تقييم خبراء المحتوى وخبراء الوسائط. ٣) وصف مدى عملية الوسائط التعليمية

التفاعلية بناءً على تقييم خبراء المحتوى وخبراء الوسائط. ٤) وصف فعالية الوسائط التعليمية التفاعلية بناءً على تقييم خبراء المحتوى وخبراء الوسائط. ٥) تحديد زيادة الاهتمام بتعلم الرياضيات لدى المتعلمين بعد استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية.

يستند تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية إلى إجراءات التطوير وفقًا لبورغ وغال، والتي تتضمن عشر مراحل تم تحديدها من قبل الباحث لتتناسب مع احتياجات البحث والتطوير الذي تم إجراؤه. تم تبسيط إجراءات البحث والتطوير إلى ثماني خطوات تشمل مرحلة الإمكانات والمشكلات، وجمع البيانات، وتصميم المنتج، والتحقق من صحة التصميم، وتنقيح التصميم، والاختبار التجريبي للمنتج، وتنقيح المنتج، والاختبار الميداني.

أظهرت نتائج الدراسة ما يلي: ١) استوفت الوسائط التعليمية التفاعلية للرياضيات في موضوع المضاعف المشترك الأصغر والقاسم المشترك الأكبر معايير الصلاحية لاستخدامها في التعلم. ٢) استوفت الوسائط التعليمية التفاعلية للرياضيات في موضوع المضاعف المشترك الأصغر والقاسم المشترك الأكبر معايير العملية لاستخدامها في التعلم. ٣) استوفت الوسائط التعليمية التفاعلية للرياضيات في موضوع المضاعف المشترك الأصغر والقاسم المشترك الأكبر معايير الفعالية لاستخدامها في التعلم. ٤) كان هناك زيادة في الاهتمام بتعلم الرياضيات لدى المتعلمين بعد استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية.