ABSTRAK

Afrida, Zunia. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Autoplay Media Studio Materi Garis Dan Sudut Siswa Kelas VII MTs.* Skripsi, Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Pembimbing: Ummu Sholihah, M.Si.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Autoplay Media Studio*

Fenomena banyaknya siswa sering lupa dengan materi sebelumnya, kurang fokus mengikuti pembelajaran, serta sumber belajar dan media pembelajaran matematika yang kurang lengkap. Sehingga perlu dirancang pembelajaran yang menyenangkan salah satunya yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi. Pembelajaran berbasis teknologi dan informasi memungkinkan siswa lebih fokus pada pembelajaran karena mengharuskan siswa berinteraksi langsung dengan program pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Autoplay Media Studio* materi garis dan sudut siswa kelas VII MTs yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan terdiri dari penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, validasi produk, revisi produk, dan uji pelaksanaan lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di MTs As-Syafi'iyah Gondang dengan subyek penelitian kelas VII D sebagai kelas kontrol dan VII E sebagai kelas eksperimen. Data penelitian didapat melalui analisis awal, angket validasi, lembar pengamatan aktivitas siswa, serta nilai *post-test*. Data kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk keperluan evaluasi media.

Hasil uji validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi kriteria valid dengan rata-rata persentase 77,25%. Sedangkan validasi ahli materi menujukkan media memenuhi kriteria valid dengan persentase 85,83%. Secara keseluruhan media ini telah memenuhi kriteria valid dengan rata-rata persentase kevalidan 81,54%. Hasil uji kepraktisan menunjukkan media telah memenuhi 3 kriteria kepraktisan, yaitu validator menyatakan media dapat digunakan dengan sedikit revisi, nilai ketuntasan hasil belajar siswa lebih dari 75% yaitu 91,4%, serta analisis pengamatan aktivitas siswa menunjukkan persentase siswa bertanya 30% yang berarti media praktis atau dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hasil uji keefektifan media menunjukkan bahwa pada pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* data hasil tes diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,000. Karena nilai dari *Sig. (2-tailed)* kurang dari taraf signifikansi = 0,05 yaitu 0,000 < 0,05 artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil ini terbukti dari rata-rata nilai kelas eksperimen > kelas kontrol yaitu 83,3 >71,73. Maka media ini dapat dinyatakan efektif.

ABSTRACK

Afrida, Zunia. 2017. The Development of Mathematics Learning Media Based Autoplay Media Studio Material Lines and Angles for Student at seventh grade junior high school. Thesis, Department of Tadris Mathematics, Faculty of Tarbiyah and Science Teacher, The State Islamic Institute Religion of Tulungagung. Advisor: Ummu Sholihah, M.Si.

Keywords: Development, Learning Media, Autoplay Media Studio

The phenomenon of the number of students often forget the previous material, less focus on following the lesson, as well as learning resources and math learning media that are less complete. So need to be designed a fun learning one of them is by utilizing the development of technology and information. Technology-based learning and information enable students to focus more on learning because it requires students to interact directly with the learning program.

The purpose of this research is to development mathematics learning media based on Autoplay Media Studio material line and angle is validity, Practicaly, and, Effectiveness.

This research is a development research used to produce a product. The research development procedures used consist of research and data collection, planning, product draft development, product validation, product revision, and field implementation test. This research was conducted at Islamic junior high school of As-Syafi'iyah Gondang with research subject of seventh D class as control class and seventh E as experiment class. Research data obtained through initial analysis, validation questionnaire, student activity observation sheet, and post-test value. The data are then analyzed quantitatively and qualitatively for the purpose of media evaluation.

The result of validation test of media expert showed that the learning media fulfilled the criteria valid with the average percentage of 77.25%. While the validation of material experts showed the media meets the valid criteria with the percentage of 85.83%. Overall this medium has met the valid criteria with the average percentage of the prevalence and 81.54%. Practical test results show that media have fulfilled 3 criteria of practicality, that is validator stated media can be used with little revision, student's learning result completeness value more than 75% that is 91,4%, and observation analysis of student activity show percentage of student ask 30% Practical or can be used with little revision. The results of media effectiveness test show that in hypothesis testing using Independent Sample t-test the test result data obtained Sig value. (2-tailed) = 0,000. Because the value of Sig. (2-tailed) less than the significance level = 0.05 ie 0,000 < 0.05 means there is a significant difference between the control class and the experimental class. This result is evident from the average of experiment class grade> control class that is 83,3> 71,73. Then this media can be declared effective.

ملخص

زنيا افريدا.٢٠١٧ . تطوير الرياضيات التعلم القائم على وسائل الإعلام التشغيل التلقائي وسائل الاعلام الاستوديو الخط الإبداعية وزاوية. أطروحة، قسم الرياضيات التدريس، كلية وتدريس العلوم، المعهد الإسلامي دولة تولوع اكوع. المشرف: أم صالحة ، ماجستير

كلمات: تطوير والتعلم وسائل الإعلام، التشغيل التلقائي وسائل الإعلام ستوديو.

ظاهرة العديد من الطلاب في كثير من الأحيان ينسى المواد السابقة، عدم التركيز بعد الدراسة، وكذلك مصادر التعلم والوسائل التعليمية للرياضيات غير مكتملة. لذلك نحن بحاجة إلى تصميم متعة التعلم واحد منهم هو الاستفادة من التطورات التكنولوجية والمعلوماتية. والتعلم القائم على تكنولوجيا المعلومات يتيح للطلاب للتركيز على التعلم من خلال إلزام الطلاب للتفاعل مباشرة مع برنامج التعلم.

وكان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد جوانب نوعية تعلم الرياضيات وسائل الإعلام التلقائي وسائل الاعلام ستوديو خطوط المواد مقرها والزوايا. معايير الجودة وسائل الإعلام المستخدمة، من بين أمور أخرى: صحة ، التطبيق العملي ، و فعالية.

هذا البحث هو تطور الذي يستخدم لإنتاج منتج. إجراءات البحث المستخدمة تنمية تتكون من البحوث وجمع البيانات، والتخطيط، ومشروع تطوير المنتجات، والمصادقة المنتج، ومراجعة المنتج، وتنفيذ العملي. وقد أجري البحث في النظام التجاري المتعدد الأطراف الشافعية كونداع مع مواضيع البحث ٧ الفئة د من الطبقة السابعة ي كعنصر تحكم والطبقة التجريبية. البيانات والبحوث التي تم الحصول عليها من خلال التحليل الأولي،

التحقق من الاستبيانات والملاحظات ورقة النشاط الطلابي، وكذلك قيمة ما بعد الاختبار. وقد تم تحليل البيانات الكمية والنوعية لأغراض التقييم وسائل الاعلام.

وأظهرت وسائل الإعلام التحقق من صحة خبير نتائج الاختبار أن معايير صالحة الوسائل التعليمية مع نسبة متوسط ٧٧,٢٥%. في حين أظهرت وسائل الإعلام معايير صالحة التحقق من صحة الخبراء المادية مع نسبة % ٨٥,٨٣. عموما هذه الوسائط لديها معايير صالحة مع نسبة متوسط من % ٨١,٥٤ الصلاحية. تظهر نتائج الاختبار العملي وسائل الإعلام قد أوفت ثلاثة معايير التطبيق العملي، وسائل الإعلام المصادقة ادعى يمكن استخدامها مع مراجعة قليلا، وقيمة اكتمال نتائج تعلم الطلاب من أكثر من % ٧٥، أي % ٩١,٤، وكذلك تحليل مراقبة النشاط الطلابي أظهرت النسبة المئوية للطلاب تطلب % ٣٠، مما يعني أن وسائل الإعلام عملي أو يمكن استخدامها مع النسخة قليلا. وأظهرت نتائج الاختبار أن فعالية وسائل الإعلام في اختبار الفرضيات باستخدام بيانات نتيجة اختبار عينة اختبار تي مستقلة حصلت عليها سيج. (٢ الذيل) = ٠,٠٠٠. لأن قيمة سيج. (٢-الذيل) هو أقل من مستوى الدلالة = ٠,٠٥ من هو٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ يعني أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين وحدة التحكم والطبقة الطبقة التجريبية. هذه النتائج واضحة من متوسط قيمة الطبقة التجريبية> الفئة التي تسيطر على ٨٣,٣> ٧١,٧٣. ثم يمكن أن يتم تعريف هذه الوسيلة فعالة. استنادا إلى تحليل الصلاحية، والتطبيق العملي وفعاليتها، ثم وسائل الإعلام يمكن أن يقال لدينا نوعية جيدة