

ABSTRAK

Gea, Harapan. 2025. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Lotu*. Skripsi. Pembimbing Ratna Natalia Mendrofa, S.Pd., M.Pd.

Matematika merupakan mata pelajaran yang terpenting dikuasai oleh siswa di sekolah. Namun kenyataannya siswa SMP Kelas VII SMP Negeri 2 Lotu mengalami hambatan dalam proses pembelajaran karena keinginan siswa untuk belajar matematika sangat kurang. Sehingga minat dan hasil belajar siswa berkategori cukup. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa multimedia interaktif pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Lotu, di kelas VII pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara, lembaran angket dan soal tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas multimedia interaktif pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa memiliki kategori sangat valid oleh ahli materi I dengan persentase 94,74%, ahli materi II dengan persentase 93,42% dan ahli media dengan persentase 98%, serta ahli bahasa dengan persentase 95,45%. Selanjutnya, multimedia interaktif juga sangat praktis dengan rata-rata hasil persentase kepraktisan sebesar 93,19% dan persentase keefektifan dari hasil pengolahan angket minat sebesar 87% dan hasil pengolahan tes hasil belajar siswa dengan rata-rata 81,30. Dari hasil penelitian di atas, maka pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Lotu dinyatakan sudah memenuhi harapan atau tujuan penelitian.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Pembelajaran Matematika, Minat dan Hasil belajar.

ABSTRACT

Gea, Harapan. 2025. Development of Interactive Multimedia in Mathematics Learning to Improve Interest and Learning Outcomes of Seventh Grade Students at SMP Negeri 2 Lotu. Thesis. Supervisor: Ratna Natalia Mendrofa, S.Pd., M.Pd.

Mathematics is the most important subject for students to master in school. However, in reality, seventh grade students at SMP Negeri 2 Lotu face obstacles in the learning process because their willingness to learn mathematics is very low. As a result, students' interest and learning outcomes fall into the sufficient category. This study aims to develop and produce an interactive multimedia product in mathematics learning that is valid, practical, and effective in improving students' interest and learning outcomes. This type of research is a development study using the 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research was conducted at SMP Negeri 2 Lotu, in the seventh grade during the even semester of the 2024/2025 academic year. The research instruments used were interview guidelines, questionnaires, and test items. The data obtained were analyzed using qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of the study show that the quality of interactive multimedia in mathematics learning to improve students' interest and learning outcomes was categorized as very valid by material expert I with a percentage of 94.74%, material expert II with 93.42%, media expert with 98%, and language expert with 95.45%. Furthermore, the interactive multimedia was also found to be very practical, with an average practicality percentage of 93.19%. The effectiveness percentage, based on the results of the interest questionnaire, reached 87%, and the effectiveness of the students' learning outcomes test reached an average of 81.30. Based on these results, the development of interactive multimedia in mathematics learning to improve the interest and learning outcomes of seventh grade students at SMP Negeri 2 Lotu has met the expectations and objectives of the research.

Keywords: Interactive Multimedia, Mathematics Learning, Interest and Learning Outcomes.