

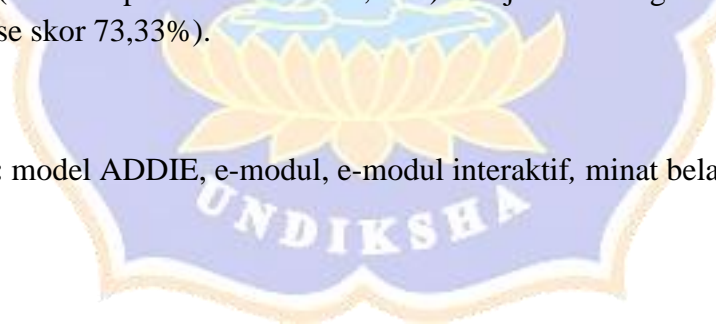
**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN
ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA DI MTSN KARANGASEM**

Oleh
Muhammad Rafli Aditya Rahman, NIM 1813011059
Jurusan Matematika

ABSTRAK

Latar belakang dilaksanakannya penelitian ini adalah minat siswa dalam belajar matematika yang rendah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul interaktif di pembelajaran aritmatika sosial kelas VII yang efektif, valid, serta efektif. Model pengembangan yang dipakai adalah model ADDIE. Tempat pelaksanaan penelitian di MTsN Karangasem dengan melibatkan subyek penelitian siswa kelas VII sebanyak 138 dan 1 orang guru. E-modul dikemas dalam *link* berbentuk *flipbook* yang berisi 3 sub bab, pada setiap sub bab terdapat fitur-fitur yang bersifat interaktif diantaranya adalah pada bagian ayo berlatih, ayo simpulkan, ayo amati, ayo menilai diri dan evaluasi. Uji kelayakan e-modul yang dikembangkan memperoleh hasil sangat valid dan rerata skor yang didapat adalah 4,57 (91,4%), sangat praktis dan rerata skor yang didapat adalah 4,53 (90,6%) dan efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di MTsN Karangasem yang terlihat dari meningkatnya minat belajar siswa yang sebelumnya terkategori kurang baik (rata-rata persentase skor 50,24%) menjadi terkategori baik (rata-rata persentase skor 73,33%).

Kata Kunci: model ADDIE, e-modul, e-modul interaktif, minat belajar.



DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-MODULES IN CLASS VII SOCIAL ARITHMETIC LEARNING TO INCREASE STUDENTS INTEREST IN LEARNING AT MTSN KARANGASEM

ABSTRACT

The background of this research is the low interest of students in learning mathematics. This study aims to develop an effective, valid, and effective interactive e-module in social arithmetic learning for class VII. The development model used is the ADDIE model. The research location is at MTsN Karangasem involving 138 class VII students and 1 teacher as research subjects. The e-module is packaged in a flipbook-shaped link that contains 3 sub-chapters, in each sub-chapter there are interactive features including the let's practice section, let's conclude, let's observe, let's self-assess and evaluate. The feasibility test of the developed e-module obtained very valid results and the average score obtained was 4.57 (91.4%), very practical and the average score obtained was 4.53 (90.6%) and effectively increased student interest in learning class VII at MTsN Karangasem which can be seen from the increase in student interest in learning which was previously categorized as poor (average percentage score 50.24%) to be categorized as good (average percentage score 73.33%).

Keywords: *ADDIE model, interactive e-module, interest in learning, social arithmetic.*

