

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK  
MATERI ALJABAR KELAS VII DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI  
DAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA**

Oleh

**Ade Ayu Blavansya Putri, NIM 1713011043**

**Jurusan Matematika**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini ialah menghasilkan media pembelajaran interaktif yang memenuhi kualitas valid, praktis dan efektif yang diharapkan bisa membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa, khususnya pelajaran matematika materi aljabar kelas VII SMP. Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan 4-D mencakup tahap pendefinisian (*define*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*develop*), serta tahap penyebaran (*dessiminate*). Tahap penyebaran (*dessiminate*) tidak dilaksanakan. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat diakses melalui aplikasi *Edpuzzle*. Hasil penelitian meliputi rancangan video dalam bentuk *storyboard*, hasil validitas oleh para ahli, hasil uji coba pengembangan yang dilakukan oleh siswa dan guru. Video pembelajaran didesain menggunakan *PowerPoint*. Setiap *scene* diberikan narasi suara dan rekam layar menggunakan *Camtasia*, kemudian diunggah ke *Edpuzzle* untuk dibuat menjadi interaktif. Hasil evaluasi ahli media dan ahli materi memberikan skor rata-rata berturut-turut yaitu 4.3125 dan 4.615. Media pembelajaran interaktif dikatakan **valid** dengan kriteria sangat baik. Kepraktisan media dilihat dari hasil angket respon siswa dan guru yang dilakukan kepada 1 orang guru matematika dan 23 siswa dari kelas VII-7 SMP Negeri 4 Denpasar. Rata-rata skor angket yang diperoleh berturut-turut yaitu 4.28 dan 4.357. Media pembelajaran interaktif dikatakan **praktis** dengan kriteria sangat tinggi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Keefektifan dari media pembelajaran interaktif dilihat dari skor tes, dengan minimal 75% dari jumlah siswa yang diujicoba memperoleh skor tes di atas 75. Tes ketuntasan belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir diberikan kepada 23 siswa dari kelas VII-7 SMP Negeri 4 Denpasar, terdapat 18 dari 23 siswa memperoleh skor di atas 75 dengan persentase 78,26%. Media pembelajaran interaktif dapat dikatakan **efektif** dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran penunjang pembelajaran matematika kelas VII khususnya materi aljabar.

Kata kunci: video pembelajaran, aljabar, *Edpuzzle*, interaktif, model 4D

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR CLASS VII  
ALGEBRA MATERIALS IN INCREASING STUDENTS' MOTIVATION  
AND UNDERSTANDING CONCEPT**

*by*

**Ade Ayu Blavansya Putri, NIM 1713011043**

**Jurusan Matematika**

**ABSTRACT**

*The purpose of this research is to produce interactive learning media that meet the valid, practical and effective qualities which are expected to help increase students' motivation and understanding of concepts, especially mathematics lessons for class VII junior high school algebra. This type of research is research and development using a 4-D development model including the definition stage, the design stage, the develop stage, and the dissemination stage. The dissemination stage (dissiminate) is not implemented. The developed interactive learning media can be accessed through the Edpuzzle application. The results of the study include the design of the video in the form of a storyboard, the results of validity by experts, the results of development trials conducted by students and teachers. The learning videos are designed using PowerPoint. Each scene is given voice narration and screen recording using Camtasia, then uploaded to Edpuzzle to be made interactive. The results of the evaluation of media experts and material experts gave an average score of 4.3125 and 4.615, respectively. Interactive learning media is said to be valid with very good criteria. The practicality of the media can be seen from the results of student and teacher response questionnaires conducted to 1 mathematics teacher and 23 students from grades VII-7 of SMP Negeri 4 Denpasar. The average score of the questionnaire obtained was 4.28 and 4.357, respectively. Interactive learning media is said to be practical with very high criteria and can increase students' learning motivation. The effectiveness of interactive learning media can be seen from the test scores, with a minimum of 75% of the number of students tested getting test scores above 75. The learning mastery test in the form of multiple choice questions as many as 15 items is given to 23 students from class VII-7 SMP Negeri 4 Denpasar, there are 18 out of 23 students who get a score above 75 with a percentage of 78.26%. Interactive learning media can be said to be effective and can improve students' understanding of concepts. Thus, interactive learning media can be used as learning media to support mathematics learning for class VII, especially algebraic material.*

**Keywords:** *learning video, algebra, Edpuzzle, interactive, 4D model*