

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
“RATIOEXPLORE” PADA MATERI PERBANDINGAN SENILAI DAN
BERBALIK NILAI KELAS VII SMP**

Oleh

Olvrado Purba, NIM 2113011043

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif “*RATIOEXPLORE*” pada materi perbandingan senilai dan berbalik nilai kelas VII SMP. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE hingga tahap implementasi terbatas. Media ini dirancang dengan *iSpring* yang terintegrasi dalam *PowerPoint*. Karakteristik dari media ini menyediakan kegiatan eksplorasi, fitur umpan balik, kuis, game edukatif yang membantu siswa dalam memahami materi dengan baik. Hasil validasi materi media dan materi menggunakan angket LORI menunjukkan bahwa media sangat valid dengan skor 4,75 dari ahli media dan 4,55 dari ahli materi. Uji kepraktisan melibatkan 20 siswa dan 2 guru, dengan hasil penilaian UEQ (*User Experience Questionnaire*) menunjukkan kategori “unggul” pada aspek daya tarik (2,14), kejelasan (2,02), stimulasi (2,10), efisiensi (1,90), ketepatan (1,81), serta kategori “baik” pada aspek kebaruan (1,53). Keefektifan diuji melalui skor N-gain sebesar 0,512 yang menunjukkan bahwa media tergolong efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: ADDIE, Media pembelajaran Interaktif, Perbandingan.

**DEVELOPMENT OF THE INTERACTIVE LEARNING MEDIA
"RATIOEXPLORE" ON THE COMPARISON OF VALUES AND VALUE
REVERSES FOR GRADE VII SMP**

By

Olvrado Purba, NIM 2113011043

Mathematics Department

ABSTRACT

This research aims to develop the interactive learning media "RATIOEXPLORE" for the comparison of values and inverse values for 7th grade JUNIOR HIGH SCHOOL. The development was conducted using the ADDIE model up to the limited implementation stage. This media was designed with iSpring integrated into PowerPoint. The media provides exploration activities, feedback features, quizzes, and educational games to help students understand the material well. The validation results of the media and materials using the LORI questionnaire indicated that the media was highly valid, with a score of 4.75 from the media expert and 4.55 from the material expert. The practicality test involved 20 students and 2 teachers, with the UEQ (User Experience Questionnaire) assessment results showing "excellent" ratings for attractiveness (2.14), clarity (2.02), stimulation (2.10), efficiency (1.90), accuracy (1.81), and "good" ratings for novelty (1.53). Effectiveness was tested using an N-gain score of 0.512, indicating that the media is effective in improving student achievement.

Keywords: ADDIE, Interactive Learning Media, Comparison.