

## ABSTRAK

**Suwarnisi, Ni Made** (2021), *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Bermuatan Masalah Autentik Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ubud*.

Tesis, Pendidikan Matematika, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini telah diperiksa dan disetujui oleh Pembimbing I: Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D. dan Pembimbing II: Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si.

*Kata-kata kunci:* Video Pembelajaran Interaktif, Masalah Autentik, Minat Belajar, Prestasi Belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif bermuatan masalah autentik untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII A-1 SMP Negeri 1 Ubud. Data mengenai video pembelajaran yang valid pada penelitian ini diperoleh melalui hasil validasi dari dua orang validator. Data mengenai keefektifan video pembelajaran diperoleh melalui hasil angket minat belajar matematika dan tes prestasi belajar matematika. Pengembangan penelitian ini melalui lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Karakteristik dari video pembelajaran yang dikembangkan mengandung unsur interaktif dan bermuatan masalah autentik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video yang dihasilkan merupakan video yang valid dengan berdasarkan penilaian validator yaitu dengan rata-rata skor 3,63 dari skor maksimum 4,0 sehingga layak digunakan dan video yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika dengan nilai angket minat belajar matematika siswa menunjukkan bahwa minat siswa tinggi dengan rata-rata skor 2,97 dari skor maksimum 3,0. Serta tes prestasi belajar matematika siswa memperoleh rata-rata 78,88 dari skor maksimum 100 yang tergolong kategori tuntas.

## **ABSTRACT**

**Suwarnisi, Ni Made** (2021), *Development of an Interactive Learning Video Containing Authentic Problems to Increase Interest and Mathematics Learning Achievement of Class VIII Students of SMP Negeri 1 Ubud.*

*Thesis, Mathematics Education, Post Graduate Study Program, Ganesha University of Education.*

*This thesis has been supervised and approved by Supervisor I: Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D. and Supervisor II: Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Sc.*

*Keywords: Interactive Learning Videos, Authentic Problems, Interest in Learning, Learning Achievement.*

*This study aims to develop interactive learning videos containing authentic problems to increase students' interest and achievement in learning mathematics. The type of research used in this research is development research using the ADDIE model. The subjects in this study were students of class VIII A-1 SMP Negeri 1 Ubud. Data regarding valid learning videos in this study were obtained through the validation results of two validators. Data on the effectiveness of learning videos were obtained through the results of a questionnaire on interest in learning mathematics and mathematics learning achievement tests. The development of this research went through five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The characteristics of the learning videos developed contain interactive elements and contain authentic problems. The results showed that the video produced was a valid video based on the validator's assessment, namely with an average score of 3.63 from a maximum score of 4.0 so it was feasible to use and the video developed was effective in increasing interest and achievement in learning mathematics with the value of the interest in learning questionnaire. students' mathematics showed that students' interest was high with an average score of 2.97 from a maximum score of 3.0. As well as the mathematics learning achievement test, students obtained an average of 78.88 from a maximum score of 100 which was classified as complete category.*