

ABSTRAK

Yuniar, Dewi Firda. 2022. *Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Android untuk materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel kelas VIII*. Skripsi, Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Pembimbing: (1) Olief Ilmandira Ratu Farisi, S.Pd., M.Si., (2) Arini Hidayati, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Interaktif, Android, SPLDV

Penelitian pengembangan ini didasarkan atas kesulitan siswa dalam mempelajari SPLDV. Kesulitan siswa dalam mempelajari SPLDV yaitu memahami permasalahan dalam menuliskan kembali ke bentuk model matematika, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan soal tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video interaktif berbasis Android untuk materi SPLDV. Kelebihan penggunaan video interaktif bagi siswa yaitu siswa dapat mengulang video pembelajaran yang belum dipahami. Selain itu, pemanfaatan Android menjadikan media pembelajaran ini lebih mudah diakses, dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja. Media video interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan GDevelop. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan, tahap desain, dan tahap pengembangan dan implementasi. Tahap analisis kebutuhan dimulai dengan observasi lapangan tentang kesulitan siswa pada materi SPLDV. Tahap desain meliputi desain program dan tampilan pada aplikasi. Setelah melalui tahap pengembangan, media divalidasi menggunakan angket, oleh satu dosen Ahli Media, satu dosen dan satu guru matematika sebagai Ahli Materi, dan dua puluh siswa sebagai Pengguna. Berdasarkan hasil uji coba validasi menggunakan angket, hasil persentase yang diperoleh dari angket uji coba validasi yaitu 90% untuk ahli media, 94% untuk ahli materi, dan 96% untuk pengguna. Maka, dapat disimpulkan media video interaktif berbasis Android pada materi SPLDV dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang membuat siswa tertarik belajar dengan kriteria sangat layak.

ABSTRACT

Yuniar, Dewi Firda. 2022. *Development of Android-Based Interactive Video Media for Class VIII Class VIII System of Two Variable Linear Equations.* Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Social and Humanities, University of Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Advisors: (1) Olief Ilmandira Ratu Farisi, S.Pd., M.Sc., (2) Arini Hidayati, S.Si., M.Pd.

Keywords: Learning Media, Interactive Video, Android, SPLDV

This development research is based on students' difficulties in learning SPLDV. The difficulty of students in studying SPLDV is understanding the problems in writing back into the form of a mathematical model, analyzing, and solving these problems. This study aims to develop Android-based interactive video media for SPLDV material. The advantage of using interactive videos for students is that students can repeat learning videos that have not been understood. In addition, the use of Android makes this learning media more accessible, can be learned anytime and anywhere. This interactive video media was developed using GDevelop. This type of research is a research and development (*Research and Development*) using the Hannafin and Peck development model which consists of a needs analysis stage, a design stage, and a development and implementation stage. The needs analysis phase begins with field observations about student difficulties in the SPLDV material. The design phase includes program design and the appearance of the application. After going through the development stage, the media was validated using a questionnaire, by one Media Expert lecturer, one lecturer and one mathematics teacher as Material Experts, and twenty students as Users. Based on the results of the validation test using a questionnaire, the percentage results obtained from the validation test questionnaire are 90% for media experts, 94% for material experts, and 96% for users. So, it can be concluded that Android-based interactive video media on SPLDV material can be used as an alternative learning media that makes students interested in learning with very feasible criteria.