

ABSTRAK

Ain, Nur. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Kemaritiman pada Materi Penyajian Data Kelas VII SMP*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Assist. Prof. Nurul Hilda Syani Putri, S.Pd., M.Si. Pembimbing II: Assist. Prof. Mariyanti Elvi, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci: Konteks Kemaritiman, Media Pembelajaran Interaktif, Penyajian Data, Scratch

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan konteks kemaritiman pada materi penyajian data kelas VII SMP. Media ini dikembangkan dengan menggunakan Scratch dan mengikuti metodologi *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, instrumen validitas yang terdiri dari lembar validasi instrumen dan lembar validasi produk, instrumen praktikalitas dan instrumen tes. Teknis analisis data yang digunakan ialah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan Scratch telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kriteria validitas media diuji melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media, dengan hasil persentase sebesar 87,27% dan 83,84%, masuk dalam kategori "sangat valid". Kriteria kepraktisan media diuji dari sudut pandang pendidik dan peserta didik, dengan hasil persentase sebesar 100% dan 87%, masuk dalam kategori "sangat praktis". Kriteria efektivitas media diuji dengan melihat persentase ketuntasan dan *N-Gain*. Dari hasil ketuntasan, diperoleh persentase sebesar 90% dan *N-Gain* sebesar 0,64, sehingga membuktikan bahwa media ini efektif digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Ain, Nur. 2024. *Development of Interactive Learning Media with a Maritime Context in Data Presentation Material for Class VII junior high school*. Thesis. Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. King Ali Hajj Maritime University. Advisor I: Assist. Prof. Nurul Hilda Syani Putri, S.Pd., M.Si. Advisor II: Assist. Prof. Mariyanti Elvi, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Maritime Context, Interactive Learning Media, Data Presentation, Scratch

This research aims to produce interactive learning media with a maritime context in class VII middle school data presentation material. This media was developed using Scratch and following the Research and Development (R&D) methodology with the ADDIE model. The data collection instruments used were interview sheets, validity instruments consisting of instrument validation sheets and product validation sheets, practicality instruments and test instruments. The data analysis technique used is qualitative and quantitative descriptive analysis. The research results show that the interactive learning media developed with Scratch meets the criteria of being valid, practical and effective. Media validity criteria were tested through assessments by material experts and media experts, with percentage results of 87.27% and 83.84%, falling into the "very valid" category. Media practicality criteria were tested from the perspective of educators and students, with percentage results of 100% and 87%, falling into the "very practical" category. Media effectiveness criteria are tested by looking at the percentage of completion and N-Gain. From the completion results, a percentage of 90% was obtained and an N-Gain of 0.64, thus proving that this media is effectively used as a support in the learning process.