

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Dara Filda, (2017): Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Pekanbaru.

Bahan ajar matematika dalam penerapan Kurikulum 2013 masih terbatas. Solusi yang perlu dipertimbangkan adalah mengembangkan bahan ajar berupa multimedia interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model *ADDIE*, yaitu: (1) *Analysis*, meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan; (2) *Design*, meliputi pembuatan skenario, *flowchart*, *storyboard*; (3) *Development*, dilakukan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif; (4) *Implementation*, dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar untuk mendapatkan data praktikalitas dan pemahaman konsep matematis; (5) *Evaluation*, dilakukan untuk menganalisis data berdasarkan tahap *implementation*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi pokok bahasan transformasi. Multimedia pembelajaran interaktif dibuat dengan *software Lectora Inspire*. Penelitian dilaksanakan di SMKN 2 Pekanbaru. Subyek penelitian ini adalah validator (ahli) dan siswa kelas XI Geomatika 2 yang diambil 6 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 31 siswa kelas XI Kimia 1 untuk uji kelompok besar. Hasil penelitian pengembangan ini telah teruji kevalidan yaitu 87,8% yaitu dengan kategori sangat valid, kepraktisan kelompok kecil yaitu 82,2% dengan kategori sangat praktis, kepraktisan kelompok terbatas yaitu 83,9% dengan kategori sangat praktis dan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yaitu 83,7% dengan kategori tinggi. Dari hasil tersebut mengidentifikasi bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah valid, praktis dan dapat memfasilitasi pemahaman konsep siswa dengan kategori tinggi.

Kata kunci: *multimedia interaktif, lectora inspire, pemahaman konsep*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Dara Filda, (2017): Development of Multimedia Interactive Learning to Facilitate Student Mathematic Concepts Comprehension at State Vocational High School 2 Pekanbaru.

The mathematics materials in applying 2013 curriculum were still limited. The solutions to be considered were to develop teaching materials as interactive multimedia to increase learning quality. This research was development research using ADDIE models, that were 1) Analysis (performance and need analysis), 2) Design (making scenario, flowchart, storyboard), 3) Development (development of multimedia interactive learning), 4) Implementation (getting practicalities and mathematic concept comprehension data by small and big groups), 5) Evaluation (analyzing data based on implementation stages). This research aimed at producing multimedia interactive learning on the main materials about “transformasi”. Multimedia interactive learning was created by Lectora Inspire software. This research was conducted at State Vocational High School 2 Pekanbaru. This subjects of this research were validator (expert) and student of XI grade of Geometri 2. 6 student were picked up the samples of trial on small group and 31 student of XI grade of chemistry 1 to be trial on big group. The validity result of this development research has been tested (87,8%) with very valid category, small group practicality (82,2%) with very practical category, limited group practicality (83,9%) with very practical category and student concept comprehension after using multimedia interactive learning (83,7%) with high category. Based in the result of this research, it was identified that multimedia interactive learning developed has valid, practical and could facilitate student concept comprehension with high category.

Key Word: *Interactive Multimedia, Lectora Inspire, Concept Comprehension*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

دارا فيلدا، (٢٠١٧): تطوير الوسائط المتعددة للتعليم التفاعلي لتسهيل فهم المفاهيم الرياضية لدى التلاميذ المدرسة الثانوية المهنية الحكومية الثانية بكنبارو

المواد التعليمية الرياضيات في تنفيذ المنهج الدراسي ٢٠١٣ لا تزال محدودة. والحل من هذه المشكلة هو كيف لتطوير المواد التعليمية في شكل الوسائط المتعددة التفاعلية لترقية نوعية التعلم. هذا البحث هو بحث تطويري نموذج ADDIE ، وهي: (١) التحليل، يتضمن على تحليل الأداء وتحليل ومتطلبات: (٢) التصميم، يتضمن على صناعة السيناريو، مخطط، القصص المصورة: (٣) التطوير، يتضمن على تطوير الوسائط المتعددة التعلم التفاعلي: (٤) التنفيذ، التي أجريت في مجموعات صغيرة ومجموعات كبيرة للحصول على العملية من البيانات وفهم المفاهيم الرياضية. (٥) إجراء التقييم، لتحليل البيانات استنادا إلى مرحلة التنفيذ. يهدف هذا البحث إلى إنتاج الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي في موضوع التحول. الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي التي تم إنشاؤها بواسطة برنامج *Lectora Inspire*. وقد أجري البحث في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية الثانية بكنبارو. وفرد البحث هو المصادقة (الخبراء) وتلاميذ الجيوماتكس الطبقة الثانية اتخذت ٦ تلاميذ للمحاكمة مجموعة صغيرة و ٣١ تلميذا من الصف الحادي عشر الكيمياء ١ لاختبار مجموعة كبيرة. وقد أثبتت نتيجة صحة تطوير لهذا البحث وهي ٨٧,٨% تصنف صالحة جدًا، والتطبيق العملي لمجموعة صغيرة من ٨٢,٢% تصنيفها على أنها مجموعة عملية جدًا، والتطبيق العملي المقيدة التي يتم ٨٣.٩% تصنيفها على أنها عملية جدًا وفهم مفهوم التلاميذ بعد استخدام الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي هو ٨٣.٧% في فئة عالية. من هذه النتائج تشير إلى أن الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي المتقدمة صالحة وعملية وتمكن لتسهيل فهم مفهوم التلاميذ مع فئة عالية.

الكلمات الأساسية: الوسائط المتعددة التفاعلية، *Lectora inspire*، وفهم المفاهيم