

ABSTRAK

Nurul Hikmah (1222050117): “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Berbantuan Aplikasi *Scratch* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang terintegrasi nilai-nilai keislaman berbantuan aplikasi *Scratch* yang valid, efektif dan praktis terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi ukuran penyebaran data. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini terdiri dari validator ahli media, ahli materi, ahli agama yang terdiri dari pengembang aplikasi, guru matematika serta peserta didik kelas X. Data yang dikumpulkan terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif, dengan instrumen berupa lembar wawancara, keterlaksanaan, lembar validasi ahli, angket dan tes kemampuan pemecahan masalah matematis. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang terintegrasi nilai-nilai keislaman berbantuan aplikasi *Scratch* sangat valid, dengan dengan persentase validitas keseluruhan mencapai 92%. Berdasarkan uji kepraktisan, media pembelajaran interaktif yang terintegrasi nilai-nilai keislaman berbantuan aplikasi *Scratch* juga dinilai sangat praktis, dengan persentase 83% pada uji coba skala kecil dan skala besar. Untuk uji efektivitas, media pembelajaran interaktif yang terintegrasi nilai-nilai keislaman berbantuan aplikasi *Scratch* terbukti cukup efektif, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 43%. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif yang terintegrasi nilai-nilai keislaman berbantuan aplikasi *Scratch* ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang cukup efektif dan praktis terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Nilai-Nilai Keislaman, *Scratch*, Pemecahan Masalah Matematis

ABSTRACT

Nurul Hikmah (1222050117): *“Development of Interactive Learning Media Integrated with Islamic Values Using the Scratch Application to Enhance Students' Mathematical Problem Solving Skills”*

This study aims to develop interactive learning media integrated with Islamic values using the Scratch application media that is valid, effective, and practical to enhance students' mathematical problem solving skills regarding the topic of measures of data dispersion. This research employs the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects included expert validators (media, content, and religious experts), application developers, mathematics teachers, and Grade X students. Data collected included both quantitative and qualitative information, utilizing instruments such as interview guides, implementation observation sheets, expert validation sheets, questionnaires, and mathematical problem solving ability tests. Validity test results indicate that the interactive learning media integrated with Islamic values using Scratch is highly valid, achieving an overall validity score of 92%. Practicality tests rated the media as highly practical, with an 83% rating in both small scale and large scale trials. Regarding effectiveness, the media proved to be sufficiently effective, with a learning mastery rate of 43%. Thus, this interactive learning media integrated with Islamic values using Scratch serves as a viable, effective, and practical alternative for supporting students' mathematical problem solving skills.

Keywords: *Interactive Learning Media, Islamic Values, Scratch, Mathematical Problem Solving*