

## ABSTRACT

Multimedia is the incorporation of animation, graphs, audio and video which are integrated into an interactive form of learning. In this research, the Author takes the initiative to create a multimedia application which is very easily understood by users because there are math learning modules and exercises in the form of multiple choice. The Author objective to create this multimedia application is that students will have interests in learning mathematics and will not feel bored or tired of learning math which is considered very difficult to study.

The writer analyzes the level of learning interests using a black box method, questionnaire testing and Luther's software development with some diagrams, such as concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution.

From the questionnaire testing results of 70 respondents, it is obtained the level of interest in junior high school students grade 9. The percentage of the average level of students' interest in mathematics lessons before using the application is 59.52%. And the percentage of the average level of students' interest after using the application is 83.57%, so it can be concluded that the increase level of students' interest in using the application is very significant.

Keywords: learning applications, mathematics, junior high school grade 9

## ABSTRAK

Multimedia merupakan penggabungan animasi, grafik, audio dan video yang bersifat integrasi ke dalam bentuk pembelajaran yang interaktif. Pada kesempatan ini penulis berinisiatif membuat suatu aplikasi multimedia, dimana aplikasi ini sangat mudah dipahami oleh pengguna karena terdapat modul pembelajaran matematika dan latihan soal berupa pilihan ganda. Tujuan penulis membuat aplikasi multimedia ini agar siswa-siswi mempunyai minat belajar dalam pelajaran matematika dan tidak merasa jenuh atau bosan dalam belajar matematika yang selama ini dinilai sangat sulit untuk dipahami oleh siswa-siswi.

Penulis melakukan analisa tingkat minat belajar dalam menggunakan aplikasi pembelajaran ini dengan metode *black box*, pengujian kuisisioner dan pengembangan *luther* dengan beberapa aktifitas, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*.

Dari hasil pengujian menggunakan kuisisioner, didapatkan tingkat minat siswa-siswi SMP kelas 9 yang di ambil sampling sebanyak 70 responden. Presentase nilai rata-rata tingkat minat siswa tentang pelajaran matematika yang didapat sebelum menggunakan aplikasi sebesar 59,52%. Dan presentase nilai rata-rata tingkat minat siswa yang didapat setelah menggunakan aplikasi sebesar 83,57%, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat minat siswa-siswi dalam menggunakan aplikasi sangat signifikan.

**Kata Kunci** : aplikasi pembelajaran, matematika, dan SMP kelas 9