

ABSTRACT

The progress of education in Indonesia is still low significant change at this time, the learning process that is too monotonous to make the students have no desire to learn more. So, to improve the quality of education, we need to supporting tools in that process to make the students is better understand what they learn. Now, teaching device can be made using the computer. Teaching devices are made using a computer is called CAI (Computer Aided Instruction), which is the method of teaching by using the software and hardware are made interactively to provide learning facilities.

The steps of Author to analyze the level of increase learning interest of students. This method of learning application is black box, testing questionnaires, interviews and development methods luther with some activities in it, ie concept, design, collecting materials, assembly, testing and distribution.

From the results of the questionnaire obtained the level of interest in junior high school students are in class VII grab sampling of respondents as many as 40 junior high school students in grade VII. Obtained an average percentage of the value of an interest rate of 63.65% before the application is displayed to the students. After the authors obtained the application displays the level of interest in children's junior class VII obtained by 75.13%.

Keywords : module, learning, mathematics, Junior High School grade VII

ABSTRAK

Pada saat ini kemajuan pendidikan di Indonesia masih belum mengalami perubahan signifikan, proses belajar mengajar yang terlalu monoton membuat siswa tidak mempunyai keinginan untuk belajar yang lebih. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan dukungan alat bantu dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih mengerti apa yang mereka pelajari. Dukungan alat bantu belajar tersebut dapat di namakan sebagai perangkat ajar. Sekarang ini perangkat ajar dapat dibuat dengan menggunakan komputer. Perangkat ajar yang dibuat menggunakan komputer tersebut dinamakan CAI (*Computer Aided Instruction*), yaitu metode pengajaran dengan menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibuat secara interaktif untuk memberikan fasilitas belajar.

Adapun langkah yang penulis lakukan untuk menganalisis tingkat kenaikan minat belajar siswa yang menggunakan aplikasi pembelajaran ini dengan metode *black box*, pengujian kuesioner, wawancara dan metode pengembangan *luther* dengan beberapa aktifitas di dalamnya, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

Dari hasil kuesioner didapatkan tingkat minat siswa kelas VII SMP yang di ambil sampling sebanyak 40 responden siswa kelas VII SMP. Didapatkan presentase nilai rata-rata tingkat minat sebesar 63.65% sebelum aplikasi di tampilkan kepada siswa. Setelah penulis menampilkan aplikasi didapatkan tingkat minat anak-anak kelas VII SMP didapatkan sebesar 75.13%.

Kata Kunci : modul, pembelajaran, matematika, VII SMP