

## ABSTRAK

**Renaldo L. Toruan, NIM 4171111042 (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Filmora* Pada Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan produk media pembelajaran menggunakan software *filmora* pada materi lingkaran di kelas VIII dan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi software *filmora*. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. penelitian pengembangan ini menggunakan metode Alessi & Trollip yang meliputi 3 langkah yaitu : (1) *Planning*, (2) *design*, (3) *development*. Hasil penelitian pengembangan berupa produk video pembelajaran yang telah divalidasi ke ahli materi dan ahli media dengan hasil 3,37% dari ahli materi, 3,15% dari ahli media yang kedua hasil tersebut dikategorikan layak. Diujikan dalam skala kecil 3,51% dan skala besar 3,51% terhadap siswa kelas VIII SMP Swasta Madani, dari hasil tersebut video dikategorikan layak dan juga meningkatkan minat belajar siswa dengan persentase 87,76%. Dengan hasil tersebut disimpulkan bahwa video pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses belajar di kelas.

**Kata Kunci : Pengembangan, Video pembelajaran, Matematika**

## ABSTRACT

**Renaldo L Toruan, NIM 4171111042 (2021), Development of Learning Media Using Filmora Application on Circle Material to Increase Student's Interest in Learning.**

This Research is intended to know the process of producing the learning media by using the of filmora on the topic in grade VIII and in order to see the increasing of student's interest in learning process by using the learning media which developing with the filmora application. The research is a type of development (R&D) . The Research development use alessi & trollip methods that include 3 steps: (1) *Planning*, (2) *Designing*. (3) *Developing*. The development of the research on the product of learning video that have been validated to materials experts and media experts with 3.37% of materials experts 3,15% of those two are categorized as worthy. On a small scale of 3.51% and 3.51% of the grade VIII of private madani middle school student which the video is categorized worthy and also increases the student's interesting in study by showing the result as 87,76%. By getting that results ,the researcher conclusion is a learning video is worthy to be used in the learning process in class.

***Key Words : Development, Learning Videos, Math***

