ABSTRAK

Rafki Rizaldi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Masalah Dalam Bentuk Aplikasi Android Pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas VIII SMP.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan belum tersedianya media yang dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi diajarkan guru pada siswa kelas VIII SMP. Hal ini terlihat bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi bangun ruang sisi datar yang diajarkan guru sehingga membuat siswa kurang mandiri dan aktif dalam belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan membuat media pembelajaran matematika interaktif berbasis masalah dalam bentuk aplikasi android pada materi bangun ruang. Hal ini ditunjang dengan kemajuan *handphone* yang memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual, selain itu *handphone* sudah tidak asing lagi bagi para siswa, semua siswa sudah memilikinya dan membawanya ke sekolah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran matematika interaktif yang valid dan praktis pada materi bangun ruang kelas VIII SMP. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R & D). Metode pengembangan model Plomp yang terdiri dari fase investigasi awal, fase desain, fase realisasi, fase tes, evaluasi dan, revisi dan terakhir fase implementasi. Namun penelitian ini hanya sampe fase tes, evaluasi dan revisi saja. Validasi dilakukan oleh 1 orang dosen Matematika dan 1 orang dosen PTIK. Uji coba kepraktisan dilakukan kepada 28 orang siswa kelas VIII SMPN 27 Padang dan 1 orang guru matematika di SMPN 27 Padang.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli diperoleh hasil bahwa Media Pembelajaran Interaktif ini adalah valid dengan rata-rata kevalidan 87%. Berdasarkan angket kepraktisan dari guru diperoleh hasil rata-rata kepraktisan 86,67% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil angket kepraktisan siswa diperoleh rata-rata 82,05% dengan kriteria praktis.

Dari hasil penelitian ini peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif dalam bentuk aplikasi android dengan model pembelajaran yang lain karena media pembelajaran matematika interaktif dalam bentuk aplikasi android ini dapat dijadikan sebagai media pendamping dalam proses pembelajaran. Selain itu diharapkan peneliti juga dapat mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif dalam bentuk aplikasi android matematika berbasis masalah ini dengan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh siswa kelas VIII SMPN.

UNIVERSITAS BUNG HATTA