

## ABSTRAK

**Alexander :** Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif dengan *Lectora Authoring Tools* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa Kelas VIII SMPN 27 Padang

Salah satu materi yang sulit dipahami siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Padang adalah Bangun Ruang Sisi Datar dengan sub materinya Luas daerah permukaan Kubus dan Balok. Guru masih menggunakan media yang biasa seperti: penggaris, jangka, dan busur. dan alat peraga lainnya yang disediakan sekolah. Namun siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan menentukan rumus serta menyelesaikan soal-soal matematika. Berdasarkan masalah tersebut penulis membuat media pembelajaran matematika interaktif dengan *lectora authoring tools* disajikan dalam bentuk aplikasi, sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi ini tanpa mendownload *lectora authoring tools* tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif dengan *software lectora authoring tools* bentuk aplikasi pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMPN 27 padang yang valid dan praktis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Media pembelajaran matematika interaktif dengan *lectora authoring tools* dalam bentuk aplikasi pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa kelas VIII SMPN 27 Padang yang dihasilkan valid dan praktis”.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan prosedur penelitian pengembangan ADDIE dan Borg dan Gall yang terdiri dari pengumpulan informasi serta perencanaan (*Analysis*), dilanjutkan dengan pengembangan draf produk (*Desain and Development*) yaitu produk awal, validasi, dan revisi, sehingga dilakukannya uji coba lapangan awal (*Implementation and Evaluation*) guna melihat respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Dari hasil analisis lembar validasi yang dilakukan sebanyak dua kali, maka didapat kesimpulan bahwa media pembelajaran matematika interaktif adalah baik dan dapat digunakan tanpa revisi, sedangkan hasil lembar angket uji praktikalitas diperoleh bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan adalah positif sebesar 84%.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika interaktif yang dikembangkan adalah valid dan praktis digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran matematika. Saran penulis, media pembelajaran ini perlu dikembangkan pada materi matematika lainnya untuk keperluan dalam proses pembelajaran bagi guru.