

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN  
PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI  
DATAR**

Oleh

**Ni Made Novi Ayu Asrini, NIM 1813011037**

**Jurusan Matematika**

**ABSTRAK**

Materi bangun ruang sisi datar merupakan salah satu materi matematika yang sangat penting bagi siswa. Namun guru masih kesulitan mengemas materi tersebut, terlebih dengan keterbatasan media yang ada. Di sisi lain, kurangnya minat belajar siswa menyebabkan rendahnya pemahaman konsep siswa. Penelitian ini dimaksudkan untuk: 1) menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang sisi datar dengan karakteristik terdapat fitur interaktifitas dan berbasis kontekstual, 2) mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang sisi datar. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan model 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Penelitian sudah menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan karakteristik yaitu, terdapat serangkaian pertanyaan bercabang yang dapat memberikan *feedback*, memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara media dengan siswa atau sebaliknya (fitur interaktifitas) serta menyajikan permasalahan yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari (berbasis kontekstual). Media sudah melalui proses evaluasi yang terdiri dari uji validitas isi, uji kelayakan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Hasil evaluasi berdasarkan uji validitas isi memperoleh skor 1 yang berarti validitas sangat tinggi. Uji kelayakan memperoleh rata-rata skor 4,65 dengan kriteria sangat layak. Melalui uji coba yang dilakukan kepada 32 siswa, didapatkan hasil angket respon siswa dan guru dengan rata – rata skor 4,66 dengan kriteria kepraktisan sangat tinggi. Pada proses uji coba, didapatkan juga bahwa media pembelajaran interaktif memiliki keefektifan sangat baik dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 87,5%.

Kata-kata kunci: media pembelajaran interaktif, model 4-D, pendekatan kontekstual, kemampuan pemahaman konsep.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA WITH A  
CONTEXTUAL APPROACH TO IMPROVE STUDENT'S  
UNDERSTANDING OF CONCEPTS IN GEOMETRY FLAT SIDE**

**By**

**Ni Made Novi Ayu Asrini, NIM 1813011037  
Mathematics Department**

**ABSTRACT**

The material for geometry flat side is one of the most important mathematical materials for students. However, the teacher still has difficulty in packaging the material, especially with the limitations of the existing media. On the other hand, students' lack of interest in learning causes students' low understanding of concepts. This research is intended to: 1) produce interactive learning media with a contextual approach to improve students' understanding of concepts on geometry flat side materials with characteristics of interactivity and contextual-based features, 2) determine the level of validity, practicality, and effectiveness of interactive learning media with a contextual approach to improve students' understanding of concepts in the material of geometry flat side. This learning media was developed based on the 4-D model, namely define, design, develop, and disseminate. Research has produced interactive learning media with characteristics, namely, there are a series of branching questions that can provide feedback, allow for two-way interaction between the media and students or vice versa (interactivity feature) and present problems related to daily activities (contextual based). The media has gone through an evaluation process consisting of a content validity test, feasibility test, practicality test, and effectiveness test. The evaluation results based on the content validity test obtained a score of 1 which means the validity is very high. The feasibility test obtained an average score of 4.65 with very feasible criteria. Through trials conducted on 32 students, the results of the student and teacher response questionnaires with an average score of 4.66 with very high practicality criteria. In the trial process, it was also found that interactive learning media had very good effectiveness with the percentage of student learning completeness of 87.5%.

Keywords: interactive learning media, 4-D model, contextual approach, concept understanding ability.