

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ETNOMATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI
LENGKUNG UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS IX SMP**

Oleh

Kadek Nicelia Pramesti, NIM 1913011052

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Kajian ini diadakan pada usaha pengembangan media belajar interaktif dengan basis etnomatematika dalam materi bangun ruang sisi lengkung dengan tujuan mengadakan peningkatan motivasi pada pembelajaran murid dikelas IX SMP. Media pembelajaran yang dikembangkan didesain untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mengenal kekayaan budaya Bali sehingga dapat memotivasi murid pada pemahaman konsep matematika yang terkait akan bangun ruang sisi lengkung. Mengembangkan media belajar interaktif memakai model ADDIE yang dilakukan dari tahapan analisa, design serta pengembangan dan pengimplementasian. Media ini diadakan pengembangannya melalui pengaplikasian I-Spring yang terintegrasi dengan PowerPoint. Hasil dari penilaian ahli media mencapai angka 4,63 dan ahli materi mencapai angka 4,9 melalui kriteria yang mempunyai kelayakan. Uji coba media pembelajaran interaktif dilaksanakan kepada 32 siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Sawan. Hasil skor kepraktisan dari guru dan siswa dengan metode UEQ (User Experience Questionnaire) memperoleh skor rata-rata dari aspek Daya Tarik senilai 2,06; Kejelasan senilai 2,03; Efisiensi senilai 2,07; Ketepatan senilai 1,81; Stimulasi senilai 2,02 dengan kategori Unggul dan Kebaruan senilai 1,48 dengan kategori Baik. Untuk memperoleh efektivitas, peneliti membandingkan hasil penyebaran angket motivasi belajar sebelum siswa menggunakan media pembelajaran dan sesudah memakai media belajar serta setelah memakai media belajar, dan diperoleh kesimpulan melalui tingkat efektivitas media pembelajaran yang tinggi guna mengadakan peningkatan dorongan dalam kegiatan pembelajaran murid.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Etnomatematika, iSpring

**THE DEVELOPMENT OF ETHNOMATHEMATICS-BASED
INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON CURVED SIDE SPACE BUILDING
MATERIAL TO INCREASE THE LEARNING MOTIVATION OF GRADE IX
SMP STUDENTS**

By

Kadek Nicelia Pramesti, NIM 1913011052

Program Studi Pendidikan Matematika

ABSTRACT

This research was conducted in an effort to develop an interactive ethnomathematics-based learning media on the topic of curved surface solids with the aim of enhancing the learning motivation of 9th-grade students in junior high school (SMP). The developed learning media is designed to create an engaging learning experience and introduce the cultural richness of Bali, thus motivating students to understand mathematical concepts related to curved surface solids. The development of the interactive learning media follows the ADDIE model, carried out through the stages of analysis, design, development, and implementation. The interactive learning media was developed using the iSpring application integrated with PowerPoint. The results of expert assessment for media suitability obtained a score of 4.63, while the score from subject matter experts was 4.9, both indicating a highly suitable criteria. A trial of the interactive learning media was conducted on 32 9th-grade students at SMP Negeri 2 Sawan. The practicality score from teachers and students using the User Experience Questionnaire (UEQ) method resulted in an average score for Attractiveness of 2.06, Clarity of 2.03, Efficiency of 2.07, Appropriateness of 1.81, and Stimulation of 2.02, all categorized as Excellent. The novelty aspect scored 1.48, categorized as Good. To assess effectiveness, the researcher compared the results of the learning motivation questionnaires distributed before and after using the learning media. The conclusion was that the interactive learning media had a High level of effectiveness in improving students' learning motivation.

Keywords: *Interactive Learning Media, Ethnomathematics, iSpring*