

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF BERBASIS MASALAH
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA KELAS VII PADA MATERI
ARITMETIKA SOSIAL**

Oleh:

I Putu Dimas Fajar Doniartha, NIM 2013011083

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-book interaktif berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika kelas VII pada materi aritmetika sosial. Subjek dari penelitian ini adalah 32 orang siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Marga, Kabupaten Tabanan. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE (analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Uji validitas materi dan media dilakukan dengan angket penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*), uji kepraktisan dilakukan dengan angket UEQ (*User Experience Questionnaire*), dan uji keefektifan dilakukan dengan penilaian ketuntasan dari tes kemampuan pemecahan masalah. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa e-book ini layak untuk digunakan. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa e-book ini praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil dari aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan menurut penilaian kepraktisan guru dan siswa termasuk pada kategori *excellent* (sangat baik). Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa e-book ini efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi aritmetika sosial dari persentase ketuntasan 56,25% menjadi 81,25%.

Kata Kunci: *e-book* interaktif, masalah kontekstual, kemampuan pemecahan masalah matematika, aritmetika sosial

**DEVELOPMENT OF CONTEXTUAL PROBLEM-BASED
INTERACTIVE E-BOOKS TO IMPROVE GRADE VII MATH
PROBLEM-SOLVING SKILLS ON SOCIAL ARITHMETIC MATERIALS**

Author:

I Putu Dimas Fajar Doniartha, NIM 2013011083

Mathematic Major

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive e-book based on contextual problems to improve the problem-solving ability of class VII mathematics on social arithmetic material. The subjects of this study were 32 students of class VII C of SMP Negeri 1 Marga, Tabanan Regency. This development uses the ADDIE model (analysis, planning, development, implementation, and evaluation). The validity test of the material and media was carried out using the LORI (Learning Object Review Instrument) assessment questionnaire, the practicality test was carried out using the UEQ (User Experience Questionnaire) questionnaire, and the effectiveness test was carried out by assessing the completeness of the problem-solving ability test. The results of the validity test indicate that this e-book is feasible to use. The results of the practicality test indicate that this e-book is practical to use in learning with the results of the aspects of attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, and novelty according to the practicality assessment of teachers and students included in the excellent category. The results of the effectiveness test show that this e-book is effective in improving mathematical problem-solving skills in social arithmetic material from a completion percentage of 56.25% to 81.25%.

Keyword: *interactive e-book, contextual problems, problem solving skills mathematics*