

ABSTRAK

Pebriani, D. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Pencarian Harta Karun Materi Trigonometri Dengan Pendekatan Kontekstual*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Universitas Muhammadiyah Semarang. Pembimbing : I. Iswahyudi Joko S,S.Si., M.Pd., II. Eko Andy Purnomo, M.Pd.

Kata Kunci : *Game* Pencarian Harta Karun, Trigonometri, Pendekatan Konstektual

Perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi trigonometri yang disebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik, guru yang belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan pada materi perbandingan trigonometri peserta didik merasa kesulitan jika dihadapkan dengan soal kontekstual. Solusi yang ditawarkan yaitu pengembangan *game* pencarian harta karun materi trigonometri dengan pendekatan kontekstual. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari *game* pencarian harta karun.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D yang dibatasi menjadi 3D yaitu *Define*, *Design*, dan *Develop*. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah X MIPA SMAN 15 Semarang dengan jumlah sebanyak 15 peserta didik untuk uji coba terbatas dan 36 peserta didik untuk uji coba lapangan. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, dan angket. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar penilaian validasi ahli dan angket respon. Hasil pada penelitian ini yaitu uji validasi ahli media sebesar 4,5 dengan kriteria valid dan uji validasi ahli materi sebesar 4,7 dengan kriteria valid, sedangkan hasil dari respon peserta didik sebesar 3,6 dengan kriteria sangat praktis dan hasil respon guru sebesar 4,0 dengan kriteria sangat praktis. Kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu *game* pencarian harta karun materi trigonometri dengan pendekatan kontekstual sebagai media pembelajaran valid dan sangat praktis untuk digunakan.