

## ABSTRAK

Maghfiroh, K. 2021, Pengembangan Media Monopoli Program Linear dengan Pendekatan Kontekstual bagi Kelas XI. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Semarang. Pembimbing : I. Venissa Dian Mawarsari, S.Pd., M.Pd., II. Eko Andy Purnomo, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, media pembelajaran, kontekstual

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat, khususnya teknologi informasi telah membawa perubahan dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran matematika yang memanfaatkan teknologi belum sepenuhnya diterapkan dalam proses pembelajaran atau sektor pendidikan di Indonesia. Berdasarkan hasil observasi diperoleh peserta didik masih kesulitan memahami materi dan minat serta motivasi belajar peserta didik yang masih kurang. Hal ini dikarenakan pendidik masih menggunakan media pembelajaran yang monoton dan belum sepenuhnya menggunakan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif. Tujuan penelitian ini untuk menentukan kevalidan media pembelajaran monopoli program linear dengan pendekatan kontekstual dan mengetahui kepraktisan media pembelajaran monopoli program linear dengan pendekatan kontekstual melalui respon pendidik dan peserta didik sebagai pengguna media.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan acak (*random sampling*). Subjek uji coba kelompok kecil berjumlah 16 peserta didik, sedangkan uji coba kelompok besar berjumlah 36 peserta didik. Metode pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi, dan angket. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket respons. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli program linear valid dan dapat diuji cobakan. Kevalidan tersebut dibuktikan uji validasi ahli materi diperoleh presentase rata – rata skor 4,58 dengan kriteria valid dan uji validasi ahli media diperoleh presentase rata – rata skor 4,47 dengan kriteria valid. Hasil respons peserta didik diperoleh presentase rata – rata 3,32 dengan kriteria sangat baik dan respons pendidik diperoleh presentase rata – rata 3,74 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran monopoli program linear dengan pendekatan kontekstual valid dan sangat praktis digunakan tidak hanya saat proses pembelajaran tetapi kapanpun dan di manapun. Adapun saran yang diberikan untuk penelitian pengembangan media selanjutnya yaitu media dapat diberi video cara menyelesaikan soal program linear agar peserta didik lebih paham, serta dapat digunakan dalam sistem operasi iOS.