

ABSTRAK

Puput Yuliasuti: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Virtual* dengan Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) Pada Materi Luas dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. **Skripsi. Yogyakarta, Strata Satu, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2018.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *virtual* dengan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) pada materi luas dan volume bangun ruang sisi datar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII yang berkualitas baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika dan mendeskripsikan seberapa baik kualitas media pembelajaran interaktif yang dihasilkan. Kriteria kualitas yang digunakan mengacu pada kriteria Nieveen, yaitu valid, praktis dan efektif. Materi yang dikembangkan adalah materi Luas dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model yang dikemukakan oleh Borg & Gall yang telah disederhanakan berdasarkan kebutuhan penelitian. Tahap-tahap yang dilalui sampai diperoleh media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif adalah analisis kebutuhan dan perumusan tujuan, desain/pengembangan produk, uji coba, revisi dan kajian produk akhir. Analisis data yang digunakan adalah kevalidan media pembelajaran yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media, kepraktisan media pembelajaran yang diperoleh dari penilaian siswa (uji lapangan), dan keefektifan yang diperoleh dari hasil tes belajar matematika siswa.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *virtual* dengan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) yang berkualitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis dan efektif.

Kata kunci : Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Virtual*, RME (*Realistic Mathematics Education*), Hasil Belajar Matematika Siswa.

ABSTRACT

Puput Yuliasuti: *Development of Virtual Interactive Learning Media through RME (Realistic Mathematics Education) Approach in the Material of Surface Area and Volume of Geometry Flat Side to the Result of Learning Mathematics of Second Grade Students. Thesis. An Ungraduate Program. Yogyakarta. University of Mercu Buana Yogyakarta, 2018.*

The research aims to generate the interactive virtual-based learning media through RME (Realistic Mathematics Education) approach in the Material of Surface Area and Volume of Geometry Flat Side to the result of learning mathematics of second grader students which has a good quality and suitable to used in learning mathematics. In addition, the research aims to identify the result level of the interactive learning media. The quality criteria used based on the Nieveen criteria, which are valid, practice and effective. The developed material was the material of Surface Area and Volume of Geometry Flat Side.

The type of this research is research and development based on Borg & Gall's simply model which suitable with the research needs. The stages that need to be done to obtain a valid, practical and effective of learning media is requirement analysis and objective formulation, product design / development, trial, revision and final product study. The analysis data was the validity of learning media which obtained from material experts and media experts, the practicality of media learning which obtained from the students 'assessment (field test), and the effectiveness which obtained from the results of students' learning mathematics test.

The research produced qualified and viable virtual interactive learning media through RME (Realistic Mathematics Education). The results shows that the developed multimedia in learning mathematics is valid, practical and effective.

Keywords: *Interactive Based Virtual Learning Media, RME (Realistic Mathematics Education), The Result of Students' Learning Mathematics.*