

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND
LEARNING* (CTL) PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS VIII**



Skripsi

**Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan**

Oleh

LAILATUL SIAMY

NPM: 1311050167

Jurusan : Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Farida, S.Kom., MMSI

Pembimbing II : M.Syazali, M.Si

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG**

1439 H / 2017 M

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS VIII

Oleh
Lailatul Siamy

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) pada materi bangun ruang dan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL).

Metode dalam penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh sugiyono. Ada 7 tahap dalam pengembangan ini yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk, dan diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemenarikan produk yang dikembangkan.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) layak untuk digunakan, dan analisis data yang diperoleh dari siswa dinyatakan bahwa multimedia interaktif sangat baik. Hal ini berarti multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa/i SMP/MTs kelas VIII.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Multimedia Interaktif, contextual teaching and learning* (CTL).

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ

كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

“Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, Kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" (QS Al-Baqarah: 31)

PERSEMBAHAN

Bismillairrohmanirrohim

Teriring do'a dan rasa syukur kehadirat Allah SWT, ku persembahkan sebuah karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasihku yang tulus kepada :

1. Orang tua ku yang tercinta, Ayahanda Subandi dan Ibunda Suwartini, yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik, dan membiayai selama menuntut ilmu serta memberiku dorongan, semangat, do'a, nasehat, cinta dan kasih sayang yang tulus untuk keberhasilanku. Engkaulah figur yang istimewa dalam hidup ku.
2. Kedua kakakku tersayang, Purnomo, Rina Septi Ningsih dan adikku tersayang Milu Nylam Cahaya, keponakanku tersayang Syifa Aulia Annisa Ul-fahillah, Dimas Yufi Pratama yang senantiasa memberikan motivasi demi tercapainya cita-citaku, semoga Allah berkenan mempersatukan kita sekeluarga kelak disurga.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Lailatul Siamy dilahirkan di Harapan Mukti, Kec. Tanjung Raya, Kab. Mesuji pada tanggal 24 Februari 1995 dari pasangan Bapak Subandi dan Ibu Suwartini yang diberi nama Lailatul Siamy sebagai anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis memiliki Kakak Pertama Rina Septi Ningsih dan Adik Milu Nylam Cahaya.

Penulis mengawali pendidikan dari SD Negeri 2 Harapan Mukti lulus pada tahun 2007, dilanjutkan pendidikan di SMP MMT Bangun Jaya lulus pada tahun 2010, penulis melanjutkan di SMA Negeri 1 Mesuji Lampung lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Raden Intan Lampung.

Selama menjadi mahasiswa penulis pernah aktif organisasi dikampus yaitu HIMATIKA (Himpunan Mahasiswa Matematika) periode 2014/2015 menjabat sebagai anggota Departemen Pengabdian Masyarakat. Pada tahun 2016 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Nunggal Rejo, Kec. Punggur, Kab. Lampung Tengah. Selanjutnya penulis PPL di SMA Negeri 8 Bandar Lampung dan tahun 2017 melaksanakan penelitian di SMP Abdurrahman Ibnu Auf.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. Nanang Supriadi, M.Sc, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Farida, S.Kom.MMSI selaku pembimbing I dan Bapak M. Syazali, M. Si selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya jurusan Pendidikan Matematika) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

5. Bapak Suherman, M.Pd, Bapak Rizki Wahyu Y.P, M.Pd, Bapak Iip Sugiharta, M.Si, dan Bapak Komarudin, M.Pd selaku validator yang telah memberikan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
6. Ibu Lily Sumiarty, S.Pd, MM Kepala sekolah SMP Abdurrahman Ibnu Auf Bandar Lampung, guru-guru SMP Abdurrahman Ibnu Auf Bandar Lampung, serta seluruh staf, karyawan dan seluruh siswa yang telah memberikan bantuan demi kelancaran penelitian skripsi ini.
7. Sahabatku: Hamidah Nursidik, Nurul Halimah, yang telah banyak memberiku semangat dalam pembuatan skripsi ini.
8. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Matematika (khususnya Matematika kelas D angkatan 2013)
9. Seluruh anggota KKN 25 Nunggal Rejo Punggur Lampung Tengah yang sudah menjadi anggota yang solid layaknya keluarga.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh peneliti yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang kubanggakan dan kucintai.

Semoga segala bantuan yang diberikan dengan penuh keikhlasan tersebut mendapat anugerah dari Allah SWT. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang haus pengetahuan terutama mengenai proses belajar di kelas.
Aamiin ya robbal 'alamin.

Bandar Lampung, Oktober 2017

Lailatul Siamy
NPM.1311050167

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Ruang lingkup Penelitian.....	10
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media.....	11
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	13
B. Multimedia Interaktif.....	21

1.	Pengertian Multimedia Interaktif	21
2.	Manfaat Multimedia Interaktif	22
3.	Karakteristik Media Dalam Multimedia Interaktif.....	23
C.	Contextual Teaching and Learning.....	24
1.	Pengertian Contextual Teaching and Learning	24
2.	Karakteristik Dalam Pendekatan Contextual Teaching and Learning..	26
3.	Manfaat Pendekatan Contextual Teaching and Learning.....	27
4.	Langkah-langkah Pendekatan Contextual Teaching and Learning	29
5.	Kelebihan dan Kekurangan Dalam Pendekatan Contextual Teaching and Learning.....	30
D.	Materi Bangun Ruang.....	31
1.	Pengertian Bangun Ruang	31
2.	Macam-macam Bangun Ruang	32
E.	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	34
F.	Kerangka Berpikir	34

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Model Penelitian dan Pengembangan.....	37
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	38
1.	Potensi Masalah.....	40
2.	Pengumpulan Data.....	41
3.	Desain Produk	42
4.	Validasi Desain.....	43
5.	Perbaikan Desain	44
6.	Uji Coba Produk.....	44
7.	Revisi Produk	45
C.	Jenis Data.....	45
1.	Data Kuantitatif	45
2.	Data Kualitatif	46

D. Instrumen Pengumpulan data	46
1. Lembar Validasi	46
2. Lembar Observasi.....	47
3. Angket	47
4. Pedoman Wawancara	47
E. Teknik Pengumpulan Dan Analisis data.....	47
1. Teknik Pengumpulan Data	47
2. Teknik Analisis Data	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan	50
1. Potensi dan Masalah.....	50
2. Pengumpulan Data.....	51
3. Desain Produk	51
4. Validasi Desain.....	52
5. Perbaikan Desain	59
6. Uji Coba Produk.....	68
7. Revisi Produk	70
B. Pembahasan	70

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	74
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Kelas VIII SMP Abdurrahman Ibnu Auf	5
Tabel 3.1 Skor Kemenarikan	49
Tabel 4.1 Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Materi	53
Tabel 4.2 Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Materi	54
Tabel 4.3 Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Media.....	56
Tabel 4.4 Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Media.....	58
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4.6 Saran Perbaikan Validasi Ahli Media	66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Produk.....	39
Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Materi	54
Gambar 4.2 Grafik Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Materi	55
Gambar 4.3 Grafik Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Media.....	57
Gambar 4.4 Grafik Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Media.....	59
Gambar 4.5 Perbaikan Gambar Bangun Ruang	60
Gambar 4.6 Perbaikan Penulisan Simbol Matematika.....	61
Gambar 4.7 Penjabaran Rumus.....	62
Gambar 4.8 Cover Pembuka	62
Gambar 4.9 Tambahan Nomor Pada Latihan Soal.....	68
Gambar 4.10 Penambahan Kontextual Pada Kubus, Balok Serta Limas	65
Gambar 4.11 Penambahan Dalil (Al-Qur'an)	66
Gambar 4.12 Menggunakan Media/Gambar Yng Memang Berkaitan Dengan Kondisi/ Situasi Nyata CTL	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dan membentuk akhlak dilingkungannya.¹ Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk meningkatkan derajat kehidupan warga masyarakat dan derajat bangsa, hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah ayat 11 yang artinya :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan, khususnya mutu pendidikan matematika perlu diadakan terobosan-terobosan baru, baik dalam pengembangan kurikulum, sumber daya manusia, inovasi pembelajaran, maupun dalam pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Berkaitan dengan sumber daya manusia, guru matematika memegang peran penting dan sebagai ujung tombak

¹ UU Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), h. 3.

dalam meningkatkan pemahaman matematika peserta didik. Salah satu cara untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang optimal dalam pelajaran matematika jika para guru menguasai materi yang diajarkan dengan baik mampu memilih strategi atau metode pembelajaran dengan tepat dalam setiap proses pembelajaran.

Kurang maksimalnya nilai peserta didik tersebut disebabkan oleh hanya pendidik dan guru hanya menggunakan buku teks yang dianggap sebagai pusat pembelajaran, dalam artian didalam penyampain ilmu pengetahuan hanya guru yang berperan aktif di dalam kelas. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang kurang disukai peserta didik, berbagai alasan bisa dikemukakan oleh peserta didik salah satunya yang dikatakan oleh Syahfrudin peserta didik kelas VIII 'Matematika itu susah dipahami'²sebenarnya tidak, pelajaran matematika itu lebih mudah dibandingkan pelajaran Bahasa Indonesia. Karna dalam proses belajar mengajar belum terdapat variasi media, maka pelajaran matematika akan menjadi pelajaran yang membosankan.

Upaya meningkatkan mutu, efesien serta efektifitas proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh jumlah tenaga pendidikan dan kualitas yang memadai secara profesional serta banyaknya buku teks sebagai pegangan pendidik, tetapi juga peran media yang tidak kecil artinya, bahwa mungkin suatu faktor yang amat menentukan bagi keberhasilan pendidikanl. SMP Abdurrahman

² Muhammad Syahfrudin, Wawancara Dengan Siswa Kelas VIII SMP Abdurrahman Ibnu Auf Bandar Lampung 06 Januari 2017.

Ibnu Auf merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang ada di Bandar Lampung. Sudah terdapat LCD, fasilitas Wifi dan alat praktikum lainnya. Kekurangannya hanya saja tidak menggunakan media pembelajaran disetiap mata pelajaran yang dilakukan di kelas, meski sudah terdapat LCD didalam kelas tersebut. Dengan demikian, dari hasil wawancara dengan guru matematika kelas VIII ibu Lily Sumiarty, S.Pd di SMP Abdurrahman Ibnu Auf diperoleh suatu fakta bahwa tidak semua siswa kelas VIII memiliki nilai yang bagus dalam pelajaran matematika. Hal ini bisa dilihat dari hasil ulangan sehari-hari dan kecenderungan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menerima materi pelajaran matematika.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII Semester
Genap SMP Abdurrahman Ibnu Auf Bandar Lampung 2016/2017

No	Nilai	Kriteria	Jumlah (siswa)	%
1	≥ 60	Tuntas belajar	6	25%
2	< 60	Belum tuntas belajar	18	75%
Jumlah			24	100%

Sumber : Leger SMP Abdurrahman Ibnu Auf 2016/2017

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa peserta didik yang mendapat nilai < 60 adalah 75% (18) peserta didik berprestasi rendah yaitu dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan lainnya 25% (6) peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah diterapkan oleh SMP Abdurrahman Ibnu Auf sebesar 60 untuk mencapai mata

pelajaran.³ Rendahnya hasil belajar matematika peserta didik tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya dapat berasal dari diri misalnya ditentukan pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif.

Selain itu, dalam proses pembelajaran matematika yang berlangsung selama ini didominasi dengan media cetak (buku) maupun papan tulis, dan tidak ada satupun pendidik yang memanfaatkan prasarana yang tersedia di sekolah. Sehingga membuat minat dan motivasi belajar peserta didik berkurang. Karena pendidik sering mengabaikan penggunaan media pengajaran selain buku teks dan papan tulis, yang diketahui memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

Hamalik dalam Sudirman mengatakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran mengakibatkan keinginan dan minat, memberikan semangat dan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik tinggi dan bahkan berpengaruh secara psikologi kepada peserta didik”⁴. Sejalan dengan uraian ini, Yunus dalam arsyad mengungkapkan “Bahwasannya media pengajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. Orang yang mendengar saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan

³ Lily Sumiarty, Leger Data Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Semester genap SMP Abdurrahman Ibnu Auf Tahun Pelajaran 2016/2017.

⁴ Sudirman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Pedagogia:Sleman Yogyakarta,2012), h.

lamanya bertahan apa yang dipahaminya di banding dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya”.⁵

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satu nya adalah media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *multimedia interaktif*. *Multimedia interaktif* suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat yang dapat digunakan. Dengan media adanya *Multimedia Interaktif* ini kita dapat merancang dan membuat presentasi lebih menarik dan professional. Pemanfaatan *multimedia interaktif* ini dapat digunakan oleh pendidik ataupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas-tugas yang diberikan, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif* dapat memudahkan proses belajar mengajar matematika dan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Dari permasalahan yang diketahui, maka peneliti tertarik untuk membuat suatu bahan ajar berupa “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Multimedia Interaktif* Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Materi Bangun Ruang” penting dan menarik untuk dilakukan.

⁵ Yunus attarbiyatu watta ‘iliim, di kutip oleh Azhar Arsyad. “*Media Pengajara*” (Raja Grafindo Persada : Jakarta, 1997), h. 16.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga berimplikasi pada proses pembelajaran yang tidak efektif.
2. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang kurang disukai peserta didik.
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti media pembelajaran yang berbasis multimedia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis memfokuskan pembatasan masalah yang muncul dalam pembelajaran matematika yaitu : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Multimedia Interaktif* Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Semester genap SMP Abdurrahman Ibnu Auf Bandar Lampung 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah adalah usaha untuk merumuskan masalah yang telah berhasil diidentifikasi dan ditimbang bobot dan unsur-unsurnya, mendukungnya dengan proposisi tertentu, menentukan batas-batas dan hubungannya dengan masalah lain, dan mengidentifikasi aspek-aspek atau segi-seginya. Berdasarkan

dari identifikasi masalah dan pembahasan masalah, maka penulis merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi bangun ruang?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *multimedia interaktif* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi bangun ruang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian pengembangan media sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi bangun ruang kelas VIII semester genap SMP Abdurrahman Ibnu Auf Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *multimedia interaktif* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi bangun ruang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif* matematika ini dapat memfasilitasi peserta didik memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran matematika.

2. Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran yang progresif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

3. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru-guru dalam mempraktekan pengembangan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif* dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL).

4. Bagi Peneliti

Hasil media pengembangan berbasis *multimedia interaktif* untuk pembelajaran yang lebih baik dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam matematika. Dalam pengembangan ini, peneliti termotivasi untuk penelitian yang lebih dalam untuk pengembangn media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif*.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek penelitian ini adalah Penerapan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif* dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) pada materi bangun ruang.
2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII semester genap SMP Abdurrahman Ibnu Auf Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.
3. Tempat penelitian dilakukan di SMP Abdurrahman Ibnu Auf Bandar Lampung.
4. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.