

## ABSTRAK

**Risa Raudlotul Jannah, 1810610047, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Etnomatematika Menara Kudus Menggunakan *Articulate Storyline* pada Siswa Kelas VIII.**

Adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran matematika di SMP Tahfidh Ma'had Yasin menyebabkan siswa mengalami beberapa kesulitan. Kesulitan itu antara lain merasa matematika sulit dipahami, sulit dimengerti, banyak rumus, dan kurang menarik. Selain itu, belum terdapat media yang berbasis teknologi guna menunjang perkembangan zaman. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk memberi kemudahan siswa dalam memahami konsep matematika yang abstrak. Melalui etnomatematika diharapkan siswa dapat memahami dan mengkonstruksi konsep matematika yang abstrak melalui aktivitas yang nyata. Salah satu bentuk objek etnomatematika yang terletak di Kabupaten Kudus, Jawa Tengah yang mempunyai banyak potensi untuk dieksplorasi adalah Menara Kudus. Dari sudut pandang etnomatematika Menara Kudus memuat objek geometri pada bentuk bangunannya, khususnya objek bangun ruang sisi datar. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, serta kepraktisan multimedia interaktif berbasis etnomatematika Menara Kudus menggunakan *Articulate Storyline* pada materi bangun ruang sisi datar siswa kelas VIII. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Adapun model pengembangan yang dianut adalah 4D Thiagarajan dengan 4 tahap yang dilakukan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Subjek penelitian pengembangan ini adalah para validator, guru matematika, 8 orang siswa kelas VIII pada uji coba skala kecil, serta 30 orang siswa kelas VIII pada uji coba skala besar. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket penilaian ahli materi dan ahli media terkait uji kelayakan, serta angket respon guru dan peserta didik untuk uji kepraktisan. Kemudian pada teknis analisis data menggunakan skala *likert*. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Media pembelajaran yang dihasilkan berupa aplikasi yang dapat diakses melalui hp android, media pembelajaran tersebut berisi materi bangun ruang sisi datar yang terintegrasi etnomatematika Menara Kudus untuk kelas VIII. 2) Hasil uji kelayakan oleh ahli materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 87,5% dan oleh ahli media sebesar 85,63% dengan masing-masing termasuk dalam kriteria “sangat layak”. 3) Hasil uji kepraktisan oleh guru diperoleh skor 45 atau persentase sebesar 90% dengan kriteria “sangat praktis” dan oleh peserta didik diperoleh persentase sebesar 91,53% dengan kriteria “sangat praktis” juga. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dinyatakan layak dan praktis serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga dapat memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi bangun ruang sisi datar kelas VIII..

**Kata Kunci :** *Multimedia Interaktif, Etnomatematika Menara Kudus, Articulate Storyline*