

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
KONTEKSTUAL PADA MATERI TRIGONOMETRI KELAS X UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS SMA**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

OLEH:

IMELDA TAGUGURAT
NPM: 2110013211003



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

2025

PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Imelda Tagugurat
NPM : 2110013211003
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Trigonometri Kelas X Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis SMA

Disetujui untuk diujikan,

Pembimbing,



Dra. Niniwati, M.Pd

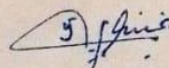
Mengetahui:

Dekan



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



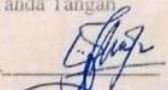
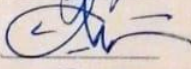
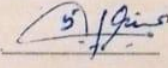
Dr. Yusri Wahyudi, M.Pd

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Tujuh Belas** bulan **September** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** bagi:

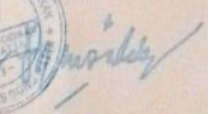
Nama : Imelda Tagugurat
NPM : 2110013211003
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Trigonometri Kelas X Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis SMA

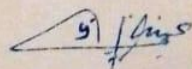
Tim Penguji

No	Nama		Tanda Tangan
1.	Dra. Niniwati, M.Pd	(Ketua)	1. 
2.	Dr. Khairudin, M.Si	(Anggota)	2. 
3.	Dr. Yusri Wahyuni, M.Pd	(Anggota)	3. 

Lulus Ujian Tanggal: 17 September 2025

Mengetahui:


Dekan

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dr. Yusri Wahyuni, M.Pd

ABSTRAK

Imelda Tagugurat: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Trigonometri Kelas X Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis SMA

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Hal ini disebabkan penggunaan metode pembelajaran konvensional, Peserta didik jarang diberikan soal trigonometri berbasis kontekstual sehingga mereka kurang aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMAN 3 Pariaman, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh media cetak, seperti buku, LKPD, modul, serta presentasi melalui *PowerPoint* dan Canva. Hal ini memerlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi trigonometri kelas X. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran matematika berupa media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi trigonometri kelas X, untuk mengetahui bagaimana pengembangan media yang memenuhi kriteria valid, praktis dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Jenis penelitian ini adalah *Research & Development* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berdasarkan hasil analisis uji validitas dan uji praktikalitas serta uji tes yang telah dilakukan, maka diperoleh nilai hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan kriteria “**Valid**” dengan skor 82 %, validasi oleh ahli media menunjukkan kriteria “**Valid**” dengan skor 88 %, dari segi praktikalitas, guru memberikan skor 90 % dengan kriteria “**Sangat Valid**”, sedangkan peserta didik memberikan skor 82,25% dengan kriteria “**Valid**”, dan hasil tes menunjukkan rata-rata skor N-gain di 0,65 dengan kriteria “**Sedang**” serta presentase 65,3 % dengan kriteria “**Cukup Efektif**” Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sudah valid, praktis dan efektif. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini yang dapat diakses secara offline, agar dapat bermanfaat dan memberikan dampak positif dalam mendukung proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif berbasis Kontekstual, Trigonometri, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	11
A. Kajian Teori	11
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENGEMBANGAN	29
A. Model Pengembangan	29
B. Prosedur Pengembangan	29
C. Uji Coba Produk.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57

A. Hasil Pengembangan.....	57
B. Pembahasan.....	85
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUTAKA	91
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah.....	18
Tabel 2. <i>Storyboard</i> Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual	30
Tabel 3. Kriteria Skala <i>Likert</i>	38
Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	38
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	39
Tabel 6. Kriteria Skala <i>Likert</i>	40
Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas Guru	41
Tabel 8. Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas Peserta Didik	42
Tabel 9. Rubrik Penskoran Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	43
Tabel 10. Kriteria Indeks Tingkat Kesukaran Soal.....	47
Tabel 11. Hasil Uji Indeks Kesukaran Soal	47
Tabel 12. Kriteria Indeks Daya Pembeda Soal	48
Tabel 13. Hasil Uji Indeks Daya Pembeda Soal	48
Tabel 14. Kriteria Reliabilitas Instrumen	49
Tabel 15. Kriteria Penilaian Kevalidan Produk	51
Tabel 16. Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk	52
Tabel 17. Kriteria N-gain.....	53
Tabel 18. Kriteria Keefektivan Produk	53
Tabel 19. Hasil Validasi Ahli Materi	69
Tabel 20. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	71
Tabel 21. Hasil Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 22. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	74
Tabel 23. Saran dan Perbaikan Validator Ahli Materi	75
Tabel 24. Saran dan Perbaikan Validator Ahli Media	76
Tabel 25. Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Guru	79
Tabel 26. Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	80
Tabel 27. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik	81
Tabel 28. Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	81

Tabel 29. Rekapitulasi Hasil N-gain	82
Tabel 30. Rekapitulasi Pengklasifikasian N-gain	82

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. Hasil Kerja Peserta Didik</i>	<i>4</i>
<i>Gambar 2. Tampilan Articulate Storylane 360</i>	<i>4</i>
<i>Gambar 3. Tampilan Canva</i>	<i>4</i>
<i>Gambar 4. Langkah Pengembangan Model ADDIE</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 5. Flowchart.....</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 6. Cover Media Pembelajaran Interaktif.....</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 7. Halaman Petunjuk Penggunaan</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 8. Halaman Narasi.....</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 9. Halaman Narasi Alur Cerita</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 10. Menu Utama</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 11. Halaman Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 12. Halaman Profil Pengembang</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 13. Halaman Menu Materi</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 14. Tampilan Materi</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 15. Halaman Menu Latihan</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 16. Tampilan Latihan.....</i>	<i>66</i>
<i>Gambar 17. Halaman Menu Quiz.....</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 18. Tampilan Quiz</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 19. Rekap Nilai Quiz.....</i>	<i>68</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Daftar Nama Validator	90
Lampiran II. Validasi Ke-1 Ahli Materi	91
Lampiran III. Validasi Ke-2 Ahli Materi	96
Lampiran IV. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	100
Lampiran V. Validasi Ke-1 Ahli Media	103
Lampiran VI. Validasi Ke-2 Ahli Media	108
Lampiran VII. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	113
Lampiran VIII. Rekapitulasi Hasil Pengembangan Media	117
Lampiran IX. Lembar Angket Praktikalitas Guru	122
Lampiran X. Rekapitulasi Hasil Penilain Angket Praktikalitas Guru.....	126
Lampiran XI. Lembar Angket Praktikalitas Peserta didik.....	129
Lampiran XII. Rekapitulasi Hasil Penilain Angket Praktikalitas Peserta Didik	133
Lampiran XIII. Kisi-Kisi Uji Coba Soal.....	136
Lampiran XIV. Soal Uji Coba	141
Lampiran XV. Rubrik Penilaian Soal Uji Coba	143
Lampiran XVI. Rekapitulasi Hasil Uji Kesukaran dan Daya Pembeda Soal	151
Lampiran XVII. Rekapitulasi Hasil Uji Derajat Reliabilitas	152
Lampiran XVIII. Rekapitulasi Hasil N-gain	153
Lampiran XIX. Dokumentasi.....	154
Lampiran XX. Surat Izin Penelitian	155
Lampiran XXI. Surat Permohonan Izin Penelitian	156
Lampiran XXII. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat	157
Lampiran XXIII. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari, karena matematika memuat hampir seluruh ilmu dasar setiap disiplin ilmu. Oleh karena itu matematika ilmu yang wajib dipelajari di setiap jenjang Pendidikan baik dari jenjang Pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Maupun di Perguruan Tinggi. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang telah diajarkan sejak dini dimulai dari Pendidikan dasar sampai perguruan tinggi (Lilisantika & Lessa. P, 2023). Matematika memegang peranan penting dalam dunia Pendidikan sehingga matematika memiliki beberapa tujuan dalam pembelajarannya.

Salah satu tujuan utama pembelajaran matematika adalah membekali peserta didik dengan kemampuan pemecahan masalah dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika. Nation council of teachers of mathematics (NCTM) (2020) mengemukakan bahwa peserta didik sebaiknya memiliki beberapa kemampuan matematis yang mencakup pemecahan masalah, penalaran dan pembuktian, komunikasi, koneksi dan representasi yang seharusnya dapat dimiliki oleh peserta didik (Tunnajac & Gunawan, 2021). Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis.

Lestari, dkk (2021) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan suatu kemampuan dalam menyelesaikan masalah

matematika yang cara penyelesaian masalahnya belum diketahui secara langsung, maka pengetahuan sebelumnya yang sudah ada dengan konsep yang berkaitan akan dimanfaatkan. Artinya pemecahan masalah matematis terdiri dari beberapa langkah yang harus diperhatikan, Empat indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikemukakan oleh polya yakni memahami masalah, menyusun rencana pemecahan masalah, melaksanakan rencana dalam penyelesaian masalah dan melakukan pengecekan kembali (Tunnajac & Gunawan, 2021). Penting bagi peserta didik menguasai kemampuan pemecahan masalah matematis untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah-masalah matematis. salah satu topik dalam matematika yaitu trigonometri.

Trigonometri merupakan salah satu topik dalam pembelajaran matematika yang memerlukan kemampuan pemecahan masalah. Fuadi, dkk (2024) menyatakan bahwa trigonometri adalah topik dalam matematika yang menjadi materi yang tepat karena membutuhkan kemampuan dalam menyelesaikan soal-soalnya. Hal ini disebabkan konsep-konsep dalam trigonometri berkaitan dengan pemahaman sudut, perbandingan trigonometri dan penerapannya dalam berbagai konteks yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan masalah matematika. Namun kenyataannya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dalam menyelesaikan soal trigonometri masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Kamis, 22 Mei 2025 dengan salah seorang guru mata pelajaran matematika dan peserta didik di SMAN 3 Pariaman, diketahui bahwa sekolah sudah menggunakan Kurikulum Merdeka.

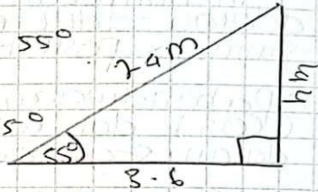
Namun, guru masih banyak menggunakan metode pengajaran konvensional. Peserta didik jarang menyelesaikan soal-soal yang disajikan dalam bentuk soal cerita. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga belum bervariasi. Guru masih mengandalkan media PowerPoint untuk menyampaikan materi pelajaran dan belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini menyebabkan banyak peserta didik kurang aktif serta kurang berminat dalam belajar matematika.

Pembelajaran yang masih bersifat konvensional merupakan metode pengajaran yang kurang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, hal ini disebabkan metode pengajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi terutama media yang dapat melibatkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan media tersebut.

Terdapat beberapa kesulitan peserta didik dalam belajar matematika terutama pada topik trigonometri yaitu kesulitan dalam memahami soal yang dibuat dalam bentuk soal cerita, sulit menyelesaikan soal secara sistematis, sulit menuliskan informasi penting yang ada dalam soal, sulit menentukan nilai akhir, dan sulit menentukan mana yang sudut depresi dan sudut elevasi, hal ini terlihat dari hasil kerja salah satu peserta didik dalam menjawab soal latihan yang dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.

1. Seutas tali panjang 24 m. Salah satu ujungnya diikatkan pada ujung tiang vertikal yang tingginya 4 meter dan ujung yang lainnya ditancapkan pada tanah dan membentuk sudut 55° seperti gambar. di samping 3.6 di bawah berapa tinggi tiang sesungguhnya?

Jawab:
 Berdasarkan posisi sudut 55°
 Pada gambar 3.6 maka



$$\sin 55^\circ = \frac{h}{24} \Leftrightarrow h = 24 \times \sin 55^\circ$$

(perhitungan selanjutnya dapat menggunakan kalkulator dengan kalkulator)

tekan tombol $24 \times \sin 55 =$

tampilan layar 19.664906

Jadi tinggi tiang sekitar 19.66 m

CS Dipindai dengan CamScanner

Gambar 1. Hasil Kerja Peserta Didik

Berdasarkan hasil kerja salah satu peserta didik, dapat dilihat bahwa terdapat indikator kemampuan pemecahan masalah yang belum terpenuhi yakni: 1) Peserta didik belum menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanya; 2) Peserta didik belum membuat strategi perencanaan penyelesaian masalah dengan lengkap. Dari hasil kerja peserta didik tersebut terlihat bahwa peserta didik belum mampu menyelesaikan masalah dengan sistematis dan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik masih tergolong rendah, maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi untuk memfasilitasi kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal yang ada.

Media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran, sebagaimana yang kita tahu bahwa kebanyakan peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain smartphone, laptop, komputer dan lainnya. Terkait dengan

perkembangan teknologi sekarang peserta didik lebih banyak menggunakan waktu mereka untuk bermain smartphone, laptop, komputer dan tablet dalam melakukan aktivitas seperti belajar, bermain, dan aktivitas lainnya (Lestari, dkk, 2020). Salah satu media pembelajaran yang menggunakan komputer, smartphone sebagai akses yang dapat membantu peserta didik dapat menerima materi pembelajaran adalah media pembelajaran yang dibuat melalui *Articulate Storylane* dan Canva.

Media pembelajaran yang dikembangkan melalui Articulate Storyline dan Canva mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Articulate Storyline menyediakan fitur multimedia interaktif, seperti animasi, kuis, dan simulasi, yang membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar. Di sisi lain, Canva mendukung penyusunan materi visual yang sederhana namun estetik sehingga mudah dipahami. Kehadiran kedua media ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menciptakan media interaktif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Usman, dkk (2025) menyatakan melibatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik melalui penggunaan media interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran melalui fitur-fitur navigasi, visual, animasi dan simulasi yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar, apalagi media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah media yang berbasis kontekstual.

Kontesktual merupakan suatu yang berhubungan atau bergantung pada konteks. Nelissen (9999) menyatakan “A context is a situation wich appeals to children and wich they can recognice in teory” yang mendefinisikan konteks adalah situasi yang menarik bagi anak-anak dan yang dapat mereka kenali secara baik (dalam Lestari, dkk, 2021, p.185). Dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat mempermudah konsep-konsep yang abstrak dan pembelajaran dengan soal-soal yang berbasis kontekstual membantu peserta didik memahami materi melalui situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga membuat pembelajaran lebih relevan dan menarik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Trigonometri Kelas X untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMA”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi terutama media pembelajaran interaktif pada materi trigonometri
2. Peserta didik jarang menyelesaikan soal-soal yang berbasis kontekstual
3. Peserta didik belum terbiasa menyelesaikan soal-soal dengan langkah-langkah penyelesaian masalah polya

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi yang telah di uraikan, agar peneliti lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka peneliti membatasi masalah pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontektual Pada Materi Trigonometri Kelas X untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran matematika berupa media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi trigonometri yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik?
2. Bagaimanakah Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi trigonometri kelas x yang memenuhi kriteria Valid dan Praktis?
3. Bagaimanakah efektifitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi trigonometri kelas x yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik?

E. Tujuan Pengembangan

Berasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan pengembangan ini sebagai berikut

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran matematika berupa media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi trigonometri kelas x yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik
2. Untuk mengidentifikasi bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi trigonometri kelas x yang memenuhi kriteria Valid dan Praktis.
3. Untuk mengidentifikasi efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi trigonometri kelas x dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual ini adalah

1. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik
Media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi trigonometri.
2. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
Media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual yang dikembangkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mampu Memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.
3. Meningkatkan efisiensi pembelajaran

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan efisien

4. Mengembangkan keterampilan abad 21

Sebagai pedoman bagi peneliti dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik yang profesional dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran berupa media interaktif

G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi trigonometri untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik sebagai berikut

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi trigonometri kelas x untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SMA.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan dalam topik trigonometri, yang dibuat melalui aplikasi *Storylane 360* dan aplikasi canva sebagai sumber untuk mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif yang mendukung peserta didik untuk berinteraksi pada media seperti tombol navigasi yakni tombol pengontrol yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mengakses isi dalam media yang dikembangkan

3. Tampilan konten pada media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memuat halaman intro, cover, petunjuk penggunaan, menu utama yang memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal kontekstual, kuis, dan profil pengembang, yang dibuat dalam bentuk yang menarik dengan variasi teks, gambar, audio, visual, dan animasi.