

ABSTRAK

Rasyiqah Nurul Khairiyah. NIM 4163311052 (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Smartapps Creator 3 Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran matematika yang valid, praktis, dan efektif dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE dimana model ini meliputi tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Sampel dari penelitian adalah 32 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket validasi media dan materi, angket respon siswa, tes kemampuan awal pemecahan masalah matematis (*pretest*) dan tes kemampuan akhir pemecahan masalah matematis (*posttest*). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah valid dengan rincian nilai rata-rata validasi media 4,63 dengan kategori sangat layak dan validasi materi dengan rata-rata nilai 4,69 dengan kategori sangat layak. Sementara nilai rata-rata kepraktisan media adalah 3,80 dengan kategori sangat praktis. Aplikasi pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok yang dikembangkan sudah efektif karena telah memenuhi kriteria keefektifan yakni : (a) Tercapainya ketuntasan indikator/tujuan pembelajaran peserta didik dimana sebanyak 83,87% siswa dinyatakan tuntas dan mencapai nilai diatas kriteria ketuntasan minimum yakni 75; (b) Waktu yang digunakan tidak melebihi waktu yang pembelajaran biasa/efisien; dan (c) Respon siswa 95,05% positif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Model Pengembangan ADDIE, Kemampuan Pemecahan Masalah

ABSTRACT

Rasyiqah Nurul Khairiyah. NIM 4163311052 (2023). Development of Mathematics Learning Media Using Smartapps Creator 3 To improve Problem-Solving Ability in Grade VIII Students Of SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan.

This research aims to obtain valid, practical, and effective mathematics learning media that can improve students' mathematical problem-solving abilities. The research conducted in development research using the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The sample of this study was 32 grade VIII students of SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. The instruments used in this research are media and material validation questionnaires, student response questionnaires, initial mathematical problem-solving ability tests (pretest) and final mathematical problem-solving ability tests. The results of the research show that the learning media developed is valid with details of an average media validation score of 4.63 in the very feasible category and material validation with an average score of 4.69 in the very feasible category. Meanwhile, the average value for the practicality of the media is 3.80 in the very practical category. The application of mathematics learning on the material on the flat side of cubes and blocks developed is effective because it meets the effectiveness criteria, namely: (a) Achieving completeness of the indicators/learning objectives of students where as many as 83.87% of students were declared complete and achieved a score above the minimum completion criteria, namely 75; (b) The time used does not exceed normal/efficient learning time; and (c) Student responses were 95.05% positive.

Keywords: Learning Media, Development in ADDIE Model, Problem Solving Ability