

ABSTRAK

Renna Nur Fauziah. (2025). “ Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbantuan *Heyzine* dengan *Mathcitymap* untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi berbagai persoalan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya kemampuan ini masih tergolong rendah karena pendekatan pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif serta media pembelajaran seperti *e-modul* pun belum sepenuhnya mendukung pembelajaran kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan *e-modul* interaktif berbantuan *Heyzine* dengan *Mathcitymap* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Metode penelitian yang digunakan ialah *research and development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Sumber data diperoleh dari peserta didik kelas VII H SMPN 1 Ciparay pada materi luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar: balok & kubus, dosen ahli media dan guru mata pelajaran matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat validitas media valid dan tingkat validitas materi sangat valid. Tingkat praktikalitas media menunjukkan sangat praktis serta tingkat efektivitas media ini sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa *e-modul* layak digunakan sebagai penunjang tambahan dalam pembelajaran matematika yang lebih interaktif di sekolah.

Kata kunci: *E-Modul*, Interaktif, *Heyzine*, *Mathcitymap*, Pemecahan Masalah Matematis

ABSTRACT

Renna Nur Fauziah. (2025). “ Pengembangan *E-Modul* Interaktif Berbantuan *Heyzine* dengan *Mathcitymap* untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”

Mathematical problem solving ability is an important competency that must be possessed by students in facing various contextual problems in everyday life. However, in reality, this ability is still relatively low because the learning approach used tends to be conventional and does not involve students actively and learning media such as e-modules do not fully support contextual learning. Therefore, innovation of interactive and contextual learning media is needed. The purpose of this study is to develop an interactive e-module assisted by Heyzine with Mathcitymap to improve students' mathematical problem solving abilities. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. Data sources were obtained from students of class VII H SMPN 1 Ciparay on the material of surface area and volume of flat-sided solids: cuboids & cubes, media expert lecturers and mathematics subject teachers. The results of this study indicate that the level of media validity is valid and the level of material validity is very valid. The level of media practicality shows that it is very practical and the level of media effectiveness is very effective. This shows that e-modules are suitable for use as additional support in more interactive mathematics learning in schools.

Keywords: E-Module, Interactive, Heyzine, Mathcitymap, Mathematics Problem Solving