

## ABSTRAK

### **Deslie Salza Dwikurnia. (2025). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Scratch* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa”**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Scratch* guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *Scratch* yang di uji cobakan kepada siswa kelas VIII di salah satu SMP Negeri di Kabupaten Bandung. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar validasi ahli, angket kepraktisan dan respon siswa, serta tes kemampuan pemahaman konsep matematis. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian para ahli. Kepraktisan dan respon siswa terhadap penggunaan media juga berada pada kategori sangat praktis dan baik. Selain itu, terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran berbantuan *Scratch* ini dinilai efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika di jenjang SMP.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Scratch*, Pemahaman Konsep Matematis

