

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Construct 2* guna meningkatkan pemahaman matematis dan *self regulated learning* siswa. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini berfokus pada empat aspek utama, yaitu proses pengembangan, validitas produk, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa produk tergolong valid. Kepraktisan dibuktikan melalui respons positif dari guru dan siswa selama implementasi. Efektivitas produk ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa dalam pemahaman matematis dan *self regulated learning* berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest. Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, media ini layak dijadikan sebagai alat pembelajaran inovatif dan interaktif untuk mendukung keterlibatan dan pemahaman siswa.

Kata kunci: ADDIE, multimedia pembelajaran, *Construct 2*, pemahaman matematis, *self regulated learning*

