

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *SOFTWARE SWISHMAX* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR GEOMETRI DAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA

Penelitian ini di dasari oleh masalah yaitu belum adanya media pembelajaran yang menarik yang digunakan oleh guru dan anggapan siswa bahwa pelajaran matematika masih harus di tuntut dari sisi penggunaan media. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbantuan *software swishmax* yang berkualitas dilihat dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini dilakukan di MTs Al-huda Arjasari pada tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini dirancang dengan mengikuti prosedur pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil pengembangan diperoleh tahap analisis yaitu analisis kurikulum, materi, teknologi dan laboratorium ujicoba. Pada tahap desain diperoleh penyusunan alur materi pembelajaran, garis-garis besar isi dan tampilan media. Pada tahap pengembangan dilakukan pengembangan media pembelajaran dan penilaian aspek kevalidan. Pada tahap implementasi dilakukan ujicoba dalam kelas pembelajaran dan tes. Tahap evaluasi dilakukan analisis kepraktisan dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *software swishmax* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran dikatakan valid berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan media menunjukkan nilai sebesar 57,30 dan 72,50 yang termasuk kategori “sangat valid”. Media pembelajaran dikatakan praktis berdasarkan angket kepraktisan siswa menunjukkan nilai sebesar 40,78 yang termasuk kategori “sangat praktis”. Media pembelajaran dikatakan efektif berdasarkan persentase ketuntasan siswa sebesar 89,28% yang dikategorikan sangat efektif. Media pembelajaran yang dikembangkan disimpulkan layak untuk digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Matematika; *software swishmax*; *ADDIE*