

## ABSTRAK

### **Wilda (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop up book* Melalui Collaborative Creativity Berbantuan *Blender 3D* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.**

Siswa SMP kesulitan dalam memahami konsep matematika yang abstrak dan membutuhkan dukungan visualisasi dalam pembelajaran. Media *Pop up book* berbantuan *Blender 3D* dikembangkan dengan prinsip dapat memvisualisasikan materi matematika. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui: (1) bagaimana keterlaksanaan pengembangan media *Pop up book* berbantuan *Blender 3D*; (2) validitas dari media *Pop up book* berbantuan *Blender 3D*; (3) praktikalitas dari media *Pop up book* berbantuan *Blender 3D*; (4) efektivitas dari media *Pop up book* berbantuan *Blender 3D*. Metode penelitian yang digunakan adalah *R&D (Research and Development)* dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* yang dilakukan di SMP Negeri 4 Sukabumi. Hasil penelitian menunjukkan validitas media sangat valid oleh ahli media dengan persentase 93%, validitas materi pada kategori sangat valid oleh ahli materi dengan persentase 96%, dan validitas bahasa pada kategori valid oleh ahli bahasa dengan persentase 80%. Efektivitas media mendapatkan hasil efektif menggunakan *effect size* diperoleh 2,986 dengan interpretasi 79% dengan kategori tinggi. Praktikalitas media mendapatkan kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 96% pada skala kecil, persentase 90% dengan kategori sangat praktis pada skala besar, dan persentase 91% dengan kategori skala besar pada pengujian desiminasi.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, *Pop up book*, kemampuan berpikir kreatif matematis, *ADDIE*