

ABSTRAK

Meuthia Zhahira Putri Adita – 1202050070 (2024). “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *MIT App Inventor* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik”

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk dimiliki oleh peserta didik. Namun, kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik perlu ditingkatkan. Hal ini dapat diatasi dengan membuat sebuah inovasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran matematika yang memanfaatkan teknologi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *MIT App Inventor* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, 2) memvalidasi media, 3) menentukan keefektifan media, 4) menentukan tingkat kepraktisan media, dan 5) melihat respon peserta didik terhadap media. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Media ini diujicobakan terhadap 30 orang peserta didik kelas VIII. Hasil penelitian yang diperoleh ialah media pembelajaran matematika dikembangkan melalui 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, serta media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat valid, cukup efektif, praktis, dan mendapatkan respon yang baik dari peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *MIT App Inventor*, Pemecahan Masalah, Pengembangan, Peserta Didik.

