

ABSTRAK

Nana Andriyana (2024), Pengembangan Media Pembelajaran *Mathopoly Game* berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Peserta Didik

Kemampuan berpikir kritis pada peserta didik masih perlu ditingkatkan dan peluang sebagai salah satu cabang dari matematika yang memerlukan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran *Mathopoly Game* berbasis android untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Metode yang digunakan pada penelitian ini metode *Reseach and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil uji validitas dari media ini yaitu sebesar 97% pada ranah media dan 93% pada ranah materi dengan rata-rata total sebesar 95% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji praktikalitas media ini pada uji skala kecil sebesar 91% dan pada uji skala besar sebesar 87% dengan rata-rata total sebesar 89% dengan kriteria sangat praktis. Peningkatan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik setelah penggunaan media ini mengalami peningkatan dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,36 dengan kriteria sedang yang menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis. Dapat disimpulkan media pembelajaran *Mathopoly Game* berbasis android ini layak digunakan dalam pembelajaran materi peluang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Mathopoly Game*, Android, Berpikir Kritis



ABSTRACT

Nana Andriyana (2024), Pengembangan Media Pembelajaran *Mathopoly Game* berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Peserta Didik

Students' critical thinking abilities still need to be improved and its opportunities as a branch of mathematics require effective and interesting learning media. Therefore, the aim of this research is to develop Android-based Mathopoly Game learning media to improve students' critical thinking skills. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method with the development of the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The validity test results of this media were 97% in the media domain and 93% in the material domain with a total average of 95% with very valid criteria. The practicality test results for this media in the small scale test were 91% and in the large scale test it was 87% with a total average of 89% with very practical criteria. The increase in critical thinking skills in students after using this media has increased with an N-Gain value of 0.36 with medium criteria which shows there is an increase in critical thinking skills. It can be concluded that the Android-based Mathopoly Game learning media is suitable for use in learning opportunity material.

Keywords: Learning Media, Mathopoly Game, Android, Critical Thinking

