

## ABSTRAK

AZZAHRA APRILIA. 2023. **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Macromedia Flash 8* untuk Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik pada Materi Teorema Pythagoras.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Macromedia Flash 8* untuk melatih kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik. Metode penelitian menggunakan *Research & Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara semi terstruktur dan penyebaran serta pengisian kuesioner. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar kisi-kisi wawancara serta kuesioner untuk penilaian kelayakan dan mengetahui respon peserta didik. Data penelitian ini diperoleh dari dua ahli materi (penilaian kualitas isi dan tujuan), dua ahli media (penilaian kualitas teknis), dan peserta didik kelas IX SMP Negeri 14 Tasikmalaya. Prosedur pengembangan dengan tahapan *Analysis-Design-Development-Development (Revision 1)-Implementation-Evaluation*. Produk telah dinilai sangat layak oleh ahli materi dan ahli media, peserta didik merespon sangat baik, serta dinilai dapat melatih kemampuan pemecahan masalah matematik. Penelitian ini menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi teorema pythagoras yang bisa digunakan pada PC/laptop.

Kata kunci: Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, *Macromedia Flash 8*, *Research & Development*, ADDIE, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis