

ABSTRAK

AZAHRA AFIATI. 202151145. **Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Flipbook* untuk Mengeksplorasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada materi Dimensi Tiga, serta mengetahui efektivitas media pembelajaran *Flipbook* untuk mengeksplor kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development*, dengan menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan wawancara dan angket serta soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi kualitas isi, lembar validasi kualitas teknis, angket respon peserta didik, serta soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis. Sumber data pada penelitian ini yaitu dari dua ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas isi dan teknis, serta peserta didik kelas XII SMA Negeri 1 Ciamis untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran *Flipbook*. Hasil penelitian ini pada tahap *analysis* (wawancara untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan, proses dan penggunaan media pembelajaran); tahap *design* (pembuatan *flowchart*, *storyboard* dan pengumpulan aset-aset); tahap *development* (pembuatan *Flipbook* dan validasi oleh ahli materi dan ahli media); tahap *implementation* (uji coba kelompok kecil dan besar kepada siswa kelas XII); tahap *evaluation* (melaksanakan revisi setiap tahap pengembangan produk dan melaksanakan *post-test*). Media pembelajaran *Flipbook* memperoleh nilai *effect size* 1,1 yang mana lebih besar dari 1,00 artinya sangat efektif dalam mengeksplor kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Flipbook*, Dimensi Tiga, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis