

ABSTRAK

RIZKY FAUZI R. 2024. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS SMART APPS CREATOR 3 DENGAN PENDEKATAN INQUIRY PADA MATERI PERSAMAAN KUADRAT.** Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator 3* dengan pendekatan *inquiry* pada materi persamaan kuadrat dan mengetahui kelayakan media pembelajarannya. Metode yang digunakan yaitu metode *Research & Development* (R&D) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation* (ADDIE). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan kuesioner. Instrumen penelitian menggunakan lembar kisi-kisi wawancara studi pendahuluan dan angket penilaian kualitas media pembelajaran. Data penelitian ini bersumber dari dua ahli media, dua ahli materi, dan peserta didik kelas IX SMPN 1 Cigugur. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis dekstop dengan nama *MATH WHITE BOX*. Produk dinilai dari kelayakan penggunaan media yang diukur berdasarkan kualitas teknis, kualitas isi, dan kualitas instruksional. Pada penilaian teknis, ahli media menyatakan masuk pada kategori sangat layak dengan mendapat skor rata-rata 90%, dan juga pada penilaian kualitas isi dan tujuan, ahli materi menyatakan media pembelajaran masuk pada kategori sangat layak dengan mendapat skor rata-rata 92%, dan berdasarkan angket penilaian instruksional pada uji coba tahap I dan II kepada peserta didik, media pembelajaran dinyatakan masuk pada kategori sangat layak dengan masing-masing mendapat skor rata-rata 82% dan 83% sehingga media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator 3* dengan pendekatan *inquiry* dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, *Smart Apps Creator 3*, pendekatan *inquiry*, persamaan kuadrat.