

ABSTRAK

KRISE MULYADI. 2025. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Camtasia* untuk Mengeksplorasi Pemahaman Siswa pada Materi Peluang**. Program Studi Pendidikan Matematika. Program Pasca Sarjana. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Camtasia* untuk mengeksplorasi pemahaman siswa pada materi peluang. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas X di SMAN 1 Banjar. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan soal tes pemahaman siswa. Instrumen yang digunakan mencakup angket validasi ahli untuk menilai kevalidan, angket respon siswa untuk menilai kepraktisan, serta tes *pretest* dan *posttest* untuk menilai efektivitas media. Berdasarkan hasil penelitian, validasi ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 90%, dan validasi dari ahli media sebesar 90%, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan skor pemahaman siswa, dengan nilai *effect size* (Cohen's d) sebesar 3,68, yang termasuk kategori *very strong effect*. Dari sisi kepraktisan, sebanyak 92,9% skor siswa memberikan respon "sangat praktis" terhadap media pembelajaran ini. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Camtasia* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya materi peluang.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi *Camtasia*, Peluang, Pemahaman Siswa, Model 4D