

ABSTRAK

INU HIKMAT NUGRAHA. 2026. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Software Construct 3* yang dapat Melatih Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik.** Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan efektivitas dari media pembelajaran interaktif berbantuan *software Construct 3* yang dapat melatih kemampuan representasi matematis peserta didik. Metode dalam penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, penyebaran kuisioner dan soal tes kemampuan representasi matematis. Instrumen yang digunakan yaitu lembar kisi-kisi wawancara, kuisioner kelayakan media, angket respons peserta didik dan soal tes kemampuan representasi matematis. Sumber data dari penelitian ini adalah dua ahli media dan dua ahli materi untuk menilai kualitas teknis serta kualitas isi dan tujuan, dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya untuk mengetahui angket respons dan efektivitas media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada *smartphone* dengan nama HIPONA. Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan sangat layak oleh ahli media dan ahli materi, serta peserta didik memberikan respons sangat praktis terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran interaktif efektif dalam melatih kemampuan representasi matematis peserta didik.

Kata kunci: Kemampuan Representasi Matematis, Luther-Sutopo, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, *Research and Development, Software Construct 3*.