

ABSTRAK

EDIX MUHAMMAD LIZAR. 2026. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Scratch Untuk Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik**. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Scratch pada materi lingkaran untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. 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 D dan E SMP Negeri 5 Tasikmalaya untuk mengetahui respon peserta didik serta keefektifan penggunaan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, penyebaran angket serta soal tes kemampuan pemecahan masalah. Instrumen yang digunakan yaitu lembar kisi-kisi wawancara, angket untuk penilaian kelayakan dan respon peserta didik serta soal tes kemampuan untuk penilaian keefektifan penggunaan media pembelajaran. Hasil penelitian ini berupa website media pembelajaran yang dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone*. Media pembelajaran ini dinyatakan “Sangat Layak” oleh dua ahli media dan dua ahli materi, serta mendapatkan respon yang “Sangat Baik” dari peserta didik. Pada aspek keefektifan dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah peserta didik berada pada kategori “Efektif”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media pembelajaran interaktif berbantuan Scratch layak digunakan dalam pembelajaran pada materi lingkaran untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Research & Development*, ADDIE, Kemampuan pemecahan masalah, Scratch