

ABSTRAK

RIZKIA SAPUTRI. (2118220002). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch pada Materi Peluang untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Scratch pada materi peluang dengan model ADDIE, serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, kemenarikan, dan hasil kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Baregbeg dengan subjek uji coba sebanyak 18 siswa kelas X-E3. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, validasi ahli, angket, tes dan dokumentasi. Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara guru serta siswa. Tahap *design* meliputi penyusunan materi, perancangan *storyboard* media, dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Scratch, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta direvisi sesuai saran validator. Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba media pembelajaran secara terbatas kepada siswa kelas X-E3 kemudian mengisi angket respon siswa, dan angket respon guru serta mengerjakan *post-test* kemampuan berpikir kreatif matematis. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kualitas media berdasarkan hasil validasi, respon pengguna, dan hasil *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Scratch yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid, sangat praktis, sangat menarik, serta efektif dalam menunjukkan hasil kemampuan berpikir kreatif matematis yang memenuhi kriteria tuntas. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Scratch pada materi peluang layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kata kunci: pengembangan media pembelajaran, Scratch, ADDIE, peluang, kemampuan berpikir kreatif matematis.