

ABSTRAK

AJENG PORTUNA. 2023. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA MENGGUNAKAN EDPuzzle PADA MATERI BILANGAN BERPANGKAT**. Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif matematika menggunakan Edpuzzle pada materi bilangan berpangkat dan mengetahui kelayakan media pembelajaran. Metode yang digunakan yaitu metode *Research & Development (R&D)* dengan model *Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation (ADDIE)*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan kuesioner. Instrumen penelitian menggunakan lembar kisi-kisi wawancara studi pendahuluan dan kuesioner penilaian kualitas media pembelajaran. Data penelitian ini bersumber dari dua ahli media, dua ahli materi, dan peserta didik kelas IX SMP Negeri 9 Tasikmalaya. Penelitian ini menghasilkan sebuah video pembelajaran dalam bentuk Edpuzzle dengan bantuan *linktree*. Produk dinilai dari kelayakan penggunaan media yang diukur berdasarkan kualitas teknis, kualitas isi dan tujuan, dan kualitas instruksional. Pada penilaian teknis, ahli media menyatakan media pembelajaran masuk pada kategori sangat layak, sedangkan pada penilaian kualitas isi dan tujuan, ahli materi menyatakan media pembelajaran masuk pada kategori sangat layak, berdasarkan kuesioner penilaian kualitas instruksional pada uji coba kepada peserta didik, media pembelajaran dinyatakan masuk pada kategori sangat layak, dan berdasarkan penilaian respon peserta didik dinyatakan masuk pada kategori layak sehingga media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan media pembelajaran, media pembelajaran interaktif matematika, Edpuzzle, *Linktree*.