

ABSTRAK

Aisyah, Siti. 2024. *Pengembangan Media Adaptif Menggunakan Videoscribe Dan H5p Dengan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Aljabar Di Kelas VII SMP*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (1) Dra. Sofnidar, M.Si., (2) Khairul Anwar, S.Pd., M.Pd., DSBIZ.

Kata Kunci : *Video, PBL, Kemampuan Pemecahan Masalah, Aljabar.*

Latar belakang dilakukan penelitian ini adalah karena kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII SMP Negeri 9 Kota Jambi masih tergolong rendah yang ditunjukkan pada saat peneliti melakukan observasi awal dan hasil belajar siswa, siswa masih cenderung tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan, dan juga pembelajaran masih berpusat kepada guru dengan belum adanya teknologi dan multimedia pembelajaran yang ada pada sekolah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil dan proses Media Adaptif Menggunakan Videoscribe Dan H5P Dengan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Aljabar

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE dengan subjek penelitian ini adalah dosen pendidikan matematika FKIP Universitas Jambi sebagai tim ahli validasi materi, validasi desain dan validasi multimedia, guru matematika kelas VIII SMP Negeri 9 Kota Jambi, serta peserta didik Kelas VII SMP Negeri 9 Kota Jambi. Dan untuk instrument pengumpulan data dengan 3 kriteria yaitu kevalidatan, kepraktisan dan keefektifan untuk melihat kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa diberikan *pre-test* dan *pos-test*.

Dengan tingkat kualitas berdasarkan 3 kriteria yaitu : kevalidatan, kepraktisan dan keefektifan yang diperoleh dari : (1) presentase kevalidatan multimedia interaktif dari ahli materi 81% (sangat valid) , ahli desain 83,3% (sangat valid) dan ahli multimedia 85% (sangat valid), (2) presentase kepraktisan multimedia interaktif oleh pendidik 96% (sangat praktis) dan peserta didik 87,8 % (sangat praktis), (3) presentase keefektifan multimedia interaktif angket respon siswa 84,2% (sangat efektif) serta dari tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *pos-test* dengan menggunakan N-Gain sebanyak 1 orang kriteria rendah, 15 orang kriteria sedang dan 14 orang kriteria tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan Uji N-Gain penggunaan Media Adaptif Menggunakan Videoscribe Dan H5p Dengan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa.