

ABSTRAK

Sri Ulpi Maulani. NIM. 190101040966. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis STEM dan Pendekatan Matematika Realistik Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker.* Pembimbing Skripsi Yusran Fauzi, S.Pd.I, M.Pd. pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin 2023

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pendekatan Matematika Realistik, STEM, Kvisoft Flipbook Maker

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui tahapan mengembangkan media pembelajaran menggunakan Kvisoft Flipbook Maker; (2) Mengetahui nilai kevalidan media; (3) Mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan dimodifikasi dari model pengembangan Sugiyono yang meliputi (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Ujicoba Produk, (7) Revisi Produk. Penelitian ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta penilaian dari peserta didik. Teknik analisis data menggunakan instrumen angket.

Hasil Penelitian ini adalah: (1) Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis stem dan pendekatan matematika realistik yang proses pengembangannya menggunakan model penelitian yaitu model Sugiyono; (2) Hasil uji kelayakan melalui tahapan validasi ahli materi dengan kelayakan rata-rata skor 81,25% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” dan validasi ahli media dengan kelayakan rata-rata skor 75% termasuk dalam kriteria “Layak”; (3) Hasil uji kepraktisan dari angket respon siswa pada ujicoba mendapatkan skor rata-rata 3,60 dengan kriteria “Sangat Praktis”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis stem dan pendekatan matematika realistik menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.