

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPACLIP* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK PADA MATERI GEOMETRI RUANG

Oleh

TATIK HANDAYANI

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan produk pengembangan media pembelajran berbasis *FlipaClip* serta menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan mengacu kepada langkah-langkah model pengembangan 4D. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung kelas XII MIPA Semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Rancangan penelitian yang digunakan dalam ujicoba produk penelitian adalah *Pretest-Posttes Control Group Design*. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, lembar angket dan tes. Analisis yang digunakan adalah analisis peningkatan kemampuan pemecahan masalah, analisis perbedaan kemampuan pemecahan masalah (uji Normalitas, Uji Homogentas dan Uji-t), dan analisis kemampuan pemecahan masalah siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajran berbasis *FlipaClip* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah layak, praktis dan efektif berdasarkan hasil penilaian validator dan pembelajaran menggunakan produk hasil pengembangan efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa serta produk dinilai sangat menarik berdasarkan penilaian guru dan tanggapan peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *FlipaClip*, Kemampuan Pemecahan Masalah.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF FLIPA CLIP-BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE PROBLEM SOLVING ABILITY IN SPACE GEOMETRY MATERIALS

By

TATIK HANDAYANI

This study aims to describe the process and product of FlipaClip-based learning media development and to test the effectiveness of the product being developed. Research and development refers to the steps of the 4D development model. The research was conducted at SMA Negeri 5 Bandar Lampung class XII MIPA even semester of the 2022/2023 academic year. The research design used in the research product trial was the Pretest-Posttest Control Group Design. The instruments used to obtain data include interview guides, observation sheets, questionnaires and tests. The analysis used is an analysis of increasing problem-solving abilities, analysis of differences in problem-solving abilities (Normality test, homogeneity test and t-test), and analysis of students' problem-solving abilities. The results showed that FlipaClip-based learning media for improving problem-solving abilities was feasible, practical and effective based on the results of the validator's assessment and learning using the resulting product development effectively increased students' problem-solving abilities and the product was considered very interesting based on the teacher's assessment and students' responses.

Keywords: Learning Media, FlipaClip, Problem Solving Ability.