

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *EDPUZZLE* BERBASIS
INQUIRY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS VIII****Oleh****ERNAWATI**

Bahan dan media ajar merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah proses pembelajaran. Kurangnya bahan ajar menjadi salah satu dampak dari proses pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswa tidak memiliki budaya belajar mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk 1) menganalisis potensi dan kondisi 2) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif *edpuzzle* berbasis *inquiry* 3) mengetahui karakteristik pengembangan produk 4) efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif *edpuzzle* berbasis *inquiry* 5) kemenarikan media pembelajaran interaktif *edpuzzle* berbasis *inquiry*.

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan metode ADDIE. Teknik pengumpulan data yaitu kuesioner, tes, dan wawancara. Teknik analisis yang digunakan kuantitatif dan kualitatif, sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 peserta didik SMP Negeri 1 Padangratu. Hasil Penelitian potensi dan kondisi untuk dikembangkannya media pembelajaran interaktif *edpuzzle* berbasis *inquiry* matematika materi pola bilangan sangat dibutuhkan, proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan *research and development* dengan pendekatan ADDIE, Analisis, Desain, Development, Implementasi. Evaluasi, karakteristik dari produk memiliki media pembelajaran berbasis video, pertanyaan dalam bentuk interaktif, pengaturan pembelajaran yang fleksibel, terdapat penilaian dan umpan balik, dapat melakukan kolaborasi dan diskusi, efektivitas pengembangan memiliki tingkat efektivitas tinggi dengan hasil 71,2% dengan tingkat efektivitas sangat tinggi, serta nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* kemenarikan produk pengembangan mendapat skor 72,00 dengan kriteria menarik.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Edpuzzle*, *Inquiry*, Hasil Belajar

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF INQUIRY-BASED EDPUZZLE INTERACTIVE MEDIA TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES MATH LEARNING OUTCOMES OF CLASS VIII STUDENTS**

By

ERNAWATI

Teaching materials and media are one of the important components in a learning process. The lack of teaching materials is one of the impacts of the teacher-centered learning process, so that students do not have a culture of independent learning. This study aims to 1) analyze the potential and conditions 2) know the process of developing inquiry-based edpuzzle interactive learning media 3) know the characteristics of product development 4) the effectiveness of inquiry-based edpuzzle interactive learning media development 5) the attractiveness of inquiry-based edpuzzle interactive learning media.

The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE method. Data collection techniques are questionnaires, tests, and interviews. The analysis technique used was quantitative and qualitative, the sample in this study amounted to 30 students of SMP Negeri 1 Padangratu. Research results on the potential and conditions for the development of interactive learning media Edpuzzle based on inquiry mathematics number pattern material is needed, the development process is carried out using research and development with the ADDIE approach, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation, the characteristics of the product have video-based learning media, questions in interactive form, flexible learning settings, there is assessment and feedback, can collaborate and discuss, the effectiveness of development has a high level of effectiveness with the results of 71.2% with a very high level of effectiveness, and the Sig. (2-tailed) is 0.000 <0.05, it can be concluded that there is an average difference in pretest and posttest learning outcomes, the attractiveness of the development product gets a score of 72.00 with interesting criteria.

Keywords: Interactive Media, Edpuzzle, Inquiry, Learning Outcomes