**ABSTRAK**

**Qodriyah, Vivi Luthfiyatul.** 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Peradaban. Pembimbing, Sofri Rizka Amalia, M.Pd.

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Sistem pendidikan yang berubah-ubah seringkali berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran, terutama sejak munculnya wabah Covid-19. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperoleh permasalahan diantaranya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yg rendah yang mana ini disebabkan karena siswa cenderung malas dan tidak dibiasakan dalam mencari solusi alternatif baru. Kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru juga menjadi salah satu penyebab lainnya. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* berbantu *Smart Apps Creator*. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model 4-D yang meliputi 4 tahap, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Desaign* (Rancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, observasi, soal tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validator konstruk, angket validator isi, angket respon siswa (kepraktisan) dan soal tes kemampuan berpikir kreatif (keefektivan). Sebelum dilakukan uji analisis hipotesis dilakukan uji instrumen soal terlebih dahulu, yaitu uji validitas butir soal, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Teknik analisis data menggunakan uji *one sample t-test* dan uji *independent t-test.* Hasil dari penelitian ini adalah: (1) media pembelajaran berbasis *android* valid digunakan dalam pembelajaran. (2) uji coba media pembelajaran berbasis *android* berbantu *Smart Apps Creator* memperoleh skor 81,86% dengan kategori sangat praktis. (3) media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* berbantu *Smart Apps Creator* valid, praktis dan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran, *android*, *Smart Apps Creator*, kemampuan berpikir kreatif.

***ABSTRACT***

***Qodriyah, Vivi Luthfiyatul.*** *2022. Development of Android-Based Learning Media* Assisted by Smart Apps Creator to Improve Students' Mathematical Creative Thinking Ability. Thesis. Department of Mathematics Education, University of Civilization. Supervisor, Sofri Rizka Amalia, M.Pd.

*Education has an important role in improving human resources. The* changing education system often affects the implementation of learning, especially since the emergence of the Covid-19 outbreak. Based on the results of the needs analysis, the problems obtained include students' low mathematical creative thinking skills which are because students tend to be lazy and are not accustomed to finding new alternative solutions. The lack of use of interactive learning media by teachers is also another cause. Therefore, it is necessary to make efforts to improve students' mathematical creative thinking skills, one of which is by applying to learning using android-based learning media assisted by Smart Apps Creator. This research is research and development using a 4-D model which includes 4 stages, namely Define, Design, Development and Disseminate. Data collection techniques used interviews, questionnaires, observations, test questions and documentation. The instruments used in this research are constructed validator questionnaire, content validator questionnaire, student response questionnaire (practical) and creative thinking ability test questions (effectiveness). Before testing the hypothesis analysis, the test instruments were first tested, namely the validity of the items, the reliability test, the difficulty level test and the discriminatory power test. The data analysis technique used one sample t-test and an independent t-test. The results of this study are: (1) android-based learning media is valid and feasible to use in learning. (2) the trial of android-based learning media assisted by Smart Apps Creator obtained a score of 81.86% in the very practical category. (3) effective learning media in improving students' mathematical creative thinking skills. So, it can be concluded that android-based learning media assisted by Smart Apps Creator are valid, pratical and effective to use to improve students’ mathematical creative thinking skills.

*Keywords: Learning media, android, Smart Apps Creator, creative thinking ability.*