**ABSTRAK**

**Siska Yanita Rachma. 2023.** *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Smart Apps Creator.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Peradaban. Pembimbing, Sofri Rizka Amalia, S,Pd, M.Pd.

Kurangnya minat peserta didik pada pembelajaran matematika menjadikan mereka malas dalam belajar dan berimbas pada hasil tugas yang rendah. Sealain itu guru masih kurang memanfaatkan teknologi dengan baik, padahal fasilitas di sekolah sudah cukup memadai. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang dapat memicu minat, dan perhatian peserta didik, salah satunya yaitu dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan *Smart Apps Creator* dengan berbasis *Problem Based Learning.* 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 angket serta dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validator konstruk/media, angket validator materi, dan angket respon peserta didik (kepraktisan). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan memperoleh kriteria kelayakan setelah melewati uji validasi media dengan presentase sebesar 86,6% dengan kategori sangat layak dan uji validasi materi degan persentase sebesar 81,66% dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada uji kepraktisan produk oleh peserts didik memperoleh persentase sebesar 78,48% dengan kategori praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Smart Apps Creator* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci : Pengembangan, media pembelajaran, PBL*,*  *Smart Apps Creator.*

***ABSTRACT***

***Siska Yanita Rachma. 2023.*** *Development of Problem-Based Learning Media Assisted by Smart Apps Creator. Thesis. Department of Mathematics Education of the University of Civilization. Supervisor, Sofri Rizka Amalia, S, Pd, M.Pd.*

*The lack of interest of students in learning mathematics makes them lazy in learning and has an impact on low task results. In addition, teachers still do not use technology properly, even though the facilities in schools are quite adequate. Therefore, there is a need for innovation in learning that can trigger the interest and attention of students, one of which is by implementing learning using learning media assisted by Smart Apps Creator based on Problem Based Learning. This research is a research and development using a 4-D model which includes 4 stages, namely Define, Design, Development and Disseminate. Data collection techniques using questionnaires and documentation. The instruments used in this study were construct/media validator questionnaires, material validator questionnaires, and student response questionnaires* *(practicality). Based on the results of the research that has been conducted, it was found that the developed media obtained eligibility criteria after passing the media validation test with a percentage of 86.6% with the very feasible category and the material validation test with a percentage of 81.66% with the very feasible category. Meanwhile, in the product practicality test by peserts didik obtained a percentage of 78.48% with the practical category. It can be concluded that Problem Based Learning based mathematics learning media assisted by Smart Apps Creator can be used as a learning medium in the teaching and learning process.*

*Keywords : Development, learning media, PBL, Smart Apps Creator*