

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *Macromedia Flash* berbasis *Contextual Teaching and Learning* bermuatan karakter terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis yang mencapai kriteria valid, kepraktisan, dan keefektifan. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model *ADDIE*, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluating*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMPN 1 Tempunak sebanyak 20 siswa dan 3 orang ahli media dan materi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket dan soal posttest. Hasil penelitian validasi media pembelajaran macromedia flash yaitu validasi media dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar 88,33% dalam kriteria sangat valid dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil penelitian validasi materi diperoleh skor rata-rata 81% dalam kriteria sangat valid dengan kategori sangat baik. Yang kedua adalah nilai kepraktisan, dilihat dari nilai angket yang diisi guru dan seluruh siswa yang diakumulasikan sehingga diperoleh persentase sebesar 88,50% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya keefektifan, dilihat dari nilai hasil pengerjaan posttest siswa dengan jumlah siswa 10 orang dengan persentase 88% dan nilai rata-rata siswa yang dihitung dengan rumus skor rata-rata dan dipersentasekan dengan keseluruhan nilai siswa sehingga diperoleh nilai sebesar 88 dengan berpatokan pada nilai KKM sekolah yaitu 70, maka rata-rata hasil tes siswa memiliki kriteria tuntas dan tergolong sangat efektif.

Kata kunci: *Macromedia Flash, Contextual Teaching And Learning*, bermuatan karakter, kemampuan pemecahan masalah matematis.