

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *prezi* berbasis strategi *heuristik* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi bilangan dikelas VII SMP Bina Utama Pontianak yang mencapai kriteria valid, kepraktisan, dan keefektifan terhadap pengembangan *prezi*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dimana prosedur penelitian ini menggunakan model rancangan 4-D oleh Thiagarajan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* saja. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri Bina Utama Pontianak sebanyak 22 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket dan soal *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil validasi *prezi* berbasis strategi *heuristik* termasuk dalam kriteria sangat valid dengan rata-rata presentase sebesar 86,66%. Tingkat kepraktisan terhadap *prezi* berbasis strategi *heuristik* memiliki kriteria sangat praktis dengan rata-rata persentase sebesar 85,04 % tingkat keefektifan terhadap *prezi* berbasis strategi *heuristik* tergolong kriteria sangat efektif dengan rata-rata persentase sebesar 86,36%. Dengan demikian disimpulkan *prezi* berbasis strategi *heuristik* yang dikembangkan dapat digunakan dengan sangat baik karena memenuhi kriteria kevalidan yang sangat valid, kepraktisan yang sangat praktis, dan keefektifan yang efektif.

Kata kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, *Prezi*, *Heuristik* , Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis