

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* bermuatan karakter terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi peluang di SMKN 1 Nanga Pinoh. Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D yaitu *Define, Design, Develop*. Subjek pengembangan produk pada penelitian ini adalah validator ahli media dan ahli materi yaitu dua orang dosen pendidikan matematika dan satu orang guru mata pelajaran matematika, serta subjek uji coba produk adalah siswa kelas XII TKJ 3 SMKN 1 Nanga Pinoh dengan 28 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik komunikasi tidak langsung dengan instrumen penelitian berupa lembar validasi dan angket respon, serta teknik pengukuran berupa tes uraian. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil validasi ahli media dan ahli materi diperoleh kevalidan dengan persentase sebesar 86.50% dengan kriteria sangat baik; kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa dengan persentase sebesar 88,00% dengan kriteria sangat praktis; dan keefektifan diukur dari hasil tes siswa memperoleh persentase 80,00% sangat efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis *Web*, Bermuatan Karakter, Kemampuan Pemecahan Masalah, *Research and Development*