

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Ispring Suite 8* Berbasis Android bermuatan Strategi Heuristik terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi Himpunan pada siswa kelas VII SMP Ma'arif Kabupaten Ketapang yang mencapai tingkat kevalidan dan kepraktisan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, adapun prosedur penelitian ini menggunakan model 4-D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dessiminate* (Penyebaran) yang dikembangkan oleh Thiagajaran pada tahun 1974.

Hasil validasi produk oleh ahli yang rata-ratanya mencapai 82,3% dengan kriteria valid. Nilai kepraktisan produk yang didapat dari angket respon guru dengan rata-rata 78,8% dengan kriteria praktis dan angket respon siswa dengan rata-ratanya mencapai 78,9% dengan kriteria praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ispring Suite 8* Berbasis Android bermuatan Strategi Heuristik terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi Himpunan pada siswa kelas VII SMP Ma'arif Kabupaten Ketapang tergolong valid dan praktis.

Kata Kunci: Kemampuan pemecahan masalah, Heuristik, *Ispring Suite 8*