

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran *Flash Flipbook* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dalam materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Kakap. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)*. Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D yang dimodifikasi menjadi 3D yaitu *define, design, dan develop*. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sungai Kakap dengan jumlah 13 orang siswa dan 3 orang ahli media dan materi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa, dan soal kemampuan pemecahan masalah. Hasil penelitian validasi *Flash Flipbook* yaitu validasi media dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar 90,93% dalam kriteria sangat valid dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil penelitian validasi materi diperoleh skor rata-rata 90,12% 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 94,60% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya, keefektifan, dilihat dari nilai hasil pengerjaan posttest siswa dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang dari 13 orang dengan persentase 84,62% dengan kriteria efektif.

Kata Kunci: *Flash Flipbook* ; Kemampuan Pemecahan Masalah, Bangun Ruang Sisi Datar