Hafiz Multazam Azhar. 40320015. **“CHANCIFY” APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS EDTECH (*EDUCATION TECHNOLOGY*) UNTUK MENUNJANG KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATERI**

**PELUANG (Penelitian dilakukan di SMA N 1 Kelas X.6 Tahun Ajaran 2023/2024).** Skripsi, Bumiayu: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Peradaban. April 2024.

# Perkembangan dunia abad ke-21 dipengaruhi oleh teknologi, informasi, dan komunikasi, terutama di pendidikan. Pentingnya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran terlihat dalam pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Integrasi teknologi membuka peluang peningkatan mutu pembelajaran, mencerminkan evolusi sistem pengajaran dan mendorong inovasi baru. Salah satu yang dapat dikembangkan yaitu aplikasi untuk Pelajaran matematika., salah satunya materi peluang. penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi yang valid dan praktis, model yang diterapkan dalam pengembangan ini yaitu model model 4-D Thiagarajan terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap *define* (pendekatan), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Dalam penelitian ini peneliti mengambil subjek uji coba di SMA N 1 Sirampog, dengan jumlah 33 siswa-siswi.data dikumpulkan menggunakann lembar validasi ahli dan angket respon siswa, hal ini untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan, dengan harapan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. Hasil dari validator ahli media dengan menggunakan aplikasi menunjukan skor sebesar 84,72% dengan kategori valid dan hasil dari validator materi menunjukan skor sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil respon siswa sebagai pengguna dalam menggunakan aplikasi menunjukan sekor rata-rata sebesar 82,58% dengan kategori praktis. Hal tersebut menunjukan bahwa aplikasi pembelajaran tersebut valid dan praktis.

**Kata Kunci:** Aplikasi Pembelajaran, EdTech, kemampuan berpikir kritis, peluang

Hafiz Multazam Azhar. 40320015. **“CHANCIFY” APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS EDTECH (*EDUCATION TECHNOLOGY*) UNTUK MENUNJANG KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATERI**

**PELUANG (Penelitian dilakukan di SMA N 1 Kelas X.6 Tahun Ajaran 2023/2024).** Thesis, Bumiayu: Faculty of Teacher Training and Education. University of Civilization. April 2024.

*World developments in the 21st century are influenced by technology, information* and communication, especially in education. The importance of utilizing technology to improve the quality of learning can be seen in the development of technology- based learning applications. Technology integration opens up opportunities to improve the quality of learning, reflects the evolution of teaching systems and encourages new innovations. One thing that can be developed is an application for mathematics lessons, one of which is opportunity material. This research aims to create a valid and practical application. The model applied in this development, namely the Thiagarajan 4-D model, consists of four stages, namely the define (approach), design (design), develop (development) and disseminate (dissemination) stages.). In this research, the researcher took test subjects at SMA N 1 Sirampog, with a total of 33 students. Data was collected using expert validation sheets and student response questionnaires, this was to determine the quality of the media being developed, with the hope of meeting the criteria for validity and practicality. The results from the media expert validator using the application showed a score of 84.72% in the valid category and the results from the material validator showed a score of 92.5% in the very valid category. Meanwhile, the results of student responses as users in using the application showed an average score of 82.58% in the practical category. This shows that the learning application is valid and practical.

***Keywords:*** *Learning Applications, EdTech, critical thinking skills, opportunities*