

ABSTRAK

Dede Abdullah Azam. 2022. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Android Pada Materi Segiempat dan Segitiga Dengan Menggunakan Construct 2.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif matematika berbasis android pada materi segiempat dan segitiga dengan menggunakan *software construct 2* dan mengetahui kelayakannya. Metode yang digunakan yaitu metode *Research & Development (R&D)* dengan model *Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation Evaluation (ADDIE)*. Analisis, pengguna merupakan peserta didik kelas VII pada materi segiempat dan segitiga yang memuat penemuan konsep dari sifat, luas dan keliling segiempat dan segitiga dan disajikan dalam aplikasi android yang dibuat dengan *construct 2*. Didesain dalam struktur navigasi, diagram alur, *storyboard*, dan rancangan materi pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan penyebaran angket. Instrumen penelitian menggunakan kisi-kisi wawancara studi pendahuluan dan angket penilaian kualitas media pembelajaran. Data penelitian ini bersumber dua ahli materi, dua ahli media, satu ahli instruksional dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Tasikmalaya. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis android dengan nama Aplikasi Segiempat dan Segitiga. Produk ini dinilai dari kelayakan penggunaan media yang diukur berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas teknis, kualitas instruksional dan respon peserta didik. Pada penilaian kualitas isi dan tujuan ahli materi menyatakan media pembelajaran berada pada kategori sangat layak. Pada penilaian kualitas teknis oleh ahli media menyatakan media pembelajaran berada pada kategori sangat layak. Pada penilaian kualitas instruksional, ahli instruksional menyatakan media pembelajaran berada pada kategori sangat layak. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran setelah tervalidasi ahli, pada uji coba kelompok hasil respon berada pada kategori sangat praktis, dan pada uji coba lapangan hasil respon berada pada kategori praktis. Maka media pembelajaran dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan media pembelajaran, media pembelajaran interaktif matematika berbasis android, ADDIE, *construct 2*