

ABSTRAK

IKHSAN SAEPUL HIDAYAT. 2022. PENEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DENGAN BANTUAN SMART APPS CREATOR 3, Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif berbasis Android dengan bantuan software dan mengetahui kelayakan media pembelajarannya. Metode yang digunakan yaitu metode Research & Development (R&D) dengan model Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation (ADDIE). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan kuesioner. Instrumen penelitian menggunakan lembar kisi-kisi wawancara studi pendahuluan dan angket penilaian kualitas media pembelajaran. Data penelitian ini bersumber dari dua ahli media, dua ahli materi, dan peserta didik kelas VII SMPN 12 Tasikmalaya. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis Android. Produk dinilai dari kelayakan penggunaan media yang diukur berdasarkan kualitas teknis, kualitas isi dan tujuan, dan kualitas Respon Peserta Didik. Pada Penelitian teknis, ahli media menyatakan media pembelajaran masuk pada kategori sangat layak, sedangkan pada penilaian kualitas isi dan tujuan, ahli materi menyatakan media pembelajaran masuk pada kategori layak, dan berdasarkan angket penilaian kualitas instruksional pada uji coba kepada peserta didik, media pembelajaran dinyatakan masuk pada kategori layak sehingga media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Penembangan media pembelajaran, media pembelajaran matematika interaktif berbasis android, software Smart Apps Creator 3*