

ABSTRAK

MOHAMAD RINGGO VALLIAN. 2022. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DENGAN KONSEP GAMIFIKASI PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan konsep gamifikasi pada materi teorema Pythagoras serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Metode yang digunakan yaitu *Research & Development (R&D)* model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation)*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi terstruktur dan kuesioner. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar kisi-kisi wawancara dan angket penilaian kualitas media pembelajaran. Data penelitian ini diperoleh dari satu ahli media, satu ahli materi, dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Kuningan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android dengan nama *Space Adventure - Pythagoras Edition-*. Media pembelajaran dinilai dari kelayakan penggunaan media yang diukur berdasarkan kualitas teknis, kualitas isi dan tujuan, dan kualitas instruksional. Pada penilaian kualitas teknis, ahli media menyatakan media pembelajaran masuk pada kategori sangat layak, begitupun penilaian kualitas materi, ahli materi menyatakan media pembelajaran masuk pada kategori sangat layak, dan berdasarkan angket penilaian kualitas instruksional pada implementasi kepada peserta didik, media pembelajaran ini mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan media pembelajaran matematika, media interaktif berbasis android, *Research & Development*, *ADDIE*, Gamifikasi, Teorema Pythagoras.