

## ABSTRAK

**Eko Elkana Sidauruk, NIM 117311020, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI WEBSITE 2 APK BUILDER PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SDN 6 SIMARMATA T.A 2020/2021”. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2021.**

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah belum adanya media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling segitiga selama pembelajaran daring di SD N 6 Simarmata, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik secara mandiri dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi luas dan keliling segitiga.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifitasan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *website 2 APK builder* pada mata pelajaran matematika materi luas dan keliling segitiga di kelas IV SDN 6 Simarmata. Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development (R&D)* versi Borg & Gall yang dibatasi pada 6 tahap. Tahap-tahap tersebut meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Mengumpulkan Informasi, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket dan test. Angket ditujukan kepada validator ahli materi, ahli media dan ahli praktisi pendidikan. Test diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV yang berjumlah 10 orang.

Hasil penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *aplikasi android* dengan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor akhir sebesar 43 dengan persentase kelayakan sebesar 76,8% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor akhir sebesar 61 dengan persentase kelayakan sebesar 89,7% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi oleh ahli praktisi pendidikan memperoleh skor sebesar 53 dengan persentase kelayakan sebesar 77,9% dan masuk kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan hasil dari test peserta didik yang memenuhi nilai ketuntasan atau KKM pada tahap pre-test sebesar 40% atau sebanyak 4 orang dan yang tidak memenuhi KKM sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 60%. Sedangkan pada tahap post-test jumlah peserta didik yang memenuhi KKM sebanyak 8 orang dengan persentase sebesar 80% dan yang tidak memenuhi KKM sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 20%.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Matematika, Android**