

## ABSTRAK

### **Engly Shintya Panjaitan, NIM. 4173311036 (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Di SMP Negeri 1 Air Putih**

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari suatu produk berupa media pembelajaran matematika berbasis *android* yang dikembangkan dengan menggunakan bantuan *software iSpring suite* dan *Microsoft powerpoint* pada materi bangun ruang untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Air Putih. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Air Putih yang berlokasi di Dusun I Desa Sipare-pare, Kecamatan Air Putih, Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara. Subjek dari penelitian ini adalah 23 orang siswa kelas VII-5. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen studi lapangan berupa observasi dan wawancara, instrumen validasi berupa lembar validasi, serta instrumen kepraktisan berupa lembar angket respon peserta didik dan guru. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data instrumen studi lapangan berupa hasil wawancara, analisis data validasi media pembelajaran dan analisis data kepraktisan media pembelajaran. Berdasarkan dari hasil penilaian oleh para ahli materi dan ahli media diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik. Tahap validasi di peroleh dari 4 orang validator materi dan 4 orang validator media mendapat kriteria sangat valid untuk validasi materi dengan presentase sebesar 95,3% dan termasuk kriteria sangat valid untuk validasi media dengan presentase sebesar 95,6% dan termasuk kedalam kriteria sangat valid sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan. Pada tahap kepraktisan yang dilakukan oleh peserta didik dan guru diperoleh tingkat kepraktisan yang sangat baik dengan presentase dari peserta didik sebesar 92% dan presentase dari guru sebesar 100% sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk kedalam kriteria sangat praktis. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi bangun ruang yang telah dihasilkan teruji sangat valid dan sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Model Pengembangan ADDIE, Media Pembelajaran, *android*, Bangun ruang

## ABSTRACT

### **Engly Shintya Panjaitan, NIM. 4173311036 (2024). Development of Android-Based Mathematics Learning Media at SMP Negeri 1 Air Putih**

This research aims of determining the validity and practically of a product, a mathematical learning medium based on android developed with help of iSpring suite software and Microsoft powerpoint on Geometry for student of class VII in the State Junior High School 1 Air Putih. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development meodel (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research was carried out at SMP Negeri 1 Air Putih, Dusun II Village of sipare-pare, Kecamatan Air Putih, Kabuppaten Batu Bara, North Sumatra. The subjects of this study were 23 students of class VII-5. The research instruments used are field study instruments in the form of observations and interviews, validation instruments as validation sheets, as well as practicality instruments such as responding sheets of students and teachers. The data analysis techniques used in this research are field study instance data analysis such as interview results, data analysis of validation of learning media and analysis of data practicality learning media. Based on the results of the evaluation by the material experts and media experts obtained the result that the learning media developed has an excellent level of validity. The level of validation obtained from 4 people material validator and 4 people media validator received highly valid criteria for validation of material with a presentation of 95.3% and included highly valid Criteria for media validation with presentations of 95,6% including into criteria very valid so that it can be said that the learning media developed is very worthy to use. At the stage of practicality performed by the pupils and teachers obtained an excellent level of practicability with presentations from pupils of 92% and presentations of teachers of 100% so it can be said that the learning media developed into the criteria very practical. The conclusions of this study show that the android-based mathematical learning medium on the built-up material of the space that has been generated is very valid and very practical so that it can be used in the learning process.

**Keywords:** development model ADDIE, Learning Media, *android*, Geometry