

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian dan pengembangan (R&D) ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbantu Android yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yaitu 1) Observasi Analisis Kebutuhan; 2) Pengumpulan Data; 3) Desain Produk; 4) Validasi Desain; 5) Revisi Desain; 6) Uji Coba Produk; dan 7) Revisi Produk. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Sekampung. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X SMAN 1 Sekampung. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbantu Android menggunakan *Kvisoft Flipbook* materi trigonometri. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar validasi dan lembar respon. Lembar wawancara digunakan pada kegiatan prasurvei yang diisi oleh guru dan peserta didik. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui validitas materi dan media dari produk yang dikembangkan. Lembar angket digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk pada tahap uji coba. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan kualitas media pembelajaran berbantu Android menggunakan *Kvisoft Flipbook* materi trigonometri yang dihasilkan berdasarkan aspek kevalidan memenuhi kriteria valid dengan persentase kevalidan sebesar 77,8%. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media pembelajaran berbantu Android menggunakan *Kvisoft Flipbook* materi trigonometri memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 88,26%. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan dengan 4 validator ahli dan hasil uji kepraktisan yang dilakukan dengan 15 peserta didik disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantu Android menggunakan *Kvisoft Flipbook* materi trigonometri dinyatakan valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Android, *Kvisoft Flipbook*.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research and development (R&D) is to produce valid and practical Android-assisted learning media. This study uses the Borg and Gall development model, namely 1) Observation of Needs Analysis; 2) Data Collection; 3) Product Design; 4) Design Validation; 5) Design Revision; 6) Product Trial; and 7) Product Revision. This research was conducted at SMAN 1 Sekampung. The research subjects were students of class X SMAN 1 Sekampung. The object of this research is an Android-assisted learning media using *Kvisoft Flipbook* trigonometry material. The data collection instruments used were interview sheets, validation sheets and response sheets. The interview sheet was used in the pre-survey activity which was filled out by teachers and students. The validation sheet is used to determine the validity of the materials and media of the developed product. The questionnaire sheet is used to determine the practicality of the product at the trial stage. Based on the results of the study, the quality of Android-assisted learning media using *Kvisoft Flipbook* trigonometric material produced based on the validity aspect met the valid criteria with a validity percentage of 77.8%. Based on the results of the practicality test, the Android-assisted learning media using the *Kvisoft Flipbook* trigonometry material meets the very practical criteria with a practicality percentage of 88.26%. Based on the results of the validation conducted with 4 expert validators and the results of the practicality test conducted with 15 students, it was concluded that the Android-assisted learning media using the *Kvisoft Flipbook* trigonometric material was declared valid and very practical.

Keywords: Development, Learning Media, Android, *Kvisoft Flipbook*