

## ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis android menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Namun karena keterbatasan waktu dan pandemic *Covid-19* maka penelitian ini tidak menggunakan tahap *implementation* (implementasi) dan hanya sampai pada tahap *development*. Hasil analisis pada tahap uji validasi oleh validator menghasilkan persentase berdasarkan 2 aspek, yaitu aspek materi 80,67% masuk ke dalam kriteria sangat valid, aspek media 86% masuk dalam kriteria sangat valid, dan rata-rata persentase kevalidan media pembelajaran ialah 83,33% sehingga media pembelajaran masuk pada kategori sangat valid. Selanjutnya hasil analisis dari tahap uji kepraktisan oleh siswa kelas X SMA Muhammadiyah Braja Selehah menghasilkan rata-rata persentase 86,66% dan masuk pada kriteria sangat praktis. Berdasarkan uji kevalidan dan uji kepraktisan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan media pembelajaran matematika berbasis android menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan.

**Kata kunci:** android; media pembelajaran; *Realistic Mathematics Education* (RME)

## ABSTRACT

*This research and development aims to produce Android-based mathematics learning media using the Realistic Mathematics Education (RME) approach on the equations and inequalities of the absolute linear value of one variable that meet valid and practical criteria. This development uses the ADDIE development model which consists of analyze, design, development, implementation, and evaluation. But due to time constraints and the Covid-19 pandemic, this research does not use the stage. implementation (implementation) and only arrived at the development stage. The results of the analysis at the validation test stage by the validator produced a percentage based on 2 aspects, namely 80.67% material aspects included in very valid criteria, 86% media aspects included in very valid criteria, and The average percentage of learning media validity is 83.33% so that the learning media is included in the very valid category. Furthermore, the results of the analysis of the practicality test phase by class X SMA Muhammadiyah Braja Selehah produced an average percentage of 86,66% and entered the very practical criteria. Based on the validity test and practicality test carried out, it can be concluded that the Android-based mathematics learning media uses the Realistic Mathematics Education (RME) approach on the equations and inequalities of the absolute linear value of one variable declared valid and practical to use.*

**Key words:** android; learning Media; *Realistic Mathematics Education* (RME)