

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android pada materi segi empat dan segitiga siswa kelas VII, 2) mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi segi empat dan segitiga siswa kelas VII SMP Negeri 2 Labuhan Maringgai. Jenis penelitian ini adalah pengembangan, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Labuhan Maringgai. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran matematika berbasis android. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi segi empat dan segitiga kelas VII diperoleh hasil bahwa; 1) proses pengembangan pada tahap *analysis* diketahui kebutuhan dan minat belajar siswa berupa media pembelajaran matematika berbasis *android*, tahap *design* memperoleh rancangan media pembelajaran matematika agar dapat dikembangkan sebuah media pembelajaran matematika berbasis *android* yang menarik, tahap *development* diperoleh hasil berupa media pembelajaran matematika berbasis *android* yang telah dinyatakan valid dan praktis melalui uji validasi dan uji kepraktisan, tahap *evaluation* memperoleh sebuah evaluasi atau perbaikan media disetiap tahapan. 2) berdasarkan uji validasi diperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis android dinyatakan sangat valid dengan presentase sebesar 89,2%, sedangkan untuk uji kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis android dinyatakan sangat praktis dengan presentase sebesar 85,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *android* pada materi segi empat dan segitiga kelas VII dinyatakan valid dan praktis.

**Kata Kunci:** *Android*, Media Pembelajaran Matematika, segi empat, segitiga, Pengembangan

## **ABSTRACT**

*This research aims to 1) know the process of developing Android-based mathematical learning media in the square and triangle materials of grade 7, 2) knowing the validity and practicality of Android-based mathematics learning media in the rectangular and triangular materials of grade 7 state junior high school 2 Labuhan Maringgai. This type of research is development, the development model used is ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). This research was conducted in junior high school 2 Labuhan Maringgai. The object of this research is android-based mathematical learning media. This type of data in this study are quantitative data and qualitative data. The data analysis techniques used are quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. Research and development of Android-based mathematical learning media in rectangular and triangular materials obtained that result; 1) The development process at the analysis stage is known the needs and interests of learning students in the form of Android-based math learning media, the design stage acquires the design of mathematical learning media in order to be developed an interesting Android-based math learning medium, the development stage is obtained results of Android-based math learning media that has been declared valid and practical through validation test and practicality test, evaluation stage obtains an evaluation or improvement of media at each stage.2) based on validation of the results that the Android base learning media is declared very valid by percentage of 89.2%, while for the practicality test of Android-based mathematical learning media is stated to be very practical with a percentage of 85.5%, so it can be concluded that Android-based mathematical learning media on grade 7 rectangular and triangular materials is declared valid and practical.*

**Keywords:** *Android, development, mathematics learning media, rectangles, triangles.*