

ABSTRAK

DESTY AMALIA KOSWARA. 2023. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* berbantuan *Kodular* pada Materi Pola Bilangan.** Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* berbantuan *Kodular* pada materi pola bilangan. Subjek dalam penelitian ini yaitu 2 ahli materi dan desain pembelajaran, 2 ahli media, 7 orang peserta didik kelas VIII untuk uji coba produk dan 57 orang peserta didik untuk uji coba pemakaian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development* dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono dimana meliputi beberapa tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk I, uji coba pemakaian dan revisi produk II. Hasil tahap potensi dan masalah yaitu belum adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *android* berbantuan *Kodular* di SMPN 13 Tasikmalaya. Pada tahap pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data-data yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berupa kurikulum, silabus, sumber materi serta *website* dan *software* pendukung. Tahap desain menghasilkan *draft* media pembelajaran interaktif berbasis *android* berbantuan *Kodular* pada materi pola bilangan. Tahap validasi desain menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan peserta didik. Tahap uji coba produk dilakukan oleh 7 orang peserta didik kelas VIII SMP 13 Tasikmalaya, pada tahap uji coba ditemukan adanya kendala pada *background* yang ada pada media pembelajaran interaktif yang kemudian diperbaiki pada tahap revisi produk I. Tahap uji coba pemakaian dilakukan oleh 57 orang peserta didik kelas VIII SMPN 13 Tasikmalaya selama 3 pertemuan. Hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran pada uji coba produk dan uji coba pemakaian menunjukkan respon yang baik dengan persentase 77,3% untuk uji coba produk dan 79,8% untuk uji coba pemakaian. Sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peserta didik pada saat uji coba pemakaian diperoleh bahwa hasil *effect size* yaitu sebesar 1,93 dengan interpretasi “Sangat efektif”.

Kata kunci: Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Borg and Gall Modifikasi Sugiyono, Kodular, Android