

Kanzun Bahumatra. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Pendekatan Etnomatematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas VII SMPN 3 Kamal*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muchamad Arif, S.Pd., M.Pd.

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh cara penyampaian pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah. Selain itu, dalam penyampaian materi masih dalam bentuk buku dan fasilitas pembelajaran yang kurang lengkap, terutama terkait dengan alat dan media yang sederhana dan terbatas. Sehingga siswa menghadapi kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga membutuhkan inovasi baru media pembelajaran dalam materi bangun ruang. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan, mengetahui tingkat kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* materi bangun ruang kelas VII SMPN 3 Kamal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kuesioner. Dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ahli materi 1 diperoleh nilai sebesar 92% dengan kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi, (2) ahli materi 2 diperoleh nilai sebesar 99% dengan kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi, (3) ahli media 1 diperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi, (4) ahli media 2 diperoleh nilai sebesar 98% dengan kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi, (5) uji coba perorangan diperoleh nilai sebesar 97% dengan kategori respon sangat positif, (6) uji coba kelompok kecil diperoleh nilai sebesar 96% dengan kategori respon sangat positif, (7) uji coba kelompok besar diperoleh nilai sebesar 98% dengan kategori respon sangat positif. Dengan demikian, media pembelajaran Bangun Ruang Etnomatematika berbasis *android* ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bangun ruang untuk kelas VII SPMN 3 Kamal serta memperoleh tanggapan respon siswa yang dikategorikan “sangat positif”.

**Kata kunci:** ADDIE, Bangun Ruang, Etnomatematika, Media Pembelajaran

Kanzun Bahumatra. 2024. *Development of Android-Based Learning Media with Ethnomathematics Approach for Students of Class VII SMPN 3 Kamal*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Advisor: Muchamad Arif, S.Pd., M.Pd.

## **ABSTRACT**

*This research is motivated by the way of delivering learning that still uses the lecture method. In addition, the delivery of material is still in the form of books and incomplete learning facilities, especially related to simple and limited tools and media. So that students face difficulties in understanding the material presented by the teacher so that it requires new innovations in learning media in building space material. The aim of this research is to develop, determine the level of feasibility and student response to android-based learning media for class VII SMPN 3 Kamal. This research uses a development research method or Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which consists of several stages including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques using observation, interviews, and questionnaires. And the data analysis technique used in this research is qualitative and quantitative descriptive analysis. The results showed that: (1) material expert 1 obtained a score of 92% with a very feasible category and did not need to be revised, (2) material expert 2 obtained a score of 99% with a very feasible category and did not need to be revised, (3) media expert 1 obtained a score of 95% with a very feasible category and did not need to be revised, (4) media experts 2 obtained a value of 98% with a very feasible category and did not need to be revised, (5) individual trials obtained a value of 97% with a very positive response category, (6) small group trials obtained a value of 96% with a very positive response category, (7) large group trials obtained a value of 98% with a very positive response category. Thus, this android-based Ethnomathematics Space Building learning media is very feasible to use as a learning media on space building material for class VII SPMN 3 Kamal and obtained responses from students who were categorized as “very positive”.*

**Keywords:** *ADDIE, Building Space, Ethnomathematics, Learning Media*