

## **ABSTRAK**

### **Pengembangan Media berbasis Android pada Pembelajaran Penyajian Data Diagram Batang di Kelas IV Sekolah Dasar.**

**Oleh: Anita Saputri**

Media pembelajaran merupakan alat yang penting digunakan dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menyampaikan pesan dari isi materi ajar dan dapat mendorong minat belajar peserta didik terutama pada pembelajaran matematika. Di zaman 4.0 dimana serba menggunakan teknologi termasuk dunia pendidikan salah satu media yang menggunakan teknologi adalah media berbasis android. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media berbasis android pada pembelajaran penyajian data diagram batang di kelas IV Sekolah Dasar yang Valid dan Praktis.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Tahapan –tahapan yang digunakan dalam model ADDIE yaitu Tahap Analysis (Analisis), Tahap Design (Perancangan), Tahap Development, (Pengembangan), Tahap Implementation (Implementasi), Tahap Evaluation (Evaluasi). Pengambilan Data didapatkan menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli materi dan lembar ahli media. Sedangkan angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 13 peserta didik yang terdiri dari 4 laki-laki dan 9 perempuan di kelas IV SDN 07 Binuang Kampung Dalam.

Hasil penelitian dari pengembangan media berbasis Android memperoleh hasil uji validitas bahasa mendapatkan persentase sebesar 92%, hasil uji validitas materi persentase sebesar 73,3%, dan hasil uji validitas media persentase sebesar 90%. Sedangkan pada hasil uji praktikalitas angket respon guru memperoleh hasil sebesar 90% dan hasil uji praktikalitas respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 92,30%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media berbasis Android pada pembelajaran penyajian data diagram batang di kelas IV Sekolah Dasar telah valid dan praktis digunakan.

**Kata Kunci:** Media Android, Media pembelajaran, Pembelajaran