ABSTRAK

Rodiah Faturrohmah (2025), Pengembangan Media Pembelajaran *Math Fun* Berbasis Aplikasi Android Berbantuan iSpring untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya ketersediaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika, serta kecenderungan siswa lebih tertarik membuka *smartphone* daripada buku pelajaran. Kondisi ini mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya interaktif, tetapi juga relevan dengan minat siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Math Fun* berbasis aplikasi android dan mengetahui kelayakan serta respon pengguna terhadap media. *Math Fun* adalah sebuah media pembelajaran matematika berbasis aplikasi android, penamaan media ini diadaptasi dari bahasa Inggris yang memiliki arti “matematika menyenangkan”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, serta menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket validasi, dan angket respon pengguna. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli IT. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan deskripsi model *interactive analysis* untuk analisis data kualitatif, serta menggunakan statistik untuk data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Math Fun* memperoleh rata-rata skor validitas sebesar 90,44%, dengan perolehan skor 89,58% dari ahli materi, 91,67% dari ahli media, serta 90% dari ahli IT dengan kategori “layak”. Setelah dinyatakan layak, media kemudian diujicobakan secara terbatas kepada tujuh dari 22 siswa di salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Kabupaten Garut. Dalam uji coba, respon siswa terhadap media *Math Fun* sangat positif, dengan hasil persentase dari angket pengguna sebesar 91,43% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran *Math Fun* berbasis aplikasi android layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Android, Matematika, *Math Fun*, Media Pembelajaran