

ABSTRAK

Annisa Rosidyyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android dengan Menggunakan Software *Adobe Animate* untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa”

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu serta memiliki fungsi memperjelas makna yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran meningkatkan efektivitas proses dan hasil belajar siswa. Media yang dapat dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran serta mendukung ketersediaan perangkat yang dimiliki oleh siswa yaitu media berbasis *android*. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *software adobe animate*, (2) Kelayakan dari segi ahli materi, ahli media, dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *software adobe animate* ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Bakti Nusantara 666 kelas VII, guru matematika SMP Bakti Nusantara 666, ahli media, ahli materi. Objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *software adobe animate*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Media pembelajaran dikembangkan melalui 5 tahap yaitu: a) *Analysis*; b) *Design*, c) *Development*, d) *Implementation*; dan e) *Evaluation*. (2) Media pembelajaran layak digunakan dengan kriteria sangat valid dan validitas ahli materi dengan kriteria sangat valid, hasil kepraktisan guru dengan kriteria sangat praktis dan hasil kepraktisan siswa dengan kriteria sangat praktis, serta efektivitas dilihat dari nilai *N-gain* pada kategori sedang.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Adobe Animate*, Kemampuan Pemahaman Matematis