

ABSTRAK

Rachel Diandra Supardi (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan *Software Construct 2* berbasis *Android*.

Matematika disajikan dalam bentuk yang abstrak, sehingga diperlukan alat bantu untuk memudahkan pemahaman konsep-konsep tersebut. Salah satu cara adalah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif matematika dengan *software construct 2* berbasis *android* yang dapat digunakan dalam pembelajaran bangun ruang sisi datar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini valid dengan rata-rata persentase total 79,14%. Uji kepraktisan menunjukkan persentase 78,60% dalam skala besar, yang termasuk dalam kategori praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif matematika dengan *software construct 2* berbasis *android* ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Software Construct 2*, *Android*



Abstract

Rachel Diandra Supardi (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika dengan *Software Construct 2* berbasis *Android*.

Mathematics is presented in an abstract form, so tools are needed to facilitate understanding of these concepts. One way is to apply interactive learning media. This research aims to develop interactive mathematics learning media with Android-based Construct 2 software to increase students' understanding of mathematical concepts which can be used in learning flat-sided shapes. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The validity test results show that this interactive learning media is valid with an average total percentage of 79.14%. The practicality test shows a percentage of 78.60% on a large scale, which is included in the practical category. The use of this interactive learning media can improve understanding of mathematical concepts with an N-Gain of 0.53 which is included in the medium category. Therefore, it can be concluded that interactive mathematics learning media with Android-based Construct 2 software is suitable for use in learning.

Keywords: *Android, Interactive Learning Media, Software Construct 2*

