

ABSTRAK

Nabilah Hanun – 1202050080 (2024). “Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis *Android* Menggunakan *Thunkable*”

Masalah yang melatarbelakangi penelitian ini karena ketersediaan media pembelajaran yang belum bervariasi untuk memfasilitasi pembelajaran matematika. Pada penelitian ini dilakukan pengembangan aplikasi e-modul berbasis *Android* menggunakan *Thunkable* yang dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, validitas, dan praktikalitas e-modul matematika berbasis *Android* menggunakan *Thunkable*, serta respon peserta didik terhadap penggunaannya dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, lembar praktikalitas dan lembar kuisioner respon peserta didik dengan uji coba produk dilakukan di salah satu sekolah di Kabupaten Garut. Hasil penelitian yang diperoleh meliputi: (a) pengembangan e-modul matematika berbasis *Android* menggunakan *Thunkable* dengan tahap ADDIE dilaksanakan dengan baik sehingga menghasilkan produk yang layak; (b) e-modul matematika berbasis *Android* menggunakan *Thunkable* memenuhi validitas pada kriteria sangat valid; (c) Praktikalitas peserta didik memenuhi praktikalitas dengan kriteria sangat praktis; dan (d) Penilaian respon peserta didik terhadap e-modul matematika berbasis *Android* menggunakan *Thunkable* menunjukkan hasil dengan kriteria yang sangat baik.

Kata Kunci: E-Modul Matematika, *Android*, *Thunkable*

ABSTRACT

Nabilah Hanun – 1202050080 (2024). “Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis *Android* Menggunakan *Thunkable*”

The problem behind this research is the availability of learning media that has not been varied to facilitate learning mathematics. In this study, the development of an Android-based e-module application using Thunkable was carried out which was used as an alternative learning media in learning mathematics. The purpose of this study was to determine the development process, validity, and practicality of Android-based math e-modules using Thunkable, as well as students' responses to their use in learning. The method used in this study, namely the research and development (R&D) method with the ADDIE development model which consists of the stages of Analysis (Analysis), planning (Design), development (Development), implementation (Implementation), and evaluation (Evaluation). The instruments used were validation sheets, practicality sheets and student response questionnaire sheets with product trials conducted at one of the schools in Garut Regency. The research results obtained include: (a) the development of Android-based math e-modules using Thukable with the ADDIE stage is carried out well so as to produce a feasible product; (b) Android-based math e-modules using Thukable meet validity on very valid criteria; (c) Practicality of students meets practicality with very practical criteria; and (d) Assessment of students' responses to Android-based math e-modules using Thunkable shows results with very good criteria.

Keywords: *Mathematics E-Module, Android, Thunkable*

