

## ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Dalam Materi Segiempat Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sintang”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* terhadap pemahaman konsep matematis dalam materi segiempat pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sintang yang mencapai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Penelitian ini menggunakan model 4-D, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Dissiminate* (Penyebaran). Yang dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik komunikasi tidak langsung dan teknik pengukuran, sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan yaitu: lembar validasi, angket (angket respon guru dan siswa) dan tes. Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Sintang, sebanyak 20 siswa. Penelitian ini menghasilkan tingkat kevalidan sebesar 80% dengan kategori valid, tingkat kepraktisan sebesar 80,65% dengan kategori sangat praktis dan tingkat keefektifan sebesar 65% dengan kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* terhadap pemahaman konsep matematis dalam materi segiempat pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sintang tergolong valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Media Berbasis *Android*, Pemahaman Konsep Matematis, Penelitian Pengembangan.