

ABSTRAK

Mulia. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Android* Berbantu Aplikasi *Appsgeyser* Materi Transformasi Geometri Pada Kelas XI MA Darul Ulum Kembang Kuning Tahun Pelajaran 2020/2021. Skripsi, jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing bidang konten dan metodologi: Hasby Assdiqi, S. Pd., M.Si, dan pembimbing bidang bahasa dan penulisan: Yusran Fauzi, S. Pd., M. Pd.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis android berbantu aplikasi appsgeyser materi transformasi geometri, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android berbantu aplikasi appsgeyser materi transformasi geometri, dan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis android berbantu aplikasi appsgeyser materi transformasi geometri.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yaitu suatu proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan suatu yang sudah ada dan disempurnakan kembali, atau mengembangkan produk baru. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk yang dapat memudahkan memahami materi matematika. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari desain penelitian DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Desain penelitian ini terdiri dari tahap *Decide* atau menetapkan tujuan program. *Design* membuat struktur program. *Develop* yaitu memproduksi program. *Evaluate* yaitu mengecek proses pengembangan desain program.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan lembar validasi, angket respon siswa/guru, dan wawancara. Setelah data terkumpul selanjutnya diproses dan dianalisis. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui 5 metode, valid, mendapat respon positif dari siswa dan sangat positif dari guru mata pelajaran bersangkutan.