

ABSTRAK

Ardania Saputri. NIM. 190101040622. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Aplikasi RUMAT (Ruang Matematika) Untuk Siswa SMP Kelas VII.* Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi serta Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan Hasby Assidiqi, S.Pd., M.Si., pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2023

Kata Kunci : RUMAT, Media Pembelajaran, Mobile Learning, Model Pengembangan ADDIE

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan dan siswa dapat merasakan suasana baru dalam pembelajaran matematika sehingga diperlukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran matematika dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini yang bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan dan kelayakan dari pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *mobile learning* melalui aplikasi RUMAT (Ruang Matematika) untuk siswa SMP kelas VII.

Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE menurut teori Lee & Owens. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Subjek penelitian ini mencakup siswa kelas VII yang menggunakan *smartphone android* sebanyak 70 siswa, seorang guru matematika kelas VII serta validator ahli media dan ahli materi. Data dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran matematika berbasis *mobile learning* melalui aplikasi RUMAT (Ruang Matematika) untuk siswa SMP kelas VII dengan proses pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE menurut teori Lee & Owens yang meliputi tahap : (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi dan (5) Evaluasi. Adapun kualitas media pembelajaran matematika berbasis *mobile learning* melalui aplikasi RUMAT (Ruang Matematika) untuk siswa SMP kelas VII yang telah melewati tahap validasi oleh ahli materi mendapat skor rata-rata 91,67% dengan kriteria “Sangat Layak” dan dari ahli media mendapat skor rata-rata 92,31% dengan kriteria “Sangat Layak”. Adapun hasil dari uji produk oleh guru matematika mendapat skor rata-rata 97,78% dengan kriteria “Sangat Layak”, serta hasil dari uji produk oleh siswa kelas VII mendapatkan skor rata-rata 84,46% dengan kriteria “Sangat Layak”.