

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
MENGACU PADA TAHAPAN BELAJAR GEOMETRI VAN HIELE
PADA BAHASAN BANGUN RUANG SISI DATAR

Oleh:

ARIF RAHMAN HAKIM

ABSTRAK

Tercatat sebanyak 39 % pengguna *smartphone* merupakan anak muda usia sekolah. Namun, sebagian besar hanya menggunakannya untuk *browsing*, bersosial media, dan bermain *game*. Padahal, banyak sekali konten edukasi yang bisa didapatkan dari sebuah *smartphone*. Guna menambah pilihan konten edukasi bagi pelajar, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* yang mengacu pada tahapan belajar geometri Van Hiele. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* mengacu pada tahapan belajar geometri Van Hiele; (2) kepraktisan; dan (3) keefektifan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* mengacu pada tahapan belajar geometri Van Hiele.

Media pembelajaran dikembangkan dengan mengadopsi model pengembangan Sugiyono. Data-data pada penelitian ini diperoleh menggunakan instrumen penelitian lembar validasi, dan tes hasil belajar yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang diberi nama *G-Forest* dikembangkan menggunakan 6 tahapan awal dari model pengembangan Sugiyono, yaitu (1) Tahap potensi dan masalah; (2) Tahap mengumpulkan informasi; (3) Tahap desain produk; (4) Tahap validasi desain; (5) Tahap perbaikan desain; (6) Tahap uji coba produk terbatas kemudian dilanjutkan dengan produksi terbatas. Selain itu, penelitian ini menghasilkan media yang praktis karena telah dinilai praktis dilihat dari aspek isi, tampilan, kebahasaan, dan penggunaan. Media yang dihasilkan juga telah dinilai efektif, dilihat dari tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 87,5 %.

Kata kunci: Media pembelajaran, *Android*, Geometri Van Hiele, *G-Forest*