

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI GARIS SINGGUNG LINGKARAN BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS VIII

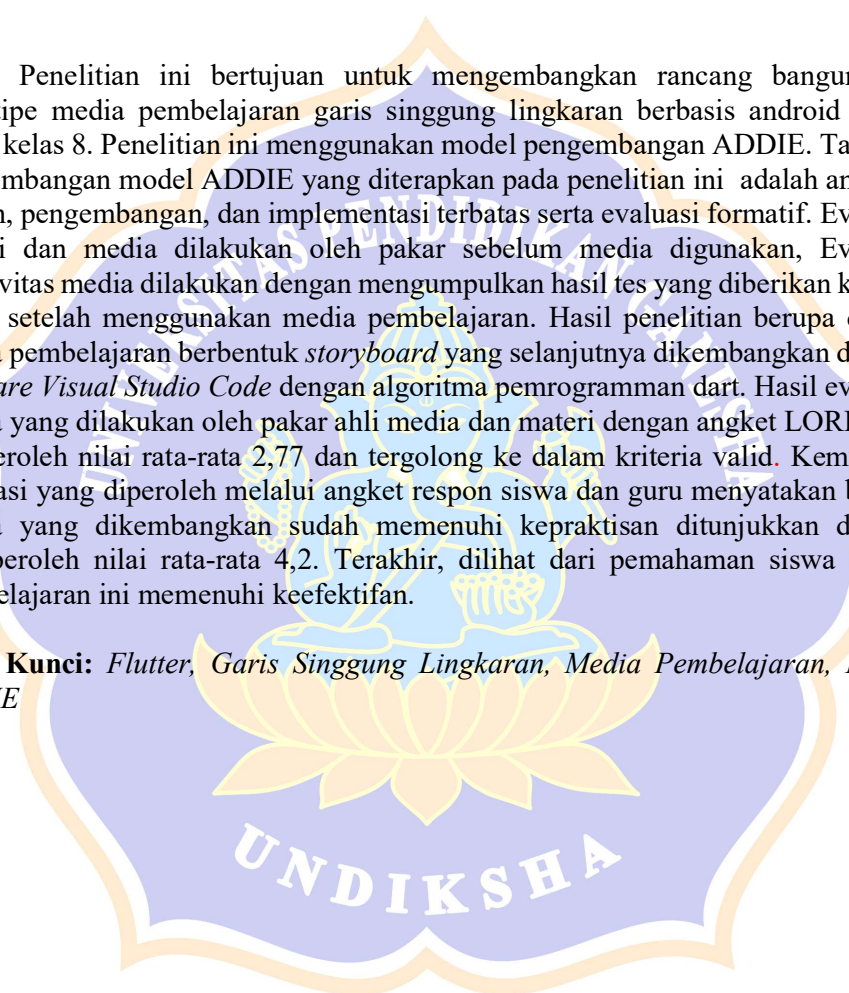
Oleh

Nyoman Agus Wiryanta, NIM 1713011070

Jurusan Matematika

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rancang bangun dan prototipe media pembelajaran garis singgung lingkaran berbasis android untuk siswa kelas 8. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan model ADDIE yang diterapkan pada penelitian ini adalah analisis, desain, pengembangan, dan implementasi terbatas serta evaluasi formatif. Evaluasi materi dan media dilakukan oleh pakar sebelum media digunakan, Evaluasi efektivitas media dilakukan dengan mengumpulkan hasil tes yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian berupa desain media pembelajaran berbentuk *storyboard* yang selanjutnya dikembangkan dengan *software Visual Studio Code* dengan algoritma pemrograman dart. Hasil evaluasi media yang dilakukan oleh pakar ahli media dan materi dengan angket LORI skala 3 diperoleh nilai rata-rata 2,77 dan tergolong ke dalam kriteria valid. Kemudian, evaluasi yang diperoleh melalui angket respon siswa dan guru menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah memenuhi kepraktisan ditunjukkan dengan memperoleh nilai rata-rata 4,2. Terakhir, dilihat dari pemahaman siswa media pembelajaran ini memenuhi keefektifan.

Kata Kunci: *Flutter, Garis Singgung Lingkaran, Media Pembelajaran, Model ADDIE*



***DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED CIRCLE TANGENT MATERIAL
LEARNING MEDIA FOR CLASS VIII STUDENTS***

Oleh

Nyoman Agus Wiryanta, NIM 1713011070

Jurusan Matematika

This research aims to develop a design and prototype of android-based circle tangent learning media for 8th graders. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. This research uses the ADDIE development model. The stages of development of the ADDIE model applied to this research are limited analysis, design, development, and implementation as well as formative evaluation. Evaluation of material and media is carried out by experts before the media is used. Evaluation of media usability is carried out by knowing the efficiency and effectiveness of the media. The results of the research are in the form of storyboard learning media designs that are further developed with Visual Studio Code software with dart programming algorithms. The results of the media evaluation carried out by media expert experts and materials with a 3-scale LORI questionnaire obtained an average value of 2.77 and were classified as valid criteria. Then, the evaluation obtained through the student and teacher response questionnaire stated that the media developed had met the practicality indicated by obtaining an average score of 4.2. Finally, judging from the students' understanding, this learning media meets its effectiveness.

Kata Kunci: *Flutter, Circle Tangents, Learning Media, ADDIE Models*

