

## ABSTRAK

### APLIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF KELAS VII BERBASIS ANDROID (Studi Kasus pada SMP Negeri 19 Bandar Lampung)

Oleh :  
Putri Suciati  
14311404

Penelitian ini merupakan penelitian dan pembelajaran. Selama ini siswa kelas VII SMP Negeri 19 Bandar Lampung menganggap bahwa pembelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar. Berdasarkan kenyataan ini, maka timbul suatu gagasan untuk membuat sebuah sistem aplikasi pembelajaran matematika interaktif kelas VII berbasis android. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah sistem aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Kelas VII Berbasis Android dengan materi berdasarkan kurikulum 2013 yang digunakan oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 19 Bandar Lampung, dengan memanfaatkan media pembelajaran, dapat memberikan kesempatan bagi siswa kelas VII untuk langsung berinteraksi dengan media.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan sistem *MDLC* yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan bahan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (menyebarkan). Serta menggunakan metode analisis kebutuhan sistem baik kebutuhan *fungsi* dan *non-fungsi* untuk menganalisis kebutuhan sistem. Merancang sistem menggunakan aplikasi *Adobe Flash CC 2015*, serta untuk pengujian aplikasi menggunakan pengujian kualitas sistem berdasarkan *ISO 9126*.

Setelah dilakukan penelitian melalui tahapan tersebut, maka di peroleh hasil dari uji coba penilaian kualitas tertinggi adalah aspek *usability* sebesar 90% dengan kriteria sangat baik, selanjutnya aspek *portability* dengan persentase sebesar 86,5% dengan kriteria sangat baik, sedangkan aspek kualitas terendah adalah dari aspek *functionality* sebesar 81,33% dengan kriteria baik. Dengan demikian Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Kelas VII Berbasis Android bisa dijadikan salah satu alternatif bagi siswa SMP kelas VII dalam mempelajari Matematika.

Kata Kunci : matematika, *interaktif*, aplikasi, android, pengembangan sistem.