

ABSTRAK

ZIHAN NABILLA : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Bantuan *Smart Apps Creator 3* Menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi Barisan dan Deret Aritmatika. **Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Malikussaleh, 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Smart Apps Creator 3* pada materi barisan dan deret aritmatika; (2) mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Smart Apps Creator 3* pada materi barisan dan deret aritmatika; (3) mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Smart Apps Creator 3* pada materi barisan dan deret aritmatika. Metode yang dipakai pada penelitian ini ialah R&D dengan model pengembangan ADDIE. Produk awal divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan revisi. Tahap berikutnya yaitu kepraktisan dengan memberi angket respon peserta didik kepada 31 peserta didik SMAN 2 Lhokseumawe, selanjutnya keefektifan dilakukan dengan memberika ujicoba tes kepada 31 peserta didik SMAN 2 Lhokseumawe. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) produk media pembelajaran berbasis *android* menggunakan Model *Problem Based Learning* berlandaskan hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media dengan skor rata-rata sebesar 93,7% dan ahli materi skor rata-rata 94% dinyatakan sangat valid; (2) produk media pembelajaran berbasis *android* menggunakan Model *Problem Based Learning* dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil penilaian skala besar dengan memberikan angket respon dengan rata-rata sebesar 88,10% (3) produk media pembelajaran berbasis *android* menggunakan Model *Problem Based Learning* berdasarkan hasil tes penguasaan materi dengan rata-rata sebesar 100% dinyatakan sangat efektif. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* menggunakan Model *Problem Based Learning* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

Kata kunci: *Android, Smart Apps Creator, Media Pembelajaran, Model Problem Based Learning*