

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATERI TRIGONOMETRI UNTUK PESERTA DIDIK KELAS X
DI SMA NEGERI 1 CIPATUJAH**

ABSTRAK

Perancangan merupakan gambaran, perencanaan, atau sketsa yang memiliki tujuan mendesain dalam bentuk bagan alir (*flowchart*) dari satuan terpisah menjadi bentuk bagan yang menunjukkan sebagai urutan-urutan proses. Setelah perancangan tersebut terpenuhi maka dijadikan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis android yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik disekolah. Media pembelajaran berbasis android ini dirancang melalui enam tahapan yaitu tahapan *system/information engineering, software requirement analysis, design, coding implamantation, testing, dan maintance*. Media pembelajaran berbasis android ini di gunakan untuk proses pembelajaran mengenai materi sudut pengukuran dan identitas trigonometri. Perancangan media pembelajaran berbasis android dibuat dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang sudah terpasang *iSpring Suite versi 9.7.2* dan *Website 2 Apk Builder* yang berfungsi untuk mengubah file *.pptx menjadi file *.apk untuk bisa di unduh di *smartphone*. Pembuatan materi menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan membuat soal dengan menggunakan *iSpring Suite versi 9.7.2* yang dijadikan sebagai uji kompetensi untuk peserta didik setelah mempelajari materi. Hasil pengujian menggunakan metode *black box*, setiap aspek memiliki hasil yang dapat disimpulkan berhasil dan layak untuk diujicobakan ke peserta didik. Hasil uji kelayakan berupa kuesioner dari ahli media memperoleh angka sebesar 39 dengan klasifikasi baik, hasil uji kelayakan dari ahli materi memperoleh angka sebesar 47 dengan klasifikasi sangat baik, dan hasil dari respon peserta didik memperoleh angka sebesar 39,63 dengan klasifikasi baik. Hasil tersebut dapat disimpulkan layak untuk diujicobakan ke peserta didik jika angka yang diperoleh termasuk kedalam klasifikasi baik. Dengan demikian media pembelajaran berbasis android pada materi trigonometri ini layak untuk digunakan untuk proses pembelajaran.

Kata kunci: Perancangan, Android, Media Pembelajaran