

## INTISARI

Pada media pembelajaran yang ada pada SD Negeri 01 Lumbungkerep saat ini masih kurang nya media pembelajaran alternatif yang dapat di lakukan di sekolah maupun di rumah siswa. Nilai siswa SD Negeri 01 Lumbungkerep juga yang terbilang kurang dalam mata pelajaran matematika yakni dengan rata-rata 67. Dan juga belum adanya media pembelajaran yang membuat anak menjadi antusias belajar dan tertarik dengan pembelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang variatif untuk siswa, mengenalkan media pembelajaran yang menyenangkan berbasis *mobile* agar menambah minat siswa, dan menjadi alternatif baru bagi guru dan siswa untuk media pembelajaran berbasis *mobile*. Penelitian menggunakan aplikasi web MIT App Inventor 2 sebagai pembuatan dan pembangunan dari media pembelajaran yang di bangun. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE dalam pengembangannya yakni (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode tersebut cocok untuk mengemabangkan media pembelajaran yang dapat di sesuaikan dengan evaluasi yang di dapat oleh *feedback* dari pengguna dengan sistematis. Pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Menggunakan kuesioner untuk menganalisis objek dan media pembelajaran yang di kembangkan. Perancangan desain menggunakan *user flow* dan desain *interface* untuk membantu membuat rancangan media pembelajaran. Hasil dari implementasi dan pengujian di dapatkan presentase 93,4% yang termasuk dalam interval sangat baik. Bahwa media pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan interaktif berbasis *mobile* sangat baik dapat di terima oleh siswa SD Negeri 01 Lumbungkerep.

Kata kunci: media pembelajaran, bahasa inggris, berbasis *mobile*, MIT App Inventor.

## **ABSTRACT**

*The existing learning media at SD Negeri 01 Lumbungkerep currently lacks alternative learning media that can be used both at school and at home. The students' mathematics scores are relatively low, with an average of 67. Moreover, there is no learning media that effectively engages students and fosters enthusiasm for learning mathematics. The aim of this study is to create a diverse learning media for students, introduce enjoyable mobile-based learning media to increase students' interest, and provide a new alternative for teachers and students in mobile-based learning. The study utilizes the MIT App Inventor 2 web application for the development and construction of the learning media. The research adopts the ADDIE method (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) which is well-suited for systematically developing learning media based on user feedback. Data collection was conducted through observation and interviews, and a questionnaire was used to analyze the learning media being developed. The design process employed user flow and interface design to assist in the creation of the learning media. The results of the implementation and testing yielded a 93.4% satisfaction rate, indicating that the mobile-based interactive learning media for addition and subtraction in mathematics is highly accepted by the students of SD Negeri 01 Lumbungkerep.*

*Keywords: learning media, English, mobile-based, MIT App Inventor*