

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MATA PELAJARAN IPA KELAS VI

Oleh
Saib Fauji
5141311016

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ipa kelas vi berbasis android bagi siswa SD dan mengetahui kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif ipa kelas vi berbasis android yang ditinjau dari aspek materi dan media.

Model penelitian yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development* (R & D). Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa software media pembelajaran berjenis file aplikasi dan dikemas dalam bentuk Compact Disc (CD) untuk SD dengan materi ipa. Obyek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan adobe flash cs5.5, subyek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan siswa SD Negeri Sinduadi 2. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran maka dilakukan pengujian validitas dengan mengadopsi pendapat dari beberapa ahli (*expert judgement*). Tahapan analisis data dengan melihat bobot tiap tanggapan atas tiap pernyataan, selanjutnya dilakukan perhitungan persentase skor. Skor akhir yang diperoleh kemudian dikonversi lagi menjadi tingkat kelayakan modul pembelajaran secara kualitatif. Pengembangan media pembelajaran berbasis android disusun sesuai dengan pedoman pengembangan media melalui 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan kelayakan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa secara garis besar media pembelajaran berbasis android mata pelajaran ipa layak digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi dari ahli media berupa penilaian dan saran perbaikan yang diperlukan agar aspek desain tampilan dan pemograman dari produk yang dikembangkan layak. Validasi ahli media diperoleh dengan cara memberikan koesioner yang berisi tentang aspek-aspek tampilan disertai dengan produk media yang dikembangkan kepada ahli media. Penilaian ahli materi memberikan penilaian tentang isi dari media pembelajaran. Validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan kuesioner yang berisi tentang aspek pembelajaran dan kebenaran materi dalam media pembelajaran. Validasi dari kedua ahli tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Android*, IPA

DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN NATURAL SCIENCES FOR 6th Grade

**By
Saib Fauji
5141311016**

ABSTRACT

The aims of this research are to develop the interactive learning media android-based for 6th grade in Elementary School and also to understand the properness from the result of development of an android-based interactive learning media in natural sciences for 6th Grade which be reviewed from material and media aspects.

The method which was used for this research is Research and Development (R&D) approach. In this research, the product which would be developed was learning media software in shape files that were wrapped in a compact disc (CD) for elementary school with natural science material. The object was used in this research was a learning media with adobe flash cs5.5. And the subject in this research was a media expert, material expert, and students of Sinduadi 2 Elementary School. To understand the properness of learning media products, thus the writer did validity experiments with adopting combined theories from expert judgments. To analyze the data, the writer read the qualities of responses for each statement, and then the writer counted the proportion of score. The result of final score was converted into learning module properness level qualitatively. The development of an android-based was arranged with media development instructions in five steps: analyzing, designing, developing, implementing, and prospering and properness.

The results of this research showed that the development of an android-based interactive learning media in natural sciences for 6th Grade is proper to use as learning media. The validations from experts in shape marking and advice purposed to the displaying aspect and programming from developing product is proper. Validations of expert were gained by giving questionnaires which contained displaying aspects attached developing media to experts. The experts gave the score of the content of learning media. Validations of expert were gained by giving questionnaires which contained learning aspects and truth material in learning media. Both validations indicated that resulted learning media is proper to use.

Key words: Learning media, Android, Natural Science