

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MODEL ADDIE BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA  
SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 4 BUSUNGBIU TAHUN  
PELAJARAN 2022/2023**

Oleh

**I Gede Yudistira Putra Perbawa, NIM 1711021025  
Program Studi Teknologi Pendidikan**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android, (2) mengetahui validitas dari multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android, (3) mengetahui efektivitas dari multimedia pembelajaran interaktif model ADDIE berbasis android pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Busungbiu tahun pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah pengembangan (R&D) dengan desain ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Busungbiu yang berjumlah 27 orang. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dinyatakan valid dengan hasil review ahli isi mata pelajaran sebesar 97.8% (sangat baik), ahli desain pembelajaran sebesar 85.7% (baik) dan ahli media pembelajaran sebesar 90.6% (sangat baik) serta respon angket peserta didik, yakni uji coba perorangan sebesar 82.67% (baik), kelompok kecil sebesar 88% (baik), dan lapangan sebesar 88.14% (baik), (2) produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dinyatakan efektif digunakan berdasarkan hasil pre-test sebesar 56.11 (kurang), dan post-test sebesar 89.07 (baik) dan dilakukan perhitungan dengan uji-t memperoleh hasil pada kolom signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa besar signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif android dengan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII SMP Negeri 4 Busungbiu tahun ajaran 2022/2023.

Kata-Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Pembelajaran, Android, IPA

**MULTIMEDIA DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING  
ANDROID-BASED ADDIE MODEL IN SCIENCE SUBJECTS OF GRADE  
VII STUDENTS AT SMP NEGERI 4 BUSUNGBIU FOR THE 2022/2023  
ACADEMIC YEAR**

**By**

**I Gede Yudistira Putra Perbawa, NIM 1711021025**

**Educational Technology Study Program**

**ABSTRACT**

This study aims to: (1) know the process of developing interactive learning multimedia for the android-based ADDIE model, (2) find out the validity of the interactive multimedia learning for the android-based ADDIE model, (3) find out the effectiveness of the android-based interactive learning multimedia for the ADDIE model on science subjects of grade VII students at SMP Negeri 4 Busungbiu for the 2022/2023 academic year. This type of research is development (R&D) with ADDIE design which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 27 grade VII students of SMP Negeri 4 Busungbiu. The data collection methods and instruments used in this study were questionnaires and tests. The results showed that (1) Android-based interactive learning multimedia products were declared valid with the results of subject content expert reviews of 97.8% (very good), learning design experts of 85.7% (good) and learning media experts of 90.6% (very good) and student questionnaire responses, namely individual trials of 82.67% (good), small groups of 88% (good), and field of 88.14% (good), (2) Android-based interactive learning multimedia products were declared effective based on pre-test results of 56.11 (less), and post-test of 89.07 (good) and calculations with t-test obtained results in the significance column (2-tailed) of 0.000. This result shows that the significance is smaller than 0.05 ( $p > 0.05$ ), so that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted which means that there is a significant difference in student learning outcomes before participating in learning using android interactive learning multimedia with after participating in learning using android-based interactive learning multimedia in science subjects of grade VII students of SMP Negeri 4 Busungbiu for the 2022/2023 school year.

**Keywords:** Development, Multimedia Learning, Android, Science