

## ABSTRAK

**Muttaqin, Hendra Pratisnojati Shoheh** (2021), *pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPA pokok bahasan perkembangbiakan hewan untuk siswa kelas VI SD*, Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D. dan Pembimbing II: Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.

*Kata-kata kunci:* media pembelajaran interaktif, android, perkembangbiakan hewan

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran interaktif berbasis android yang valid dan praktis pada mata pelajaran IPA pokok bahasan perkembangbiakan hewan kelas VI SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari tahap: 1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Namun, karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, maka penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap pengembangan. Tahap implementasi tidak dilaksanakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media, serta murid kelas VI SD. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dengan memberikan lembar penilaian kepada 2 orang dosen dan 3 orang guru sebagai ahli, serta 10 orang murid pada uji coba skala kecil yang bertujuan untuk memperoleh data tingkat validitas dan kepraktisan media hasil pengembangan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis android adalah skala nilai berupa lembar penilaian media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, dan murid. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus *mean* untuk mengetahui rerata skor validitas dan kepraktisan media pembelajaran hasil pengembangan. Hasil analisis data terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android diperoleh skor validasi oleh ahli materi dengan rerata skor sebesar 4,8 dari skor maksimum 5 dengan kategori “Sangat Baik”, kemudian ahli media diperoleh rerata skor sebesar 4,8 dari skor maksimum 5 dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya skor pada uji coba skala kecil diperoleh rerata skor sebesar 4,5 dari skor maksimum 5 yang berada pada kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan uji coba skala kecil menyatakan bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbasis android valid dan praktis. Hasil penelitian ini memberi wawasan kepada program studi Pendidikan Dasar bahwa penggunaan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman, akan berdampak positif dalam bidang pendidikan.

## ABSTRACT

**Muttaqin, Hendra Pratisnojati Shoheh** (2021), *development of android-based interactive learning media on animal reproduction science subjects for sixth grade elementary school students*, Thesis, Elementary Education, Postgraduate Programme, Ganesha University of Education.

This thesis has been corrected and checked by the supervisor I: Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D. and supervising II: Prof.Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.

Keywords: interactive learning media, android, animal reproduction.

The aim of this research was to obtain a valid and practical android-based interactive learning media for science subjects on animal reproduction for sixth grade elementary school students. This research was a development research which was carried out by using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model in five steps, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. However, this research was only carried out until development step because the time, resources and financial limitation. The implementation step was not carried out in this research. The subject of this research are material and media expert, as well as a sixth grade elementary school student. The data collection method used was questionnaire method by providing assessment sheet to 2 lecturers and 3 teachers as the experts, and 10 students in a small-scale trial which aims to obtain data on the level of validity and practicality of the media. The instrument used to measure the level of validity and practicality of android-based interactive learning media was rating scale of media assessment sheet by the material experts, media experts, and students. The obtained data then analyzed by using a mean formula to determine the average score validity and practicality of learning media as a result of development. The results of data analysis on android-based interactive learning media obtained an average validation score by material experts was 4.8 from a maximum score of 5 with "Very Good" category, then media experts obtained an average score of 4.8 from a maximum score of 5 with "Very Good" category. Furthermore, the score on the small-scale trial obtained an average of 4.5 from a maximum score of 5 which is in the "Very Good" category. Thus the validation results from material experts, media experts, and small-scale trials state that the android-based learning media development product is valid and practical. The results of this study provide insight to the Education study program that the use of technology that follows the times will have a positive impact in the field of education.