

Wasiul Akmal. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Siswa Kelas X SMA*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Luluk Mauli Diana, S.SI, M.Pd.

ABSTRAK

Penerapan Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan kurikulum secara menyeluruh. Namun, pada kenyataannya pemanfaatan perangkat android sebagai media pembelajaran masih belum optimal, meskipun baik guru maupun siswa telah memiliki *smartphone*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android, mengetahui kelayakannya, serta mengetahui respons siswa terhadap media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Hasil analisis penelitian menunjukkan perolehan validasi materi mendapatkan persentase sebesar 87,1% dan 88,2%. Validasi media mendapatkan persentase sebesar 94,1% dan 95,3%. Uji coba sasaran pengguna perorangan memperoleh persentase sebesar 90,2%. Uji coba sasaran pengguna kelompok kecil sebesar 89,9%. Uji coba sasaran pengguna kelompok besar sebesar 90,3%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Biologi pada materi perubahan lingkungan.

Kata-kata kunci : Android, Media Pembelajaran, Pengembangan, Perubahan Lingkungan.

Wasiul Akmal. 2025. *Development of Android-Based Learning Media on Environmental Change Material for Grade X Senior High School Students*. Thesis, Informatic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo Madura University. Advisor: Luluk Mauli Diana, S.SI, M.Pd.

ABSTRACT

The implementation of the Merdeka Curriculum emphasizes the importance of integrating technology into the learning process to support its overall execution. However, in practice, the use of Android-based devices as learning media remains suboptimal, even though both teachers and students already possess smartphones. This study aims to develop an Android-based learning media, assess its feasibility, and evaluate students' responses toward its use. This research employed a research and development approach using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection instruments included observation, interviews, documentation, and questionnaires. The Analyze results showed that the material validation scores were 87.1% and 88.2%, while the media validation scores were 94.1% and 95.3%. Individual user trials yielded a percentage of 90.2%, small group trials 89.9%, and large group trials 90.3%. Thus, the Android-based learning media developed is considered feasible for use in Biology learning on the topic of environmental change.

Keywords : *Android, Learning Media, Development, Environmental Change.*