

Sabella Kalimatus Sa'diah. 2025. Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* Dengan Model Pembelajaran PBL Pada Materi Listrik Untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Montong. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Dr. Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi energi listrik dengan menerapkan model pembelajaran PBL untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Montong. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil analisis menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif seiring dengan kebijakan sekolah yang memperbolehkan penggunaan smartphone. Media dikembangkan menggunakan *Unity* dan *CorelDraw*. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil skor berturut-turut sebesar 90% dan 85% yang dikategorikan “sangat valid”. Saran perbaikan diberikan pada aspek konten, teknis, dan tampilan. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yakni uji coba perorangan memperoleh presentase sebanyak 83%, uji coba kelompok kecil memperoleh presentase sebanyak 85%, dan uji coba kelompok besar memperoleh presentase sebanyak 87% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan diterima dengan baik oleh siswa.

Kata kunci : interaktif, *android*, *ADDIE*, *PBL*

Sabella Kalimatus Sa'diah. 2025. *Development of Android-Based Interactive Media with PBL Learning Model on Electrical Material for Grade X Students of SMAN 1 Montong*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo University, Madura. Advisor : Dr. Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to develop an android-based interactive learning media on electrical energy material by applying the PBL learning model for grade X students at SMA Negeri 1 Montong. The development process uses the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the analysis indicate the need for more interesting and interactive learning media in line with the school policy that allows the use of smartphones. The media was developed using Unity and CorelDraw. Validation was carried out by material experts and media experts with scores of 90% and 85% respectively, which are categorized as "very valid". Suggestions for improvement were given on content, technical, and display aspects. The trial was conducted in three stages, namely individual trials obtaining a percentage of 83%, small group trials obtaining a percentage of 85%, and large group trials obtaining a percentage of 87% with the criteria of "very feasible". These results indicate that the developed media is feasible to use and well received by students.

Keywords: *interactive, Android, ADDIE, PBL*