

Nuri Andriani. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Game* Edukasi Berbasis Android pada Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi. Skripsi. Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Rahmad Fajar Sidik.

ABSTRAK

Media interaktif merupakan suatu alat perantara melalui *software* atau *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat memberikan respons balik terhadap pengguna dari apa yang telah dimasukkan ke dalam media tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respons siswa terhadap media interaktif *game* edukasi berbasis android pada materi getaran, gelombang dan bunyi. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*). Penelitian ini diujicobakan kepada 41 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Labang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata validitas sebesar 95,25% dengan kriteria sangat layak, sedangkan pada ahli materi memperoleh rata-rata validitas 87,912% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil Keterbacaan siswa terhadap media memperoleh persentase sebesar 90,732% dengan kriteria tinggi (3) Hasil respons siswa memperoleh persentase sebesar 90,244% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif *game* edukasi berbasis android pada materi getaran, gelombang dan bunyi layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : android, bunyi, gelombang, getaran, kelayakan, media interaktif.

Nuri Andriani. 2023. Development of Android-Based Educational *Game* Interactive Learning Media on Vibration, Waves and Sound Material. Thesis. Science Education Study Program, Faculty of Education, University Of Trunojoyo Madura. Advisor: Rahmad Fajar Sidik.

ABSTRACT

Interactive media is an intermediary tool via software or hardware that can be used to convey learning material that can provide a response back to the user from what has been included in the media. This study aims to determine the feasibility and response of students to the interactive media of Android-based educational *games* on vibration, wave and sound material. The type of research used is development research with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate). This research was tested on 41 class VIII students at SMP Negeri 1 Labang. The results of this study indicate that: (1) The results of the validation of media experts obtained an average validity of 95.25% with very feasible criteria, while the material experts obtained an average validity of 87.912% with very valid criteria. (2) The students' readability of the media obtained a percentage of 90.732% with high criteria. (3) The results of student responses obtained a percentage of 90.244% with very interesting criteria. This shows that the development of interactive media for Android-based educational *games* on vibration, wave and sound material is feasible and interesting to use in learning.

Keywords: android, feasibility, interactive media, sound, vibration, waves.