

Roissaturrodliah. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Terhadap Minat Belajar Siswa*. Skripsi, Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Mochammad Ahied.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis android pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan melihat kelayakan produk, respons siswa, keterbacaan siswa dan peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode *research and development* dengan model pengembangan ADDIE dan *pre experimental design*. Populasi penelitian yaitu semua siswa kelas VII dan VIII UPTD SMP Negeri 3 Bangkalan tahun ajaran 2023/2024. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel penelitian yaitu kelas VII A dan VIII D. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket dan lembar validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran berbasis android materi klasifikasi makhluk hidup sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan hasil validasi 1,0, 2) respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis android materi klasifikasi makhluk pada uji *one to one* mendapatkan rata-rata sebesar 90,97%, dan pada tahap implelementasi yaitu 79,92% dengan kategori baik, 3) keterbacaan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android materi klasifikasi makhluk hidup pada uji *one to one* mendapatkan rata-rata sebesar 94,1%, dan pada tahap implelementasi yaitu 79,38% dengan kategori sangat baik, 4) Rata-rata *N-Gain* sebesar 0,51 dengan kategori sedang. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis android pada materi klasifikasi makhluk hidup layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: android, klasifikasi makhluk hidup, media pembelajaran, minat belajar.

Roissaturrodliyah. 2024. Development of Android-Based Learning Media on Living Creature Classification Material for Students' Learning Interests. Thesis, Science Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Mohammad Ahied.

ABSTRACT

The research aimed to develop Android-based learning media products on the classification of living things by looking at product feasibility, student responses, student readability, and increased student interest in learning. This research used research and development methods with the development of the ADDIE model and pre-experimental design. The research population is all students in classes VII and VIII of UPTD SMP Negeri 3 Bangkalan for the 2023/2024 academic year. Sampling used a simple random sampling technique. The research samples were classes VII A and VIII D. Data were collected using questionnaires and validation sheets. The results of the research show that: 1) Android-based learning media material for the classification of living creatures is very suitable for use in learning with validation results of 1.0, 2) Student responses to Android-based learning media material for the classification of creatures in the one to one test received an average of 90.97. %, and at the implementation stage it was 79.92% in the good category, 3) students' readability of the Android-based learning media material for the classification of living creatures in the one-to-one test got an average of 94.1%, and at the implementation stage it was 79.38 % in the perfect category, 4) Average N-Gain is 0.51 in the medium category. The research concludes that Android-based learning media on the classification of living things is suitable for use in learning and can increase students' interest in learning.

Keywords: android, classification of living things, learning media, interest in learning.