

Nofiyanti. 2026. *Pengembangan Media Pembelajaran Bermuatan Kearifan Lokal Berbasis Android Pada Materi Momentum dan Impuls*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura. Pembimbing : Dr.Sigit Dwi Saputro, S.Pd.,M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang terintegrasi dengan permainan kearifan lokal pada materi Momentum dan Impuls guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep fisika secara interaktif dan kontekstual. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi Unity 2D. Fitur utama yang disediakan meliputi visualisasi objek 2D permainan kelereng (neker) dalam konsep momentum, impuls, dan tumbukan, serta evaluasi pembelajaran berbentuk kuis pilihan ganda model *drag and drop*, dan isian singkat. Penelitian ini melibatkan dosen ahli materi, ahli media, dan 23 siswa SMA kelas XI sebagai responden. Instrumen penelitian menggunakan angket skala Likert untuk mengukur tingkat kelayakan materi, media, dan respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92,22% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 85,94% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, hasil respons siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,67% pada uji perorangan, 96,94% pada uji coba kelompok kecil, dan 95,78% pada uji coba kelompok besar, yang semuanya termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis Android bermuatan kearifan lokal ini dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran fisika serta mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman peserta didik melalui visualisasi interaktif.

Kata kunci: media pembelajaran, kearifan lokal, ADDIE

Nofiyanti. 2026. *Pengembangan Media Pembelajaran Bermuatan Kearifan Lokal Berbasis Android Pada Materi Momentum dan Impuls*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura. Pembimbing : Dr.Sigit Dwi Saputro,M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to develop an Android-based learning tool that integrates local wisdom into games covering the topics of Momentum and Impulse in order to enhance students' understanding of physics concepts in an interactive and contextual manner. The tool was developed using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This tool was developed using the Unity 2D application. The main features provided include 2D visualizations of marbles (neker) in the concepts of momentum, impulse, and collisions, as well as learning assessments in the form of drag-and-drop multiple-choice quizzes and short-answer questions. This study involved subject-matter experts, media experts, and 23 11th-grade high school students as respondents. The research instruments used a to measure the suitability of the content, the media, and student responses to the use of the learning media. The results of the subject matter expert validation showed an average percentage of 92.22%, categorized as "highly suitable," while the media expert validation showed an average percentage of 85.94%, categorized as "highly suitable." Furthermore, the results of the student responses yielded an average percentage of 96.67% in the individual test, 96.94% in the small-group trial, and 95.78% in the large-group trial, all of which fell into the "highly appropriate" category. Based on these results, the blended learning media

Keywords: instructional media, local wisdom, ADDIE