

Novita Trisanti. 2022. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif "The Jungle Adventure" Berbasis Literasi Sains. Skripsi. Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Wiwin Puspita Hadi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap aplikasi pembelajaran interaktif "*The Jungle Adventure*" berbasis literasi sains. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan dengan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan melalui 6 tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution*. Produk ini diujicobakan kepada siswa UPTD SMPN 2 Bangkalan pada kelas 7H. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) hasil validasi ahli media memperoleh rata rata validitas sebesar 0,94 dengan kriteria sangat valid, dan pada ahli materi memperoleh rata rata validitas sebesar 0,94 dengan kriteria sangat valid; 2) Hasil respon siswa memperoleh persentase media 93% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif "*The Jungle Adventure*" berbasis literasi sains materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: aplikasi pembelajaran interaktif, literasi sains, interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.

Novita Trisanti. 2022. *Development Of Interactive Learning Application "The Jungle Adventure" Based On Science Literacy*. Thesis. Science Education Study Program, Faculty Of Education, Trunojoyo University, Madura. Advisor: Wiwin Puspita Hadi.

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility and response of students to the interactive learning application "The Jungle Adventure" Based on Science Literacy. The type of research used is development research with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model with 6 stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. This product was tested to UPTD students of SMPN 2 Bangkalan in 7H grade. The results showed that; 1) the results of the media expert validation began average validity of 0,94 with very valid criteria, and on the material experts obtained a validity average of 0,94 with very valid criteria; 2) the results of the student's response to 93% media percentage with perfect criteria. The results councluded that the use of learning applications interactive "The Jungle Adventure" Based on Science Literacy material interaction of living things with the environment is feasible and interesting for use in learning.

Keywords: *interactive learning application, science literacy, the interaction of living things with the environment.*