

Eko Agus Purnomo. 2024. Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Zat Dan Perubahannya di SMKN 3 Bangkalan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Dr. Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M.Pd.

## ABSTRAK

Mata pelajaran fisika merupakan mata pelajaran yang sering dibilang rumit dan tidak mudah dipahami oleh seluruh siswa. Kurang efektifnya penyediaan buku pegangan siswa juga menghambat proses pembelajaran. Penelitian ini berguna untuk membantu guru dan peserta didik dalam memiliki bahan ajar pegangan sehingga mempermudah dalam proses belajar mengajar terutama pada siswa kelas X di SMKN 3 Bangkalan pada mata pelajaran Proyek IPAS materi zat dan perubahannya. Penelitian ini menggunakan model penelitian *ADDIE* dengan beberapa tahapan diantaranya *Analysis* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini menghasilkan Modul pembelajaran berbasis *android* (*E-modul*) dengan kriteria sangat layak karena mendapat persentase sebesar 92% oleh ahli materi, 92,5% oleh ahli media, dan 92% dari konstruk. Kemudian pada uji coba angket respon peserta didik mendapat persentase sebesar 90% oleh kelompok perorangan, 91,82% kelompok kecil dan 91% untuk kelompok besar sehingga kriteria yang didapat sangat tinggi dan dinyatakan layak untuk digunakan.

**Kata kunci :** Zat dan Perubahannya, *E-modul*, *ADDIE*

Eko Agus Purnomo. 2024. *Development of an Android-based Learning Module on The Subject of Substance and Their Changes at SMKN 3 Bangkalan*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Advisor Dr. Sigit Dwi Saputro S.Pd., M.Pd.

## ABSTRACT

*Physics is a subject that is often said to be complicated and not easily understood by all students. The ineffectiveness of providing student handbooks also hinders the learning process. This research is useful to help teachers and students in having teaching materials to use so that it makes the teaching and learning process easier, especially for class This research uses the ADDIE research model with several stages including Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. This research produced an Android-based learning module (E-module) with very feasible criteria because it received a percentage of 92% from material experts, 92.5% from media experts, and 92% from constructs. Then in the questionnaire trial, student responses received a percentage of 90% for individual groups, 91.82% for small groups and 91% for large groups so that the criteria obtained were very high and were declared suitable for use.*

**Keywords :** *Substances and their changes, E-module, ADDIE*