

Nabila Aulia Nur Afiifa. 2025. Pengembangan Multimedia Interaktif “EDUSIBIL” Materi Sistem Bilangan Kelas VIII SMPN 22 Surabaya. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Prita Dellia.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Android dengan nama “EDUSIBIL” (Edukasi Sistem Bilangan) sebagai media pembelajaran materi sistem bilangan untuk peserta didik kelas VIII di SMPN 22 Surabaya. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi sistem bilangan, yang bersifat abstrak dan menyerupai pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk “EDUSIBIL” diuji kelayakannya oleh dua ahli media dengan rata-rata persentase validasi sebesar 95%, dua ahli materi dengan rata-rata 93%, serta uji coba kepada peserta didik melalui tiga tahap yaitu uji perorangan (98%), uji kelompok kecil (88%), dan uji kelompok besar (89%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif ini masuk dalam kategori sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan. Selain itu, respon peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman terhadap materi sistem bilangan. Dengan demikian, multimedia interaktif “EDUSIBIL” terbukti layak dan bermanfaat sebagai hasil dari penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran inovatif, mendukung pembelajaran mandiri maupun klasikal.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Sistem Bilangan, Android, ADDIE, EDUSIBIL, SMP

Nabila Aulia Nur Afiifa. 2025. *Development of Interactive Multimedia “EDUSIBIL” for Number System Material in Grade VIII of SMPN 22 Surabaya. Undergraduate Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo University of Madura. Advisor: Prita Dellia.*

ABSTRACT

This study aims to develop an Android-based interactive multimedia application called "EDUSIBIL" (Edukasi Sistem Bilangan) as a learning medium for teaching number system material to 8th-grade students at SMPN 22 Surabaya. The background of this research stems from the students' low understanding and motivation toward number system material, which is abstract in nature and resembles mathematics. The study employs the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The “EDUSIBIL” product was validated for its feasibility by two media experts, with an average validation score of 95%, and two subject matter experts, with an average of 93%. It was also tested with students through three stages: individual testing (98%), small group testing (88%), and large group testing (89%). These results indicate that the interactive media falls into the "highly feasible" and "highly practical" categories. Moreover, student responses demonstrated increased motivation and understanding of the number system topic. Therefore, the interactive multimedia “EDUSIBIL” is proven to be feasible and beneficial, serving as an innovative learning media product that supports both independent and classroom-based learning.

Keywords: *Interactive Multimedia, Number System, Android, ADDIE, EDUSIBIL, Junior High School*