

Allita Marsya. 2022. *Pengembangan Multimedia Interaktif “Ayo Belajar Bimasakti” Berbasis Android pada Materi Sistem Tata Surya*. Skripsi. Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Badrud Tamam.

## ABSTRAK

Multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respons siswa terhadap multimedia interaktif “Ayo Belajar Bimasakti” berbasis android pada materi sistem tata surya. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan dengan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*). Penelitian ini diujicobakan kepada 33 siswa kelas VII di MTs Minsyaul Wathon. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata validitas sebesar 0,88 dengan kriteria sangat valid, sedangkan pada ahli materi memperoleh rata-rata validitas sebesar 0,88 dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil respons siswa memperoleh persentase sebesar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif pada materi sistem tata surya layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci** : android, kelayakan, multimedia interaktif, respons siswa, sistem tata surya

Allita Marsya. 2022. Development of Android-Based Interactive Multimedia “*Ayo Belajar Bimasakti*” on Solar System Material. Thesis. Science Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Advisor : Badnud Tamam.

## ABSTRACT

Interactive multimedia is a combination of several media that can be used as learning media. This study aims to determine the feasibility and students' responses to the interactive multimedia "*Ayo Belajar Bimasakti*" based on Android on the material of the solar system. The type of research used is development research with the *ADDIE* development model (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate). This research was piloted to 33 seventh grade students at MTs Minsyaul Wathon. The results of this study indicate that: (1) The results of the validation of media experts obtained an average validity of 0,88 with very valid criteria, while material experts obtained an average validity of 0,88 with very valid criteria. (2) The results of student responses obtained a percentage of 88%. This shows that the use of interactive multimedia in the solar system material is feasible and interesting to use in learning.

**Keywords:** android, interactive multimedia, feasibility, student response, solar system