

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU BERBASIS ANDROID PADA MATERI PLANTAE UNTUK KELAS X SMA

Angela Ivanka Novitasari

161434026

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena guru mengalami kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran biologi di kelas. Salah satu contohnya yaitu pada pembelajaran materi *kingdom plantae*. Materi tersebut memiliki cakupan luas, namun waktu yang disediakan terbatas. Hal tersebut mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dan kurang tertarik dalam memahami materi. Oleh karena itu diperlukannya sebuah inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis android yang penggunaannya dekat dengan aktivitas sehari-hari. Dalam hal pemanfaatan teknologi itu, dibutuhkanlah sebuah media pembelajaran yang dapat diperbaharui dan dikembangkan. Tujuan utama penelitian yaitu untuk mengembangkan dan mengukur kelayakan uji coba Buku Saku Berbasis Android yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di era serba digital ini.

Penelitian ini menggunakan metode R&D berdasarkan Sugiono. Adapun teknik pengambilan data yang digunakan yaitu analisis kebutuhan dengan wawancara, pengumpulan data dengan mencari informasi dari literatur, desain produk dibuat menggunakan *Android Studio*, validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Teknik validasi tersebut dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif sebagai pedoman untuk perbaikan desain.

Hasil validasi menunjukkan bahwa kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata nilai 3,6 dengan kriteria “Sangat Baik”. Rata-rata nilai validasi media sebesar 3,66 dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga di peroleh rata-rata hasil validasi secara keseluruhan sebesar 3,63 dengan kriteria “Sangat Baik”. Data validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Buku Saku Berbasis Android layak diuji cobakan secara terbatas berdasarkan masukan dari validator.

Kata Kunci : R&D, Media Pembelajaran, Materi *Plantae*, Buku Saku Berbasis Android

**DEVELOPMEN OF ANDROID-BASED POCKET BOOK LEARNING MEDIA
BASED ON PLANTAE MATERIAL FOR HIGH SCHOOL GRADE X**

Angela Ivanka Novitasari
161434026

ABSTRACT

This research was conducted because teachers experienced difficulties in providing biology learning materials in the classroom. One example is learning material for kingdom plantae. This material has a wide scope, but the time provided is limited. These made students experiencing difficulties and less interested in understanding the material. Hence an innovation to develop a learning media based on android that familiar to students's daily activities is needed. Technology of the learning media should be attractive and easy to use by students. The main purpose of this study is to develop and measure at the feasibility of Android-Based Pocket Book digital era.

This study used R&D method according to Sugiono. The data collection techniques used for needs analysis was interview, and questionnaires for product validation. Product design was made using Android Studio, the product was validated for its material and media aspects, the validators were four lecturers. Validation data then being analyzed using qualitative and quantitative approach.

The validation results showed that the product feasibility based on the material expert's judgment get an average value of 3.6 with criteria "Very Good". The average value of the media validation was 3.66 with the criteria "Very Good" so that the overall average validation results obtained were 3.63 with the criteria "Very Good". The validation data showed that the Android-Based Pocket Book learning media is feasible to be tested on a limited basis based on inputs from the validator.

Keywords : *R&D, Learning Media, Plantae, Android-Based Pocket Book*