

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA
MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X**

Valensia Anggia Putri

171434014

Pembelajaran biologi secara jarak jauh di beberapa SMA di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup masih menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakan media pembelajaran dan mengetahui kualitas dari media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis android pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas X.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)* sesuai dengan lima dari sepuluh tahapan RnD menurut Borg and Gall. Tahapan-tahapan *RnD* yang digunakan dalam penelitian ini antara lain potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Kualitas media pembelajaran dinilai oleh empat validator atau ahli, yaitu satu ahli media dari Dosen Prodi Teknik Informatika, dua ahli pembelajaran dari Guru Biologi SMA dan satu ahli materi dari Dosen Prodi Pendidikan Biologi.

Hasil dari penelitian adalah produk berupa modul interaktif berbasis android yang dikembangkan layak digunakan dengan adanya revisi. Skor rata-rata dari validasi produk oleh para ahli adalah sebesar 3,56. Skor rata-rata tersebut dikategorikan dalam kriteria “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa modul interaktif berbasis android yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan secara terbatas pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas X.

Kata kunci: *RnD*, Modul Interaktif, Klasifikasi Makhluk Hidup.

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE MODULE ON
“CLASSIFICATION OF LIVING THINGS” FOR 10TH GRADE**

Valensia Anggia Putri

171434014

Online biology learning in several high schools in Yogyakarta, especially on the Classification of Living Things material, still used less varied learning media. The purpose of this study was to develop the learning media, to determine the qualification of learning media, and to determine the quality of learning media in form of an Android-based interactive module on “Classification of Living Things” for 10th grade of senior high school.

The type of research used was Research and Development (R&D) according to the five from ten stages of R&D by Borg and Gall. The stages of R&D used in this study included potential and problems, data collection, product design, design validation, and design revision. The quality of the learning media was assessed by four validators or experts, namely one media expert from the Informatics Engineering (IT) Study Program lecturer, two learning experts from Biology teacher of senior high school, and one material expert from the Biology Education Study Program lecturer.

The result of the research was a product in the form of an Android-based interactive module which qualified develop to be used with a revision. The average score of product by experts was 3,56. The scores were categorized in the “Very Good” criteria. The average scores showed that the developed Android-based interactive module had good quality and is suitable to be used in Biology learning on “Classification of Living Things” material for 10th grade of senior high school.

Keywords: *RnD, Interactive Module, Classification of Living Things.*