

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* untuk materi IPAS "Memakan dan Dimakan" pada siswa kelas V SD Kristen Kartasura. Penelitian ini didasarkan pada temuan bahwa nilai rata-rata ulangan dan *pre-test* materi ini di SD Kristen Kartasura masih rendah, yaitu 53.3 dan 37.6, dengan 76.19% siswa memiliki nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75. Proses pembelajaran yang masih konvensional, seperti metode ceramah dan penggunaan buku paket, membuat siswa kurang termotivasi dan kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Untuk mengatasi masalah ini, media pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Aplikasi ini dibuat dengan perangkat lunak Construct 2 dan CorelDraw 2020. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil uji kelayakan oleh ahli materi yang mencapai nilai 86.36% dan ahli media sebesar 85%, keduanya masuk dalam kriteria Sangat Bagus. Selain itu, respons siswa/i sebagai responden juga menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan persentase 84.89%, yang juga termasuk dalam kategori Sangat Bagus. Pengujian fungsionalitas menggunakan *blackbox testing* juga menunjukkan bahwa semua fitur dalam aplikasi ini berfungsi dengan baik. Peningkatan pemahaman siswa diukur menggunakan metode *N-Gain* dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan, dari 37.6 pada *pre-test* menjadi 81.42 pada *post-test*. Peningkatan ini menghasilkan nilai *N-Gain* sebesar 70.22%, yang berada dalam kategori Tinggi.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, ADDIE, IPAS, Mobile, SD, Rantai Makanan.

ABSTRACT

This research designs an interactive, mobile-based learning medium for the "Eating and Being Eaten" IPAS subject for 5th-grade students at SD Kristen Kartasura. The media was developed using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) to address low student scores and conventional teaching methods. Students' average scores on the daily test and pre-test for this material were only 53.3 and 37.6, respectively, with 76.19% of students scoring below the Learning Objective Attainment Criteria (KKTP) of 75. The application was created using Construct 2 and CorelDraw 2020. The results show that the media is highly feasible for use. The questionnaire results from the subject matter expert (86.36%) and the media expert (85%) were both in the "Very Good" category. Likewise, 21 student respondents gave a score of 84.89%, also in the "Very Good" category. Blackbox testing also confirmed that all functions worked correctly. The improvement in student understanding was measured with the N-Gain method, which showed a significant increase in the average score from 37.6 to 81.42 after using the application. This resulted in an N-Gain value of 70.22%, which is in the "High" category

Keyword: Interactive Learning Media, ADDIE, IPAS, Elementary School, Food Chain.