

INTISARI

Pembelajaran pada SD Negeri 3 Jembungan saat ini masih dilakukan secara konvensional oleh guru menggunakan buku. Mata pelajaran IPAS menjadi sebuah masalah ketika tidak adanya penggambaran terkait dengan materi wujud benda. Tujuan dari penelitian ini adalah memperkenalkan kepada siswa mengenai media pembelajaran interaktif terkait dengan materi wujud benda serta mengukur minat siswa terhadap mata pelajaran IPAS dengan adanya media pembelajaran interaktif terkait materi wujud benda. Penelitian ini menggunakan aplikasi web MIT App Inventor untuk membangun media pembelajaran interaktif. Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Metode pengembangan ini paling sering digunakan untuk membangun sebuah media pembelajaran dikarenakan sistematis. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara serta untuk analisis data menggunakan SWOT dan analisis kebutuhan media menggunakan fungsional dan non-fungsional. Hasil dari implementasi didapatkan hasil dari ahli media 86%, guru 94% dan siswa 93%, hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran dapat diterima oleh guru dan siswa karena berada dalam interval “sangat baik”.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, IPAS, *mobile*, MIT App Inventor

ABSTRACT

Learning at SD Negeri 3 Jembungan is currently still done conventionally by teachers using books. The IPAS subject becomes a problem when there is no depiction related to the material of the form of objects. The purpose of this research is to introduce students to interactive learning media related to the material form of objects and measure student interest in IPAS subjects with the existence of interactive learning media related to the material form of objects. This research uses MIT App Inventor web application to build interactive learning media. This research uses the ADDIE development method (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). This development method is most often used to build a learning media because it is systematic. Data collection in this study used observation and interviews and for data analysis using SWOT and media requirements analysis using functional and non-functional. The results of the implementation obtained results from media experts 86%, teachers 94% and students 93%, this proves that learning media can be accepted by teachers and students because it is in the interval "very good".

Keyword: interactive learning media, IPAS, mobile, MIT App Inventor