

INTISARI

Teknologi informasi pada dunia pendidikan memberikan pengaruh besar, khususnya dalam memberikan media pembelajaran interaktif yang menarik, dan inovatif. Pada penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan software Construct 2 dengan model pengembangan ADDIE pada materi IPAS “Bagian-bagian Tumbuhan, Fotosintesis Proses Paling Penting di Bumi, dan Perkembangbiakan Tumbuhan”. Media ini dibuat dalam bentuk game *platformers* dengan penyajian materi, *minigame*, animasi audio, dan kuis.

Penelitian ini menggunakan validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kepada siswa kelas IV SD Nurul Hikmah Ibnazzaman. Hasil validasi ahli akan dihitung menggunakan skala likert. Dari ahli materi menghasilkan nilai presentase 90% dengan kategori Sangat Sesuai, sedangkan pada hasil uji coba ahli media menghasilkan nilai presentase 98,75% dengan kategori Sangat Sesuai. Uji coba kepada 22 siswa menghasilkan total nilai keseluruhan 95,3% dengan kategori Sangat Sesuai. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pre-test- dan post-test dengan menggunakan perhitungan *N-Gain Score*. Dari hasil uji 22 siswa diperoleh rata-rata *N-Gain* yaitu 0,53 termasuk dalam kategori sedang, dengan 8 siswa berada pada kategori Tinggi, 11 siswa pada kategori Sedang, 2 siswa pada kategori rendah, dan 1 siswa tidak mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dibuat layak dan mendapatkan respon positif dari siswa, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS kelas IV khususnya pada bab “Bagian-bagian Tumbuhan, Fotosintesis Proses Paling Penting di Bumi, dan Perkembangbiakan Tumbuhan”.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, ADDIE, Skala Likert, *N-Gain Score*

ABSTRACT

Information technology on education has brought a significant impact, particularly, in providing interactive learning media based on Android using Construct 2 software with ADDIE development model on the IPAS subject “Parts of plants, Photosynthesis as the most important process on earth, and plant reproduction”. The media was designed in the form of a platformer game containing material presentation, minigames, audio, animation, and quizzes.

This research involved validation by subject matter experts, media experts, and trial with grade IV student of Nurul Hikmah Ibnazzaman School. The validation results were calculated using a Likert Scale. The subject matter expert validation resulted in a score 90% categorized as Very Appropriate, while the media expert validation resulted in a score 98,75% categorized as Very Appropriate, and Trial with 22 student produced an overall score of 95,3% categorized as Very Appropriate. In addition, this study also employed pre-test and post-test assesment with N-Gain Score calculation. The results form 22 student showed an average N-Gain of 0,53, which falls into the moderate category, with 8 students in the high category, 11 students in the moderate category, 2 students in the low category, and 1 students with no improvement.

Based on these findings, it can be concluded that the interactive learning media developed is feasible, received positive response from students, and is effective in improving students’ understanding of IPAS, particularly on the topics “Parts of plants, Photosynthesis as the most important process on earth, and plant reproduction”.

Keyword: *Interacitive learning media, ADDIE, Likert Scale, N-Gain Score.*