

INTISARI

Perkembangan teknologi di era Industri 4.0 mendorong inovasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android mengenai materi daur air untuk siswa kelas V MI MPK Sindon 1. Metode pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini dibuat menggunakan Adobe Animate dengan fitur utama berupa materi, simulasi, dan kuis interaktif. Pengujian media dilakukan melalui Black Box Testing untuk memastikan fungsionalitas aplikasi berjalan sesuai harapan, serta User Acceptance Testing (UAT) dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan 18 siswa kelas V MI MPK Sindon 1 sebagai pengguna. Penilaian kelayakan media menggunakan kuesioner skala Likert 4 poin menunjukkan hasil sangat layak. Implementasi media di kelas V MI MPK Sindon 1 juga memperlihatkan bahwa aplikasi dapat digunakan dengan baik dan mendapatkan respon positif dari siswa maupun guru. Hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan membantu siswa memahami materi daur air. Media ini mempermudah akses materi serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui fitur interaktif yang disediakan. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran IPA di MI MPK Sindon 1 dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi lain.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Android, Adobe Animate, ADDIE, Daur Air, IPAS

ABSTRACT

The rapid development of technology in the Industrial 4.0 era encourages innovation in education, particularly in the development of interactive and engaging learning media. This study aims to develop an Android-based interactive learning media on the water cycle material for fifth-grade students at MI MPK Sindon 1. The development method used is ADDIE, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was developed using Adobe Animate with three main features: learning materials, simulation, and interactive quizzes. The media was tested using Black Box Testing to ensure that all functions worked properly, as well as User Acceptance Testing (UAT) involving subject matter experts, media experts, and 18 fifth-grade students at MI MPK Sindon 1 as users. The feasibility assessment using a 4-point Likert scale questionnaire showed that the media was categorized as highly feasible. The classroom implementation also demonstrated that the application could be used effectively and received positive responses from both students and teachers. The results of this study indicate that the Android-based interactive learning media developed can serve as an alternative learning tool that is engaging and supports students' understanding of the water cycle concept. This media facilitates access to learning materials and provides an enjoyable learning experience through its interactive features. Therefore, the media is declared feasible for use as a supporting tool in science learning at MI MPK Sindon 1 and has the potential to be further developed for other learning materials.

Keyword: Learning Media, Android, Adobe Animate, ADDIE, Water Cycle, Science