

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kemalang. Media dikembangkan dengan menggunakan Adobe Illustrator untuk pembuatan aset visual dan Adobe Animate untuk pengemasan menjadi aplikasi berbasis Android. Aplikasi ini dilengkapi dengan materi, kuis, dan minigames guna meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi IPA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Uji coba dilakukan pada tiga kelas yaitu 8A, 8C, dan 8F. Penilaian dilakukan melalui penyebaran angket menggunakan Google Form serta pengukuran peningkatan hasil belajar menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa dan guru. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 85 siswa, diperoleh skor rata-rata interpretasi sebesar **80,1** yang termasuk dalam kategori "**Sangat Baik**". Selain itu, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan nilai rata-rata N-Gain masing-masing kelas yaitu 8A sebesar **0,74** (kategori tinggi), 8C sebesar **0,62** (kategori sedang), dan 8F sebesar **0,72** (kategori tinggi). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* yang dikembangkan dapat dinyatakan **layak dan efektif** untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup di jenjang SMP.

Kata kunci: Media Interaktif, Klasifikasi Makhluk Hidup, *Mobile Learning*

ABSTRACT

*This study aims to design and develop an interactive mobile-based learning media for the topic of living organisms classification for seventh-grade students at SMP Negeri 1 Kemalang. The media was developed using Adobe Illustrator to create visual assets and Adobe Animate to package the application into an Android-based platform. The application includes learning materials, quizzes, and mini-games to enhance students' understanding and interest in science subjects. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial was conducted in three classes: 8A, 8C, and 8F. Assessments were carried out through questionnaires distributed via Google Form and by measuring learning outcomes through pre-tests and post-tests. The results showed that the developed learning media received a positive response from both students and teachers. Based on questionnaires completed by 85 students, the average interpretation score was **80.1**, categorized as "**Very Good**". In addition, the N-Gain analysis showed a significant increase in learning outcomes, with average N-Gain scores of **0.74** (high category) for class 8A, **0.62** (medium category) for class 8C, and **0.72** (high category) for class 8F. Thus, the developed interactive mobile-based learning media can be declared **feasible and effective** to support science learning on the topic of living organisms classification at the junior high school level.*

Keywords: *Interactive Media, Classification of Living Organisms, Mobile Learning*