

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATERI VIRUS KELAS XDefvi Rahmawati
171434011

Masa pandemi, pendidik mengalami berbagai kendala terkait dalam pembelajaran daring. Kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan media pembelajaran, jaringan tidak stabil, serta keterbatasan kuota internet. Kendala lain yaitu pada penyampaian materi yang belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik dalam penguasaan materi virus. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada 5 pendidik SMA, materi virus perlu diangkat karena materi ini memiliki sifat abstrak pada bagian gambar replikasi tubuh virus, pemahaman khusus pada berbagai macam virus, dan fungsi virus. Sehingga perlunya media pembelajaran yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahan tersebut. *Adobe Flash CS6* merupakan media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu media. Salah satu media pembelajaran yang relevan dengan kendala dan kebutuhan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi berbasis android. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan desain dan mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis android.

Jenis penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Robert Maribe Branch yang dilakukan 3 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), dan *Development* (Pengembangan). Aplikasi media pembelajaran berbasis android dikembangkan menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dikemas dalam bentuk *soft file* berbasis android dengan format (.swf) herbantuan aplikasi *Swf Player* yang dapat digunakan secara *offline* dan *online* dengan ukuran 10,8 MB. Aplikasi ini memuat beberapa komponen, yaitu teks, gambar, video, dan terdapat latihan soal, *posttest*, *pretest*, dan LKPD.

Hasil validasi pada produk awal aplikasi media pembelajaran berbasis android pada materi virus kelas X yang dikembangkan untuk hasil media rerata 3,55 dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan rerata hasil media 3,60 dengan kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan layak untuk ujicoba setelah diperbaiki sesuai dengan saran dari validator.

Kata kunci: penelitian dan pengembangan, media pembelajaran, android, virus, *Adobe Flash CS6*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA ON CLASS X VIRUS MATERIAL

Defvi Rahmawati
171434011

During threere pandemic. educators experienced various obstacles related to courageous learning. Obsacles faced include limited learning media, unstable network and limited internet quota. Another obstacle is the delivery of material that has not fully met the needs of students in mastering viral material. Based on the results of a needs analysis of 5 high school educators, virus material needs to be raised because this material has abstract characteristics in terms of images of viral body replication, special understanding of various types of viruses, and virus functions. Functions for learning media that can be a solution to these problems. Adobe Flash CS6 is an Android-based learning media which is one of the media. One of the learning media that is relevant to the constraints and needs in the learning process is learning media that is packaged in the form of an Android-based application. This research was conducted to develop designs and determine the feasibility of Android learning media products.

This type of research was carried out using research and development using the Robert Maribe Branch development model which carried out 3 stages, namely Analysis, Design, and Development. Android-based learning media applications were developed using Adobe Flash CS6 which were packaged in the form of soft files based on Android in the (.swf) format with the help of the Swf Player application which can be used offline and online with a size of 10.8 MB. This application contains several components, namely text, images, videos, and there are practice questions, posttest, pretest, and LKPD.

The validation results on the initial product of the android-based learning media application on class X virus material developed for the average media result were 3.55 in the "Very Good" category, while the average media result was 3.60 in the "Very Good" category and declared feasible for trials after being corrected according to the suggestions of the validator.

Key keyword : research and development, learning media, adnroid, virus, Adobe Flash CS6

