

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATERI METABOLISME UNTUK KELAS XII**

Anggita Putri Mahardikaha
171434065
Universitas Sanata Dharma
2023

Pandemi Covid-19 memberikan perubahan pada dunia pendidikan, namun juga dapat menjadi peluang sekaligus tantangan tergantung bagaimana menyikapinya. Salah satu solusi dari tantangan tersebut adalah menciptakan cara baru yang dapat memaksimalkan proses Pembelajaran Jarak-jauh (Pjj). Masalah yang dihadapi pada Pjj diantaranya waktu pembelajaran yang terbatas yang menyebabkan materi yang sulit diajarkan akan lebih sulit diajarkan. Keterbatasan kuota dan sinyal juga menyulitkan guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi metabolisme dan mengetahui hasil validasi produk tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Tahap penelitian meliputi analisis potensi dan kebutuhan; pengumpulan data; desain produk; validasi produk; dan revisi produk. Validasi dilakukan oleh dua guru biologi dan dua dosen. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan pengolahan data, menyajikan data dan menyimpulkan data.

Produk media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi metabolisme dapat diakses secara *online* maupun *offline*, berukuran 12,3 MB. Hasil validasi dari empat validator didapatkan nilai akhir rata-rata 89,68 dengan kriteria sangat layak dan dapat diujicobakan dengan revisi.

Kata kunci : *R&D*, media pembelajaran, *android*, dan metabolisme.

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED INTERACTIVE LEARNING
MEDIA ON METABOLISM MATERIAL FOR CLASS XII**

Anggita Putri Mahardikaha

171434065

Universitas Sanata Dharma

2023

Covid-19 pandemic has brought a big changes to the world of education, but it's also be an opportunity as well as a challenge depending on how we respond to it. Solution to this challenge is to create new ways that can maximize the Pembelajaran Jarak-jauh (Pjj) process. Problems faced in PJJ include limited learning time which causes material that is difficult to teach to be more difficult to teach. Quota and signal limitations also make it difficult for teachers to maximize the learning process. The purpose of this research is to develop Android-based interactive learning media on metabolism material and find out the results of product validation.

This research conducted by applied R&D (Research and Development). The research stage includes analysis of potential and needs; data collection; product design; product validation; and product revisions. Validation was carried out by two biology teachers and two lecturers. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative by processing data, presenting data and concluding data.

Android-based interactive learning media product on metabolism material can be accessed online and offline, with a size of 12.2 MB. The validation results from four validators obtained an average final score of 89.68 with very feasible criteria and can be tested with revisions.

Keywords: *R&D, media pembelajaran, android, dan metabolisme.*