

ABSTRAK

Wisnu Aryo Putro. 2024. Rancang Bangun Media Pembelajaran IPA Berbasis *Android* Pada Siswa Kelas 7 SMP 1 Karangrejo. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika, FT, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Inung Diah Kurniawati, S.Pd., M.Pd. (II) Puguh Jayadi, S.Kom., M.Kom.

Dalam dunia pendidikan media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung para guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Perkembangan teknologi informasi telah menciptakan berbagai produk praktis yang dapat meningkatkan efektivitas dan optimalitas, terutama dalam konteks pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran IPA berbasis *android* untuk siswa kelas 7 SMPN 1 Karangrejo. Media pembelajaran ini difokuskan pada materi bumi dan tata surya. Metode pengembangan yang digunakan peneliti adalah ADDIE yang melibatkan beberapa tahap berurutan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan menggunakan platform Unity untuk menciptakan aplikasi yang interaktif dan menarik bagi siswa. Aplikasi ini mencakup fitur-fitur seperti teks, gambar, dan video interaktif serta kuis untuk menguji pemahaman siswa. Implementasi dilakukan pada perangkat dengan sistem operasi minimal Android 5.0. Evaluasi efektivitas aplikasi dilakukan melalui evaluasi kuisioner. Pengujian menggunakan *blackbox* yang menunjukkan semua fitur berjalan dengan normal dan hasil evaluasi kuisioner siswa memberikan rating 4 dan 5 menunjukkan kepuasan mereka dalam menggunakan aplikasi ini serta dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran serupa di masa mendatang.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Android*, IPA, *Unity*, Bumi dan Tata Surya, Siswa Kelas 7

ABSTRACT

Wisnu Aryo Putro. 2024. *Design and Development of Android-Based Science Learning Media for 7th Grade Students at SMP 1 Karangrejo*. Thesis. Informatics Engineering Study Program, FT, Universitas PGRI Madiun. Supervisors: Inung Diah Kurniawati, S.Pd., M.Pd. (I), Puguh Jayadi, S.Kom., M.Kom. (II).

In the field of education, learning media play a crucial role in aiding teachers in delivering material to students. The advancement of information technology has created various practical products that can enhance effectiveness and optimality, particularly in the educational context. This study aims to design an Android-based science learning media for 7th grade students at SMP 1 Karangrejo. The learning media focus on the topics of the Earth and the solar system. The development method used by the researcher is ADDIE, which involves several sequential stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The development process utilizes the Unity platform to create an interactive and engaging application for students. The application includes features such as text, images, and interactive videos, as well as quizzes to test students' understanding. Implementation is carried out on devices with a minimum operating system of Android 5.0. The effectiveness of the application is evaluated through a questionnaire evaluation. Blackbox testing shows that all features function normally, and the results of the student questionnaire evaluation, which provided ratings of 4 and 5, indicate their satisfaction with using this application and can serve as a reference for the development of similar learning media in the future.

Keywords: Learning Media, Android, Science, Unity, Earth and Solar System, 7th Grade Students