

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem media pembelajaran berbasis android agar bisa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran biologi untuk kelas VIII SMP Semester I. Konsep penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu Pengonsepan (concept), Perancangan (design), Pengumpulan materi (material collecting), Pembuatan (assembly), Pengujian (testing), dan Pendistribusian (distribution). Instrument pada penelitian ini berupa lembar wawancara dan lembar observasi yang terdiri dari angket guru dan angket siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Nusawungu. Hasil pada penelitian ini berupa aplikasi pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan langsung oleh siswa sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai ulangan harian I, II, dan III sebelum menggunakan aplikasi yaitu 72, 72, dan 70, tetapi setelah menggunakan aplikasi meningkat menjadi 74. Selain itu penilaian guru dan siswa terhadap kelayakan aplikasi pada aspek I (tampilan aplikasi biologi menarik) mendapat nilai rata-rata 82%, pada aspek II (aplikasi biologi mudah digunakan) 82,6%, pada aspek III (aplikasi biologi membuat mudah memahami pelajaran biologi) 80% dan pada aspek IV (aplikasi biologi lebih efektif dalam kegiatan belajar) sebesar 82,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran biologi berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Nusawungu.

Kata kunci: MDLC (Multimedia Development Life Cycle), Media Pembelajaran Biologi, Berbasis Android

ABSTRACT

This study aims to design and build an android-based learning media system in order to affect student learning outcomes. This study is limited to biology subjects for Grade VIII Junior High School Semester I. The concept of this research using the method of development of MDLC system (Multimedia Development Life Cycle) consisting of six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution (distribution). Instrument in this research in the form of interview sheet and observation sheet consisted of teacher questionnaire and student questionnaire. The subject of this research is the students of class VIII SMP Negeri 1 Nusawungu. The result of this research is instructional application based on android that can be used directly by the students so that it can improve student learning result which can be seen from daily repetition value I, II, and III before using application that is 72, 72, and 70, but after using the application increase to 74. In addition, the assessment of teachers and students on application feasibility in aspect I (interesting biology app display) got an average score of 82%, on aspect II (biological application easy to use) 82,6%, on aspect III (biology application make easy to understand biology lesson) 80% and on aspect IV (biology application more effective in learning activity) equal to 82,6%. So it can be concluded that the use of android-based biology learning applications can improve the learning outcomes of Biology subjects students of class VIII SMP Negeri 1 Nusawungu.

Keywords: MDLC (Multimedia Development Life Cycle), Biology Learning Media, Android based