ABSTRAK

Pengembangan *Mobile* Media Berbasis *Android* Untuk Mata Pelajaran Biologi SMA

Oleh: Ilham Hidayat

Fenomena lonjakan sosial media dalam gadget ini sering kali membuat siswa mengenyampingkan proses belajar, baik di rumah maupun sekolah. Pengalihan perhatian semodel ini tentu saja mengganggu proses penyerapan informasi yang diberikan oleh guru kepada siswa. gadget-gadget ini bisa menjadi modal bagi guru dalam mengembangkan kreatifitasnya mengajar. Pola mengajar yang paling tepat bagi siswa di era digital ini adalah dengan mengajaknya belajar dalam dunianya, yaitu dunia digital. Penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk *Mobile* sebagai media belajar alternatif yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pad mata pelajaran Biologi SMA. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Produk dikembangkan
melalui 5 tahap yaitu: (1)Perencanaan (2)Pengembangan Produk Awal (3)Validasi Produk (4)Uji Coba dan (5)Produk. Alat pengumpul data adalah angket. Data di analisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural dengan subjek penelitian 3 orang responden, yang terdiri dari 2 orang validator ahli media dan seorang validator materi yakni 2 orang dosen UNP dan 1 orang guru SMA N 1 Sungai Puar. Sampel Penelitian adalah siswa kelas XI IPA SMA N 1 Sungai Puar yang mamiliki *Android.*

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan, hasil dari validasi media mendapatkan skor rata-rata bernilai 4 dan 5, dan terdapat skor 3. Artinya validasimedia masuk dalam kategori **“baik/valid”** dengan beberapa catatan revisi. Penilaian ahli materi mendapatkan nilai skor rata-rata bernilai 4 dan 5 juga dalam kategori **“baik/valid”** dengan beberapa revisi ringan. Uji coba siswa pada tahap I mendapatkan skor rata-rata bernilai nilai 4 dan 5, dan terdapat skor 3, hal ini masih dalam kategori **“baik/valid”** dengan beberapa revisi ringan dan pada uji coba siswa di sekolah atau uji coba tahap II mendapatkan skor rata-rata bernilai sebesar 4 dan 5, masih berada pada kategori **“baik/valid”.** Hasil uji efektifitas produk, Mobile media ini sudah efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Biologi SMA kelas XI dengan rata-rata *post-test* lebih tinggi dari *pretest* yaitu *post-test*: 79,6 dan *pretest*: 45,95. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk *Mobile* media berbasis *Android* ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.