

## ABSTRAK

**Ahwa Iman. 2020. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan *iSpring* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.”**

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android*, dengan menggunakan *Software iSpring* dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa saat pandemi Covid-19, dimana siswa tidak aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran jarak jauh (*online*). Oleh karena itu dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android*, diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang di alami oleh siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* yang valid dan praktis sesuai kriteria kelayakan materi dan media pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMAN 12 Sijunjung.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*), dalam penelitian ini mencakup aspek pengembangan produk, validitas dan praktikalitas. Model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yaitu model ADDIE. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Analisis, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan produk, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Analisis meliputi analisis kebutuhan dan analisis isi. Pada tahap perencanaan membuat *flowchart* dan *storyboard*. Pengembangan produk dengan memasukkan semua elemen media yang dibutuhkan ke dalam aplikasi. Implementasi dilakukan pada siswa kelas XI SMA. Tahap evaluasi produk sebagai penilaian kepraktisan produk dalam pembelajaran.

Produk yang penulis kembangkan sudah termasuk ke dalam kategori valid, dari segi media maupun materi yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil uji coba produk, didapatkan hasil dengan kategori sangat praktis. Kesimpulan yang didapatkan yaitu multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI layak digunakan.

**Kata kunci:** Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Android*, *iSpring*, Biologi kelas XI.