

## ABSTRAK

### **Ulzana Ziezie : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi *Pisces* Di Universitas.**

Media adalah wahana penghantar informasi. Media pembelajaran berarti penghantar pesan atau informasi dalam pembelajaran yang berfungsi melancarkan proses komunikasi dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan mahasiswa. Pembelajaran harus direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis. Hal tersebut dilakukan agar mahasiswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Hasil observasi di Jurusan Biologi FMIPA UNP menunjukkan sebanyak 87,5% responden mengatakan bahwa materi *pisces* dikategorikan sebagai materi yang kurang dipahami. Tujuan penelitian adalah menghasilkan multimedia interaktif berbasis *android* untuk materi Ikan (*Pisces*) pada mata kuliah Keanekaragaman Hewan yang valid dan praktis.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan model 4-D yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Tahap *disseminate* tidak dilakukan. Subjek penelitian ini adalah 2 validator dosen ahli Biologi FMIPA UNP dan 32 mahasiswa Biologi. Instrumen pengumpulan data berupa angket validitas dan angket praktikalitas. Instrumen untuk validitas terdiri dari kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikan. Instrumen untuk praktikalitas terdiri dari kemudahan penggunaan dan umpan balik.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai validitas media pembelajaran berbasis *android* dengan menggunakan *Powerpoint Ispring Suite Free* didapatkan hasil dengan nilai rata-rata 81,8% dikategorikan valid. Sedangkan nilai kepraktisan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite Free* didapatkan hasil dengan nilai rata-rata 94,3% dikategorikan sangat praktis.

**Kata kunci:** (*Powerpoint Ispring Suite Free, Pisces, Model-4D*)