

ABSTRAK

Pemilihan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan biaya terjangkau dan kemudahan dalam penggunaannya, mendorong pentingnya mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa. Teknologi gadget semakin berkembang sebagai tolok ukur dalam mengembangkan media belajar yang lebih menarik dan beragam. Ciri-ciri pengembangan media yang baik adalah yang dapat merangsang minat belajar, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan pembelajaran biologi dalam mata pelajaran biologi di Sekolah Menengah Atas saat ini, 2) mendeskripsikan prosedur pengembangan media *interactive* berbasis android dalam mata pelajaran Biologi, 3) mendeskripsikan efektifitas media interaktif berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan model pembelajaran ini adalah pendekatan penelitian dalam pengembangan (*Research and Development*). R&D adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang bisa dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan *mobile learning* interaktif dilaksanakan SMA (Sekolah Menengah Atas) di Kota Solo yaitu MAN 1 Surakarta dan Kabupaten Sukoharjo pada SMA N 2 Sukoharjo. Desain pengembangan bahan ajar biologi dalam penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap pengembangan yaitu *Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Analisis uji keefektifan produk dilakukan dengan uji t sampel berpasangan. Uji keefektifan dilakukan sebelum melakukan beberapa langkah uji prasyarat diantaranya adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil menunjukkan bahwa Aplikasi Media *interactive* mendapatkan score 4.5 dari ahli materi dan rata-rata 4.4 dari ahli media serta rata-rata 4.1 dari uji pengguna saat diujicobakan sehingga dikatakan sangat layak untuk digunakan. Hasil uji keefektifitasan menunjukkan nilai yang signifikan yang dicapai oleh siswa yang menggunakan Aplikasi Media *interactive* dan tidak menggunakan Aplikasi Media *interactive* saat posttest yaitu 76 dan 87. Kenaikan tersebut menunjukkan signifikansi $0.00 < 0.05$ dengan t-hitung $1.6687 <$ dari t tabel 11.562 (df = 131). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Aplikasi media *interactive* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Kata kunci : media, interaktif, android, aplikasi