

Abstrak

AYU FAUZIAH. Pengembangan Media Pembelajaran Gelombang Bunyi Berbasis Android. **Skripsi.** Jakarta: Program Studi pendidikan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Jakarta. 2019. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Pembelajaran Gelombang Bunyi Berbasis Android yang layak dijadikan media pembelajaran siswa SMA kelas XI. Waktu penelitian dilakukan di bulan September 2018 sampai Februari 2019. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis android dengan materi gelombang bunyi yang berisi materi, video, contoh soal, latihan soal, simulasi dan quiz. Instrumen penelitian ini menggunakan metode angket dengan skala likert dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, didapatkan hasil kelayakan materi sebesar 82,8% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan validasi ahli pembelajaran didapatkan hasil kelayakan sebesar 83,6% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan berdasarkan validasi media didapatkan hasil kelayakan sebesar 75% dengan kategori “layak”. Sehingga rata-rata nilai validasi ahli adalah sebesar 81,2%. Hasil uji coba lapangan dengan N-gain sebesar 0,96 yang berarti ada peningkatan nilai yang signifikan dengan kategori efektivitas media pembelajaran tinggi. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Gelombang Bunyi Berbasis Android layak dijadikan media pembelajaran siswa SMA kelas XI.

Kata-kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran; Gelombang Bunyi; Android

Abstract

AYU FAUZIAH. Learning Media Development Android-Based Sound Waves. **Thesis.** Jakarta: Physical education courses, Faculty of mathematics and natural sciences, State University of Jakarta. 2019. This research aims to produce Media Learning Wave Sound decent Android-based learning media high school students made the grade XI. Research done at the time of September until February 2018 2019. This research uses a model of ADDIE. Learning media are media based learning android with matter waves of sound that contains material, videos, examples, exercises, simulations and quiz. This research instrument using the likert scale with question form method and test the results of the study. Based on the results of a validation expert material, obtained the results of the feasibility of 82.8% of materials by category "very decent". Upon validation of the learning outcomes acquired expert feasibility of 83.6% by category "very decent". While based on the validation of the feasibility of the results obtained by media 75% with a category of "decent". So the average value of validation experts is of 81.2%. The results of the field trials with Ngain of 0.96 which means there is a significant value increase by category epektifitas high learning media. Based on the results of the validation and field trials, then it can be inferred that the Media Learning Android-based Sound Wave made decent media learning high school students of Class XI.

Key words: Development, Learning Media; Sound Waves; Android