

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam materi sistem imunitas berbasis aplikasi *android*. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan suatu bentuk inovasi media pembelajaran yang mampu mengikuti era modern dengan memanfaatkan sistem *android* melalui fitur *playstore*. Uji coba produk yang dikembangkan dilakukan pada peserta didik kelas XI IPA SMA N 1 Bandar Sribhawono, sebelum dilakukan uji coba produk telah dilakukan tahap validasi oleh tim ahli dari pihak dosen Universitas Muhammadiyah Metro. Berdasarkan analisis data didapatkan hasil keseluruhan nilai persentase dari tim ahli dengan jumlah 90,8% maka media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan. Tahap uji coba produk terhadap peserta didik didapatkan hasil untuk kategori baik sebesar 64,8% dan kategori sangat baik sebesar 27,4% sehingga hasil yang didapatkan untuk kelayakan produk sebesar 92,2%. Hasil perhitungan tersebut dapat menyimpulkan bahwa aplikasi berbasis *android* ini “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Android*, pengembangan, imunitas, bahan ajar.

ABSTRACT

This research is a research and development research and development (R&D) that aims to develop interactive learning media in the immune system material based on android applications. The learning media developed in this study is a form of learning media innovation that is able to follow the modern era by utilizing the Android system through the Playstore feature. The product trial developed was carried out on students of class XI Science SMA N 1 Bandar Sribhawono, before the product trial was carried out a validation stage was carried out by a team of experts from the Muhammadiyah Metro University lecturer. Based on the data analysis, it was obtained that the overall percentage value of the expert team was 90.8%, so the media developed was included in the "very feasible" category for use. The product trial phase for students obtained results for the good category of 64.8% and the very good category of 27.4% so that the results obtained for the feasibility of the product were 92.2%. The results of these calculations can conclude that this android-based application is "very feasible" to be used in the learning process.

Keywords: *Android, development, immunity, teaching materials.*