

ABSTRAK

ASRUL, NIM. 4202121001 (2024). Pengembangan Modul Interaktif Berbantuan *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi Android Pada Materi Gelombang Bunyi Di Sma Negeri 1 Tanjung Tiram

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul interaktif berbantuan *game* edukasi menggunakan aplikasi android dengan topik utama gelombang bunyi. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Tanjung Tiram. Validasi ahli media dan ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan modul dimana hasil validasi ahli media sebesar 92,8% dengan kategori sangat valid dan validitas ahli materi sebesar 93,9% dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan yang dicapai dari respon guru sebesar 89,6% (sangat praktis), kemudian untuk siswa kelompok kecil 88% (sangat praktis) dan kelompok besar 89,45% (sangat praktis). Berdasarkan informasi tersebut, kesimpulan dari modul interaktif berbantuan *game* edukasi menggunakan aplikasi android dengan topik utama gelombang bunyi yang dikembangkan adalah sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Modul Interaktif, *Game* Edukasi, Aplikasi Android

ABSTRACT

ASRUL, NIM. 4202121001 (2024). Development of An Interactive Module With The Help Of Educational Games Using Android Applications on Sound Wave Material in SMA Negeri 1 Tanjung Tiram

This research aim to develop an interactive module assisted by educational game using android application with the main topic of sound wave. This research use the Research & Development (R&D) method with the ADDIE model which includes 5 stages namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this research were students of class XI MIPA SMA Negeri 1 Tanjung Tiram. Media expert and material expert validation was conducted to determine the feasibility of the module where the results of media expert validation amounted to 92.8% with a very valid category and material expert validity amounted to 93.9% with a very valid category. The practicality results achieved from the teacher's response were 89.6% (very practical), then for small group students 88% (very practical) and large group 89.45% (very practical). Based on this information, the conclusion of the interactive module assisted by educational game using android application with the main topic of sound wave developed is very feasible and very practical to use in learning.

Keywords: *Interactive Module, Educational Games, Android Apps*