

ABSTRAK

Tujuan utama dari penelitian ini ialah menghasilkan media pembelajaran yang bersifat interaktif yang dapat mendukung proses pembelajaran dan memaksimalkan pemahaman peserta didik kelas VII SMP Negeri 39 Medan. Penelitian ini menggunakan metoda fish yang terdiri dari 4 langkah yaitu : 1) analisis kebutuhan, 2) desain sistem, 3) penulisan kode aplikasi dan 4) pengujian aplikasi. Langkah demi langkah dilakukan secara urut. Jumlah siswa yang ikut serta dalam uji coba ialah 29 siswa di kelas VII A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk atau media yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti mendapatkan kategori “layak” berdasarkan dari hasil kuesioner yang diisi oleh siswa maupun guru ketika selesai melaksanakan uji coba. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat non cetak atau yang berbasis teknologi mobile dan bersifat interaktif sangat dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran sebab di masa sekarang peserta didik lebih aktif menggunakan gadget daripada buku.

Kata Kunci : Pembuatan Aplikasi, Media Pembelajaran Interaktif, Mobile, Discovery Based Learning.