

## ABSTRAK

Septian Fuadi: “Pengembangan Media Pembelajaran *Interactive Pocket Book* Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik pada Materi Momentum Impuls”

Kemajuan bidang teknologi dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah media pembelajaran *interactive pocket book* dengan memanfaatkan teknologi *smartphone android*, sehingga peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun walau tanpa bantuan guru. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui: 1) kelayakan *interactive pocket book*, 2) peningkatan penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran menggunakan *interactive pocket book*, dan 3) respon peserta didik terhadap penggunaan *interactive pocket book*. Berdasarkan hasil uji t, didapatkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,44 > 2,039$  menyebabkan hipotesis nol ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan konsep peserta didik setelah menggunakan *interactive pocket book*. Penelitian ini menggunakan metode *pre-experiment* dengan desain *one group pretest posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) berdasarkan penilaian validator ahli media, ahli materi dan ahli lapangan, dapat disimpulkan bahwa *interactive pocket book* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, 2) terdapat peningkatan nilai *posttest* dari nilai *pretest* dengan perolehan nilai *N-gain* rata-rata berkategori sedang, serta 3) terdapat respon positif dari peserta didik terhadap penggunaan media *interactive pocket book*.

**Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif, *pocket book*, penguasaan konsep

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG