

## ABSTRAK

Laurenta Uli Sinurat, NIM: 5172111009, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran Survey dan Pemetaan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Medan”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan. Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan. Fakultas Teknik – Universitas Negeri Medan. 2021.

Saat ini, hampir seluruh peserta didik memiliki *smartphone* yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dan sosial media seperti *instagram*, *facebook*, *whatsapp*, dan sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran survey dan pemetaan untuk siswa kelas X Geomatika SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. (2) Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis aplikasi menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran survey dan pemetaan untuk siswa kelas X Geomatika SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Lokasi penelitian ini dilakukan pada Jurusan Teknik Geomatika di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE memiliki lima fase atau tahap utama, yaitu *Analysis* (Analisa), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Instrumen yang digunakan berupa angket untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* melalui validasi ahli media dan ahli materi serta penilaian dari siswa (pengguna). Data dianalisis dengan teknik statistik deskriptif.

Berdasarkan penelitian ini, hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor 4,5 dengan kategori “Sangat Layak”, hasil validasi ahli media diperoleh skor 4 dengan kategori “Layak”, hasil penilaian pengguna (siswa) memperoleh skor 4.32 dengan kategori “Sangat Layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK 1 Percut Sei Tuan.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Aplikasi Pembelajaran, *Smart Apps Creator* (SAC), *Android* dan Survey dan Pemetaan

## ABSTRACT

**Laurenta Uli Sinurat, NIM: 5172111009, "Development of Android Application-Based Learning Media Using Smart Apps Creator in Survey and Mapping Subjects at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Medan". Essay. Department of Building Engineering Education. Building Engineering Education Study Program. Faculty of Engineering – Medan State University. 2021.**

Currently, almost all students have smartphones that are used in everyday life. Students tend to use smartphones to play games and social media such as Instagram, Facebook, WhatsApp, and so on. This study aims to: (1) To find out the procedure for developing application-based learning media using Smart Apps Creator in survey and mapping subjects for class X Geomatics students at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. (2) To determine the feasibility of application-based learning media products using Smart Apps Creator in survey and mapping subjects for class X Geomatics students at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

The location of this research was conducted at the Department of Geomatics Engineering at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Medan. The method used in this research is Research and Development with the ADDIE development model. The ADDIE model has five main phases or stages, namely Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), Evaluation (Evaluation). The instrument used is a questionnaire to test the feasibility of android application-based learning media through validation of media experts and material experts as well as student (user) assessments. Data were analyzed by descriptive statistical techniques.

Based on this study, the results of validation by material experts obtained a score of 4.5 with the "Very Eligible" category, the results of media expert validation obtained a score of 4 with the "Eligible" category, the results of the user (student) assessment obtained a score of 4.32 with the "Very Eligible" category. So it can be concluded that the android-based learning application is very suitable to be used as a learning medium for students of SMK 1 Percut Sei Tuan.

**Keywords:** Learning Media Development, Learning Applications, Smart Apps Creator (SAC), Android and Survey and Mapping.