

ABSTRAK

Randolf Tiop Nadenggan Siregar. NIM: 5173151029. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X SMK Grafika Bina Media Medan”. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

Penelitian ini pada dasarnya dimaksudkan untuk mencari tahu: (1) proses pengembangan dan pengujian media Android pada materi alur dan struktur bahasa pemrograman dari awal sampai lulus uji kelayakan, (2) hasil uji kelayakan dan efektivitas media Android di kelas X SMK Grafika Bina Media Medan. Metode dalam penelitian ini adalah *ASSURE* dengan tahapan mencari tahu karakter siswa; menetapkan kompetensi atau tujuan pembelajaran; memilih metode, media, dan bahan ajar yang cocok; pemanfaatan bahan ajar dan media; mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran memakai media yang telah dikembangkan dan bahan ajar; dan evaluasi dan perbaikan terhadap media dan bahan ajar yang telah diuji coba. Hasil yang didapat antara lain: (1) media Android telah dikembangkan dengan *platform* situs beralamat creator.kodular.io (2) uji kelayakan media yang diperoleh dari kelayakan ahli materi sebesar 4,47 dan dinyatakan “Sangat Layak”, hasil kelayakan ahli media sebesar 4,4 dinyatakan “Sangat Layak”, serta hasil dari akseptansi siswa sebesar 4,71 dan dapat dikategorikan “Sangat Tinggi”. Uji efektivitas pada hasil belajar murid menggunakan media Android mendapatkan perolehan rata-rata sebesar 89,09 lebih tinggi dibandingkan pembelajaran sebelum memakai media dengan nilai rata-rata 60,22. Berdasarkan perolehan rata-rata tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran memakai media berbasis Android yang telah dikembangkan dengan *Kodular* lebih efektif meningkatkan nilai siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X SMK Grafika Bina Media Medan.

Kata Kunci: *ASSURE*, Media Pembelajaran Berbasis Android, Pemrograman Dasar.

THE
Character Building
UNIVERSITY

ABSTRACT

Randolf Tiop Nadenggan Siregar. NIM: 5173151029. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X SMK Grafika Bina Media Medan”. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

This research is basically intended to find out: (1) the process of developing and testing Android media on the material of the flow and structure of the programming language from the beginning until it passes the validation test, (2) the results of the feasibility test and the effectiveness of Android media in class X SMK Grafika Bina Media Medan. The method in this study is ASSURE with stages of finding out the character of students; establishing competencies or learning objectives; choosing suitable methods, media and teaching materials; utilization of teaching materials and media; involve students in learning using developed media and teaching materials; and evaluation and improvement of media and teaching materials that have been tested. The results obtained include: (1) Android media has been developed with a site platform with an address creator.kodular.io (2) media feasibility test obtained from material expert validation of 4.47 and declared "Very Feasible", media expert validation results of 4.4 declared "Very Feasible", and results from student acceptance of 4.71 and can be categorized as "Very High". The effectiveness test on student learning outcomes using Android media obtained an average of 89.09 higher than learning before using media with an average score of 60.22. Based on these average gains, it can be seen that learning using Android-based media that has been developed with *Kodular* is more effective at increasing students' scores in the Basic Programming class X subject SMK Grafika Bina Media Medan.

Keyword: *ASSURE, Android-Based Learning Media, Basic Programming.*

THE
Character Building
UNIVERSITY