

ABSTRAK

Ika Widayanti Rajagukguk: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer. Universitas Negeri Medan. 2023.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan model *discovery learning* pada mata pelajaran informatika. Penelitian ini dilakukan pada kelas X TKJ 1 yang terbagi dalam 2 kelompok yaitu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen SMKN 1 Percut Sei Tuan. Berdasarkan masalah di SMKN 1 Percut Sei Tuan diperoleh data yakni: sekolah belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, belum optimal penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran informatika yang dapat diakses melalui android. Guru lebih menyukai metode konvensional yaitu ceramah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode ceramah menjadikan siswa/i sebagai pendengar yang pasif, sehingga siswa/i cenderung bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Akhirnya siswa/i tidak sepenuhnya memahami materi dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media, peningkatan pemahaman siswa/i dan tanggapan siswa/i terhadap media yang dikembangkan. Model pengembangan pada penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan hasil uji kelayakan produk diperoleh 4,36 dengan kategori “Sangat Layak” untuk ahli media, 4,64 dengan kategori “Sangat Layak” untuk ahli materi, dan 4,61 dengan kategori “Sangat Layak” untuk akseptansi peserta didik. Pada instrument penelitian menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media. Uji *independent sample t-test* menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada hasil belajar peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kesimpulan yang di dapat dari penelitian ini adalah bahwa proses belajar pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dinyatakan efektif yang ditunjukkan dari hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Discovery Learning, Informatika, Hasil Belajar

ABSTRACT

Ika Widayanti Rajagukguk: Development of Android-Based Interactive Learning Media Using the Discovery Learning Model in Informatics Subjects for Class X TKJ SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Thesis. Information Technology and Computer Education Study Program. Medan State University. 2023.

This development research produces an Android-based interactive learning media using the discovery learning model in informatics subjects. This research was conducted in class X TKJ 1 which was divided into 2 groups, namely, the control group and the experimental group at SMKN 1 Percut Sei Tuan. Based on the problems at SMKN 1 Percut Sei Tuan, the data obtained are: the school has not maximized the use of learning media that utilizes technology, the use of learning media in informatics subjects that can be accessed via Android is not optimal. In carrying out learning activities, teachers prefer conventional methods, namely lectures. The use of the lecture method makes students passive listeners, so students tend to get bored and less interested in participating in the learning process. Finally, students do not fully understand the material properly. The purpose of this study was to determine the feasibility of the media, increase students' understanding and students' responses to the media being developed. The development model in research uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Based on the results of the product feasibility test, it was obtained 4.36 in the "Very Eligible" category for media experts, 4.64 in the "Very Eligible" category for material experts, and 4.61 in the "Very Eligible" category for student acceptance. The research instrument uses a pre-test and post-test to determine the effectiveness of using the media. The independent sample t-test produces a sig value. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, it can be said that there is a significant average difference in student learning outcomes between the experimental group and the control group. So it can be concluded that the learning process in the experimental group using interactive learning media based on Android is declared effective as shown by the learning outcomes of students.

Keywords: *Interactive Learning Media, Discovery Learning, Informatics, Learning Outcomes*

