

ABSTRAK

Khotipah Adelia Lubis: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 13 Medan*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual dan mengetahui kelayakan serta keefektifan dari penggunaan media. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 13 Medan karena terdapat masalah pada proses pembelajaran. Terbatasnya sumber belajar dan fasilitas yang mendukung pembelajaran menjadi penghambat terlaksanannya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran yang dapat menjadi sumber belajar dan memfasilitasi proses pembelajaran lebih efektif. Prosedur penelitian menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dan untuk pengembangan produk media dilakukan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

Pada penelitian ini, dilakukan uji kelayakan oleh 2 validator ahli media, 2 validator ahli materi, dan akseptansi siswa. Hasil dari uji kelayakan oleh 2 ahli media, 2 ahli materi dan akseptansi siswa berada pada rentang *mean* skor 4,17-5,00 yaitu "Sangat Layak". Maka, media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan. Selain uji kelayakan, uji efektivitas juga dilakukan dengan menggunakan pola *pretest-posttest control group design*. Media diuji coba kepada 17 orang siswa di kelas X Desain Grafika (kelompok eksperimen). Berdasarkan uji efektivitas menggunakan uji *independent sample T-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka disimpulkan bahwa ada perbedaan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media, yang menyatakan bahwa H1 diterima. Kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi (90) dibandingkan dengan kelompok kontrol (70,29). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pada proses pembelajaran dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Android, 4D

ABSTRACT

Khotipah Adelia Lubis: *Development of Android-Based Learning Media in the Subject Basics of Visual Communication Design at SMK Negeri 13 Medan. Thesis. Faculty of Engineering, Medan State University. 2023.*

This research aims to develop learning media in the subject of basics of visual communication design and to determine the feasibility and effectiveness of using media. This research was conducted at SMK Negeri 13 Medan because there were problems in the learning process. Limited learning resources and facilities that support learning hinder the implementation of learning objectives. Therefore, learning media are developed which can be a source of learning and facilitate the learning process more effectively. The research procedure uses the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate) and for the development of media products it uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method.

In this research, a feasibility test was carried out by 2 media expert validators, 2 material expert validators, and student acceptance. The results of the feasibility test by 2 media experts, 2 material experts and student acceptance were in the mean score range of 4,17-5,00, namely "Very Eligible". So, the developed learning media is very feasible to use. In addition to the feasibility test, the effectiveness test was also carried out using a pretest-posttest control group design pattern. The media was tested on 17 students in class X Graphic Design (experimental group). Based on the effectiveness test using the independent sample T-test, the sig. (2-tailed) of 0,000 < 0,05, it is concluded that there is a difference in student learning outcomes using the media, which states that H1 is accepted. The experimental group has a higher average score (90) than the control group (70,29). Therefore, it can be concluded that the use of media in the learning process is stated to be very feasible and effective to use.

Keywords: Learning Media, Android, 4D