

ABSTRAK

Wahyu Alamsyah: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Kodular Mata Pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran teknik komputer dan jaringan dengan materi administrasi sistem jaringan dan mengetahui kelayakan serta efektivitas dari penggunaan media. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI TKJ SMK Swasta Rahmat Islamiyah. Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE dan untuk pengembangan produk media menggunakan metode *Systems Development Life Cycle* (SDLC). Pada instrument penelitian menggunakan pretest dan post test untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media. Kelayakan dari media yang telah dikembangkan sebelumnya sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya media di uji coba kepada 30 peserta didik kelas XI TKJ2 (kelompok eksperimen). Berdasarkan data yang di dapat selama penelitian, pada uji kelayakan media oleh ahli media memperoleh hasil 4.607 dengan kategori “Sangat Layak” sedangkan validasi oleh ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi memperoleh hasil 4.719 dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil uji akseptansi peserta didik kelas XI TKJ2 (kelompok eksperimen) memperoleh hasil 4.483 dengan kategori “Akseptansi Sangat Tinggi”. Selain uji kelayakan, uji efektivitas juga di lakukan dengan menggunakan pola *pretest-posttest control group design*. Media uji coba kepada 30 peserta didik di kelas XI TKJ2 (kelompok eksperimen). Berdasarkan uji efektivitas menggunakan Uji independent sample T-test diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ maka dapat di simpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada hasil belajar peserta menggunakan media , yang menyatakan bahwa H_a di terima. Kelompok eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi (88,17) dibandingkan dengan kelompok kontrol (64). Oleh karena itu, dapat kita simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android pada proses pembelajaran dinyatakan sangat layak dan efektif untuk di gunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Android

ABSTRACT

Wahyu Alamsyah: *Development of Android-Based Learning Media Using Kodular Computer and Network Engineering Subjects. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan.*

This study aims to develop android-based learning media in computer and network engineering subjects with network system administration material and determine the feasibility and effectiveness of media use. This research was conducted in class XI TKJ SMK Swasta Rahmat Islamiyah. This research procedure uses the ADDIE model and for media product development using the Systems Development Life Cycle (SDLC) method. The research instrument uses pretest and post test to determine the effectiveness of the use of media. The feasibility of the media that has been developed has previously been validated by media experts and material experts, then the media is tested on 30 students in class XI TKJ2 (experimental group). Based on the data obtained during the research, the media feasibility test by media experts obtained the results of 4,607 with the category "Very Feasible" while validation by material experts to determine the feasibility of the material obtained the results of 4,719 with the category "Very Feasible". The results of the acceptance test of students in class XI TKJ2 (experimental group) obtained a result of 4,483 with the category "Very High Acceptance". 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 30 students in class XI TKJ2 (experimental group). Based on the effectiveness test using the independent sample T-test test, the sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, it can be concluded that there is a significant average difference in the learning outcomes of participants using the media, which states that H_a is accepted. The experimental group has a higher average (88.17) compared to the control group (64). Therefore, we can conclude that the use of android-based learning media in the learning process is declared very feasible and effective to use.

Keyword : Learning Media, Android.