

## ABSTRAK

**Miranda Gultom, NIM 5203151019 (2024), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Elemen Orientasi Dasar Pengembangan Perangkat Lunak Dan Gim di SMKS PAB 2 Helvetia.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Orientasi dasar kelas X yang bertempat di SMKS PAB 2 Helvetia. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X PPLG 2 SMKS PAB 2 HELVETIA. Media ajar ini dikembangkan menggunakan *platform* kodular. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melibatkan ahli materi dan media dan akseptabilitas peserta didik. Uji Akseptabilitas dilaksanakan oleh peserta didik X PPLG 2 yang berjumlah 24 orang. Uji kelayakan materi memperoleh nilai 4,51 dikategorikan sangat layak dan uji kelayakan media memperoleh nilai 3,97 dikategorikan layak. Uji akseptabilitas menunjukkan nilai tinggi, yaitu 4,62, yang dikategorikan sebagai tingkat akseptabilitas media sangat tinggi. Berdasarkan penilaian dan masukan yang diterima dari ahli dan hasil uji media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah teruji kelayakannya dan dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran orientasi dasar.

**Kata Kunci :** Pengembangan Media Pembelajaran, Orientasi Dasar, *Android* , Kodular.

## ABSTRACT

**Miranda Gultom, NIM 5203151019 (2024), *Development of Android-Based Learning Media on Basic Orientation Elements of Software and Game Development at SMKS PAB 2 Helvetia.***

*This study aims to develop android-based learning media in class X basic orientation subjects located at SMKS PAB 2 Helvetia. The subjects in this study were students of class X PPLG 2 SMKS PAB 2 HELVETIA. This teaching media was developed using a codular platform. This research uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques in this study involved material and media experts and learner acceptability. The Acceptability Test was carried out by X PPLG 2 students totaling 24 people. The material feasibility test obtained a score of 4.51 categorized as very feasible and the media feasibility test obtained a score of 3.97 categorized as feasible. The acceptability test shows a high value, namely 4.62, which is categorized as a very high level of media acceptability. Based on the assessment and input received from experts and the results of the learning media test, it can be concluded that the learning media has been tested for feasibility and can be used in learning in basic orientation subjects.*

**Keywords:** *Learning Media Development, Basic Orientation, Android, Kodular.*