

ABSTRAK

Lewi Anasta Pasaribu: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Swasta Mandiri Medan*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* dan juga untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Swasta Mandiri Medan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model MDLC yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa X TKJ 1 SMK Swasta Mandiri Medan. Kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan keseluruhan rata-rata persentase hasil ahli media sebesar 75,45 yang berarti “Layak” ahli materi total rata-rata persentase sebesar 87,69 yang berarti “Sangat Layak”, dan akseptabilitas pengguna produk total rata-rata persentase sebesar 91,17 yang berarti “Sangat Layak”. Jadi, dapat dikatakan secara umum bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang dibuat sepenuhnya dapat digunakan. Pada uji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada siswa kelas X TKJ mata pelajaran komputer dan jaringan dasar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media tersebut yaitu 67,15 yang masuk dalam kategori “sedang”, dan menunjukkan bahwa media tersebut “cukup efektif” dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Komputer dan Jaringan Dasar, *Android*

ABSTRACT

Lewi Anasta Pasaribu: *Development of Android-Based Interactive Learning Media for Basic Computer and Networking Subjects at SMK Swasta Mandiri Medan*. Thesis. University Negeri Medan Faculty of Engineering. 2026

This study aims to determine the feasibility of Android-based interactive learning media and also to determine the effectiveness of Android-based interactive learning media in Computer and Basic Networking subjects at SMK Swasta Mandiri Medan. This study is a development study using the MDLC model, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. The subjects of this study were 30 students of X TKJ 1 SMK Swasta Mandiri Medan. The feasibility of interactive learning media based on the overall average percentage of media experts' results was 75.45, which means 'Feasible'; the total average percentage of material experts was 87.69, which means 'Very Feasible'; and the total average percentage of product user acceptability was 91.17, which means 'Very Feasible'. Therefore, it can be said that, in general, the Android-based interactive learning media that was created is fully usable. In testing the effectiveness of using Android-based interactive learning media on Grade X TKJ students in the subject of basic computers and networks, it had a significant effect on student learning outcomes. This can be seen from the students' learning outcomes using this media, which is 67.15, which falls into the 'moderate' category, and shows that this media is 'fairly effective' in improving student learning outcomes.

Keywords: *Development, Learning Media, Basic Computers and Networks, Android*

