

ABSTRAK

Nopika Perdana Yani Br Ginting: Pengembangan Media Pembelajaran Pemrograman C Berbasis Android di SMK Swasta Airlangga Sei Bingai. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan.2026

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui kelayakan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Andorid pada pada elemen Sistem Komputer dalam mata pelajaran Informatika di kelas X TKJ 2 SMK Swasta Airlangga Sei Bingai. 2) Untuk mengetahui akseptansi siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Andorid pada pada elemen Sistem Komputer dalam mata pelajaran Informatika di kelas X TKJ 2 SMK Swasta Airlangga Sei Bingai. 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis Android pada elemen Sistem Komputer dalam mata pelajaran Informatika di kelas X TKJ 2 SMK Swasta Airlangga Sei Bingai. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Airlangga Sei Bingai dengan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas X TKJ 2. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *research & development*, model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada materi Bahasa Pemrograman C dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”, validasi ahli media sebesar 91% dengan kategori “Sangat Layak”, Uji akseptansi pengguna mendapatkan skor 88%, yang menunjukkan bahwa media tersebut dapat diterima siswa dengan baik. Pengujian efektivitas yaitu menggunakan N-Gain yang memperoleh skor rata-rata sebanyak 73% yang masuk dalam kategori “tinggi”, yang menunjukkan bahwa media tersebut cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran khususnya pelajaran informatika. serta hasil uji coba siswa pada kelompok kecil sebesar 85%, kelompok sedang 88%, dan kelompok besar 90% yang seluruhnya berada pada kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Android pada materi Bahasa Pemrograman C di kelas X TKJ 2 SMK Swasta Airlangga Sei Bingai dinyatakan layak digunakan sebagai sarana alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran informatika.

Kata kunci : Media pembelajaran, Pemrograman C, Aolikasi Android

ABSTRACT

Nopika Perdama Yani Br Ginting: Development Of Android-Based Learning Media On The Computer System Element In Informatics at SMK Swasta Airlangga Sei Bingai. Undergraduated Thesis. Faculty Of Technique. Universitas Negeri Medan.2026

This study aims to: 1) To determine the feasibility of students in using Android-based learning media on the Computer System element in Informatics subjects in class X TKJ 2 SMK Swasta Airlangga Sei Bingai. 2) To determine the acceptability of students in using Android-based learning media on the Computer System element in Informatics subjects in class X TKJ 2 SMK Swasta Airlangga Sei Bingai. 3) To determine the effectiveness of Android-based learning media on the Computer System element in Informatics subjects in class X TKJ 2 SMK Swasta Airlangga Sei Bingai. This study was conducted at SMK Swasta Airlangga Sei Bingai, with the research subjects being class X TKJ 2 students. The method used in this study is the research & development, ADDIE development model with 5 stages of development, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study indicate that Android application-based learning media on the C Programming Language material is declared feasible to be used in learning. This is proven through the results of the material expert validation of 96% with the category "Very Feasible", media expert validation of 91% with the category "Very Feasible", and the User acceptability test got a score of 88%, which shows that the media can be well received by students. Effectiveness testing is using N-Gain which obtained an average score of 73% which is included in the "high" category, which shows that the media is quite effective in improving students' understanding of learning, especially informatics lessons. as well as the results of student trials in small groups of 85%, medium groups 88%, and large groups 90%, all of which are in the "Very Feasible" category. Thus, Android-based learning media on the C Programming Language material in class X TKJ 2 SMK Swasta Airlangga Sei Bingai is declared suitable for use as a learning aid to improve the quality and effectiveness of the learning process in informatics subjects.

Kata kunci : Learning media, C Programming, Android Applications