

ABSTRAK

Xhan Yohanes W. Sinaga: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer. Universitas Negeri Medan. 2025.

Rendahnya kompetensi siswa dalam pemahaman desain grafis menjadi permasalahan dalam penelitian ini, masalah tersebut merupakan hal yang perlu diatasi karena SMK merupakan sekolah yang diharapkan untuk menghasilkan lulusan yang siap bekerja. Adapun faktor penyebab permasalahan ini yaitu capaian pembelajaran yang tidak terpenuhi karena kegiatan pembelajaran yang tidak variatif serta kurangnya pemanfaatan teknologi dengan baik sebagai media belajar sehingga para siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran dan pengetahuan yang dimiliki. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya kemampuan siswa dalam memahami dasar desain grafis di tingkat SMK melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Android. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah yakni X TKJ SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan sebagai kelas Eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis android dan X TKJ SMK Bharlind Medan sebagai kelas Kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku paket cetak. Dalam pengembangan dan penelitian ini peneliti menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini menggunakan 54 subjek yakni 33 siswa dari X TKJ SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan dan 21 siswa dari X TKJ SMK Bharlind Medan. Uji kelayakan dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang diberikan kepada 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 33 pengguna. Dan keefektifan media pembelajaran ini dilihat dari perbandingan nilai *post-test* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis mendapatkan kategori “Sangat Layak” dengan persentase 87,5% dari ahli media, 96,47% dari ahli materi dan 96,92% dari pengguna media. Uji efektifitas produk dinyatakan efektif berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan data hasil uji-t memperoleh nilai *t* hitung sebesar 2,317 dan nilai tersebut $> 2,007$ (nilai t_{tabel}) maka terdapat nilai rata-rata kelompok kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis android lebih besar dari nilai rata-rata kelompok kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak. Berdasarkan uji efektifitas yang dilakukan disimpulkan bahwa proses belajar menggunakan media pembelajaran berbasis android di kelas eksperimen dinyatakan lebih efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Berbasis Andorid, Dasar Desain Grafis

ABSTRACT

Xhan Yohanes W. Sinaga: Development of Android-Based Learning Media in Basic Graphic Design Subjects for Grade X TKJ. Thesis. Study Program of Information Technology and Computer Education. State University of Medan. 2025.

The low competence of students in understanding graphic design is a problem in this study, this problem is something that needs to be overcome because SMK is a school that is expected to produce graduates who are ready to work. The factors causing this problem are learning outcomes that are not met because learning activities are not varied and the lack of good use of technology as a learning medium so that students are not interested in following the lessons and knowledge they have. This study aims to overcome the low ability of students in understanding the basics of graphic design at the SMK level through the development of Android-based learning media. This research was conducted in two schools, namely X TKJ SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan as an Experimental class that uses Android-based learning media and X TKJ SMK Bharlind Medan as a Control class that uses conventional learning media such as printed textbooks. In this development and research, the researcher used the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This study used 54 subjects, namely 33 students from X TKJ SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan and 21 students from X TKJ SMK Bharlind Medan. The feasibility test was conducted using a questionnaire instrument given to 2 media experts, 2 material experts, and 33 users. And the effectiveness of this learning media is seen from the comparison of the post-test values of the Experimental and Control Classes. The validation results show that the android-based learning media for the Basic Graphic Design subject gets the category "Very Feasible" with a percentage of 87.5% from media experts, 96.47% from material experts and 96.92% from media users. The product effectiveness test is declared effective based on the results of the test carried out with the t-test data obtaining a t-count value of 2.317 and the value is > 2.007 (ttable value) then there is an average value of the experimental class group that uses android-based learning media greater than the average value of the control class group that uses learning media in the form of printed books. Based on the effectiveness test carried out, it is concluded that the learning process using android-based learning media in the experimental class is declared more effective for use in the learning process.

Keywords : Android-Based Learning Media, Basic Graphic Design