

ABSTRAK

Tarisa Riani Rizki Tanjung, NIM.5211151006 (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Pada Materi Game di SMK PAB 2 Helvetia.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya efektivitas pembelajaran pada materi Pemodelan Gim di SMK PAB 2 Helvetia yang ditunjukkan oleh masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan belum didukung media pembelajaran digital yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android, mengetahui tingkat kelayakan media, mengetahui tingkat akseptansi siswa terhadap media yang dikembangkan, serta mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa pada materi Pemodelan Gim. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa SMK PAB 2 Helvetia. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli media dan ahli materi, angket akseptansi siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji akseptansi siswa memperoleh skor rata-rata 4,489 pada skala Likert 1–5 yang termasuk kategori Sangat Baik, menunjukkan bahwa media diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Pengujian efektivitas menghasilkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,708 dengan kategori Tinggi serta persentase efektivitas sebesar 70,833% yang termasuk kategori Efektif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan terbukti layak, diterima dengan sangat baik oleh siswa, dan efektif dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa pada materi Pemodelan Gim di SMK PAB 2 Helvetia.

Kata kunci: Media Pembelajaran Berbasis Android, ADDIE, Efektivitas Belajar, Pemodelan Gim, SMK.

ABSTRACT

Tarisa Riani Rizki Tanjung, NIM. 5211151006 (2026). *Development of Android-Based Learning Media to Improve the Effectiveness of Student Learning on Game Material at SMK PAB 2 Helvetia.*

This research is motivated by the low effectiveness of learning in the Game Modeling subject at SMK PAB 2 Helvetia, as indicated by the large number of students who have not met the Minimum Mastery Criteria (KKM). Furthermore, the learning process is still dominated by conventional methods and is not yet supported by digital learning media that students can access independently. This study aims to develop Android-based learning media, determine the feasibility level of the media, assess students' acceptance of the developed media, and evaluate the effectiveness of the media in improving student learning effectiveness on the Game Modeling material. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects comprised 25 students at SMK PAB 2 Helvetia. Data collection was carried out through validation questionnaires for media and material experts, student acceptance questionnaires, and learning outcome tests in the form of pretests and posttests. The data were analyzed using descriptive analysis and the N-Gain test. The results indicate that the developed Android-based learning media meets the feasibility criteria for use in the learning process. The student acceptance test yielded an average score of 4.489 on a 1–5 Likert scale, falling into the "Very Good" category, demonstrating that the media is highly accepted by users. The effectiveness test produced an average N-Gain score of 0.708 in the "High" category, along with an effectiveness percentage of 70.833%, which is classified as "Effective." Therefore, the developed Android-based learning media is proven to be feasible, highly accepted by students, and effective in enhancing the effectiveness of student learning on the Game Modeling material at SMK PAB 2 Helvetia.

Keywords: *Android-Based Learning Media, ADDIE, Learning Effectiveness, Game Modeling, Vocational High School.*