

ABSTRAK

Renni Br Pinem: *Pengembangan Media Animasi Dalam Pembelajaran Komputer Jaringan Dasar Di SMK PAB Helvetia. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.2022.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi dalam pembelajaran komputer jaringan dasar yang layak dan efektif untuk digunakan oleh siswa kelas X Multimedia SMK PAB Helvetia pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar.

Penggunaan media pembelajaran menjadi hal penting untuk dilakukan guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran dilakukan untuk menarik perhatian siswa. Peneliti mengembangkan media animasi pembelajaran menggunakan software android studio dan software pendukung lainnya. Pengembangan media ini menggunakan model *waterfall by pressman* dengan tahapan *Communication, Planning, Modelling, Construction, dan Deployment*. Sasaran penelitian ini adalah Guru dan siswa.

Pengujian media nilai yang diperoleh dari ahli media sebesar 4,3 (sangat layak), untuk ahli materi sebesar 4,7 (sangat layak) dan untuk pengguna media sebesar 4,8 (Sangat Layak). Hasil uji coba N-Gain memperoleh persentase sebesar 89,4% sebagai kategori tinggi, nilai n-gain yang diperoleh adalah sebesar 0,8 dengan kategori tinggi dan berdasarkan data yang diperoleh maka media pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

Kata kunci: Media Animasi, Kelayakan, Efektivitas, Model *Waterfall*.

ABSTRACT

Renni Br Pinem: Pengembangan Media Animasi Dalam Pembelajaran Komputer Jaringan Dasar Di SMK PAB Helvetia. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.2022.

This study aims to develop animation media in basic network computer learning that is feasible and effective for use by class X Multimedia SMK PAB Helvetia in the Basic Computer Network subject. The use of learning media is an important thing to do in order to improve student learning outcomes.

The use of animation in the learning process is done to attract students' attention. Researchers developed learning animation media using Android Studio software and other supporting software. The development of this media uses the waterfall by pressman model with the stages of Communication, Planning, Modeling, Construction and Deployment. The target of this research is teachers and students.

The media test scores obtained from media experts were 4.3 (very feasible), for material experts it was 4.7 (very feasible) and for media users it was 4.8 (very feasible). The results of the N-Gain trial obtained a percentage of 89.4% as the high category, the n-gain value obtained was 0.8 in the high category and based on the data obtained, the learning media can be said to be effective to use.

Keyword : Animation Media, Feasibility, Effectiveness, Waterfall Model.