

ABSTRAK

Anastasya Aulia Fitri : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X Di SMK Swasta Imelda. 2023.

M-learning menjadi suatu inovasi dalam pembelajaran dimana guru perlu menerapkannya agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar lebih efektif dan efisien. Kenyataannya saat ini masih sangat sedikit upaya untuk mengembangkan media pembelajaran *m-learning* dengan konten pembelajaran yang dapat diakses secara luas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Swasta Imelda pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar menyatakan bahwa dalam mengajar guru hanya menggunakan modul dan buku cetak saja serta alat peraga yang hanya digunakan dalam materi perakitan komputer. Penggunaan media yang memanfaatkan teknologi seperti LCD proyektor, dan laptop juga jarang diterapkan. Disamping itu menurut hasil observasi yang telah peneliti lakukan, sebagian besar peserta didik lebih tertarik dengan penggunaan *m-learning* dalam proses belajar. Hal ini menjadi peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* yang dapat digunakan peserta didik pada perangkat *mobile* pribadi peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep komputer dan jaringan dasar siswa SMK yang valid, praktis, dan efektif yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja yang tidak terpacu pada ruang kelas dan waktu jam belajar di kelas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah 37 siswa TKJ 1 SMK Swasta Imelda.

Pada penelitian ini, dilakukan uji kelayakan oleh 2 validator ahli materi, 2 ahli media dan akseptansi siswa. Berdasarkan hasil uji kelayakan materi, media, dan akseptabilitas pengguna produk menyatakan bahwa media pembelajaran sangat layak digunakan. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan efektif berdasarkan peningkatan minat belajar dengan rata-rata persentase N-Gain sebesar 81,9% yang termasuk kategori peningkatan tinggi. Dari hasil uji dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Android, Komputer dan Jaringan Dasar

ABSTRACT

Anastasya Aulia Fitri: Development of Android-Based Learning Media in Class X Computer and Basic Network Subjects at Imelda Private Vocational School. 2023.

M-learning has become an innovation in learning where teachers need to apply it so that learning becomes more interesting and motivates students to learn more effectively and efficiently. In fact, currently there are very few efforts to develop m-learning media with learning content that can be accessed widely. Based on the results of observations made at Imelda Private Vocational School in the Computer and Basic Networks subject, it was stated that in teaching the teacher only used modules and printed books and teaching aids that were only used in computer assembly material. The use of media that utilizes technology such as LCD projectors and laptops is also rarely used. Besides that, according to the results of observations that have been made by researchers, most students are more interested in using m-learning in the learning process. This is an opportunity for researchers to develop Android-based learning media that students can use on students' personal mobile devices.

The development of Android-based learning media aims to increase learning interest and understanding of basic computer and network concepts for Vocational High School students that are valid, practical and effective that can be used anywhere and anytime that is not confined to the classroom and class hours. This research is a development research using the ADDIE model, namely analyze, design, development, implementation, evaluation. The subjects in this study were 37 students of TKJ 1 of Imelda Private Vocational School.

In this study, a feasibility test was carried out by 2 material expert validators, 2 media experts and student acceptance. Based on the results of the feasibility test of materials, media, and product user acceptability, it is stated that learning media is very feasible to use. The learning media developed by the researchers were declared effective based on an increase in learning interest with an average N-Gain percentage of 81.9% which was included in the high improvement category. From the test results it can be concluded that the developed learning media is suitable for use as a support for the learning process in Computer and Basic Networks subjects.

Keywords: Learning Media, Android, Computers and Basic Networks