

ABSTRAK

Muhammad Ichsan : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Penerapan Model *Case Based Learning* Pada Mata Pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 14 Medan. 2023.

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan di lingkungan SMK Negeri 14 Medan, khususnya jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di kelas 11. Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan pembelajaran yang ditemukan di kelas 11 pada mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan. Permasalahan pembelajaran yang ditemukan adalah, masih minimnya motivasi pembelajaran oleh siswa serta rendahnya nilai pembelajaran yang diraih oleh siswa, rendahnya nilai tersebut berdampak langsung terhadap kemampuan pemahaman oleh siswa. Alasan adanya permasalahan tersebut adalah, karena masih minimnya media pembelajaran yang digunakan serta metode pembelajaran yang cenderung membosankan oleh siswa. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk sebagai suplemen tambahan dalam penggunaan media pembelajaran yang dirancang berbasis android agar bisa diakses kapan saja serta dimana saja, sehingga diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami pembelajaran serta meningkatkan nilai pembelajaran siswa. Pada pengembangan dan penelitian ini digunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*) yang dikolaborasikan dengan model pengembangan produk *Rapid Application Development* (RAD) pada bagian *Implementation*. Setelah media selesai, dilakukan uji kelayakan oleh 2 ahli media serta 2 ahli materi dengan diiringi akseptansi siswa. Hasilnya, ketiga pengujian ini mendapatkan nilai pada rentang 4.17-5.00 yang dimana memenuhi kriteria **Sangat Layak**. Terakhir, untuk menguji seberapa efektivitas penggunaan media pembelajaran ini, digunakan uji efektivitas berupa uji n-gain pada kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji n-gain sendiri menunjukkan 0.03 atau 3% pada kelas kontrol dan untuk kelas eksperimen sendiri menunjukkan angka sebesar 0.29 atau 29%, dimana ini menunjukkan bahwa dengan perbedaan yang cukup signifikan, maka kelas eksperimen yang mengalami perlakuan tindakan memiliki pengaruh positif yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang tanpa dilakukan tindakan apapun.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Case Based Learning, Android

ABSTRACT

Muhammad Ichsan : *Development of Android Based Learning Media with Application of Case Based Learning model in the Computer Network Engineering at SMK Negeri 14 Medan. 2023.*

This research is a research conducted in the environment of SMK Negeri 14 Medan, especially the Computer Network Engineering department in class 11. This research was conducted because there were learning problems found in class 11 in the subject of Computer Network Engineering. The learning problems found are the lack of motivation to learn by students and the low learning scores achieved by students, the low scores have a direct impact on the ability to understand by students. The reason for this problem is, because there is still a lack of learning media used and learning methods that tend to be boring by students. Therefore, a learning media is designed that is used as an additional supplement in the use of learning media designed based on android so that it can be accessed anytime and anywhere, so that it is expected to make students better understand learning and improve student learning scores. In this development and research, the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluaton) research model is used which is collaborated with the Rapid Application Development (RAD) product development model in the Implementation section. After the media was completed, the feasibility test was carried out by 2 media experts and 2 material experts accompanied by student acceptance. As a result, these three tests get a score in the range of 4.17-5.00 which fulfils the criteria of Very Feasible. Finally, to test how effective the use of this learning media is, an effectiveness test is used in the form of the n-gain test in the control and experimental classes. The results of the n-gain test itself showed 0.03 or 3% in the control class and for the experimental class itself showed a figure of 0.29 or 29%, which shows that with a significant difference, the experimental class that experienced action treatment had a better positive effect when compared to the control class without any action.

Keywords: *Learning Media, Case Based Learning, Android*