

ABSTRAK

Muhammad Khairullah Harahap, NIM 5201151036 (2026). Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak di SMKS PAB 2 Helvetia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak untuk siswa kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia. Media ini dirancang menggunakan *Kodular* dengan pendekatan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Hasil pengembangan berupa media pembelajaran yang mencakup materi, video pembelajaran, kuis, dan praktik pemrograman berbasis Android. Uji kelayakan oleh ahli materi 4,4 dengan keterangan “sangat layak”, selanjutnya untuk uji kelayakan oleh ahli media diperoleh nilai 4,3 dengan keterangan “sangat layak”. Uji akseptabilitas pengguna menghasilkan skor 4,5 menunjukkan penerimaan yang sangat tinggi oleh siswa. Pengujian efektivitas menggunakan N-Gain menunjukkan skor rata-rata 0,67 (kategori sedang), menunjukkan media ini cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan penilaian dan masukan dari para ahli, serta hasil uji kelayakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android ini sudah memenuhi standar kelayakan dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran pada mata pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Rekayasa Perangkat Lunak, Kodular

ABSTRACT

Muhammad Khairullah Harahap, NIM 5201151036 (2026). *Development of Learning Media for Software Engineering Subject at SMKS PAB 2 Helvetia.*

This study aims to develop Android-based learning media for the Software Engineering subject for grade XI students at SMKS PAB 2 Helvetia. The media is designed using Kodular with the ADDIE development model approach (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The development results consist of learning media that include materials, instructional videos, quizzes, and Android-based programming practice. The feasibility test by content experts scored 4.4, categorized as "very feasible," and for media experts, the score was 4.3 with the same category of "very feasible". The user acceptability test yielded a score of 4.5, indicating a very high acceptance by students. Effectiveness testing using N-Gain showed an average score of 0.67 (moderate category), indicating that this media is quite effective in enhancing students' understanding. Based on the assessments and feedback from experts, as well as the feasibility tests results, it can be concluded that this Android-based learning media meets the feasibility standards and is suitable to be used as a learning aid to improve the quality and effectiveness of the learning process in the Software Engineering subject.

Keywords: *Learning Media, Android, Software Engineering, Kodular*