

ABSTRAK

Febrianta Tarigan: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Kodular Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Tanah Pinem. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer. Universitas Negeri Medan. 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan platform *Kodular* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi untuk siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 Tanah Pinem. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media yang dikembangkan mencakup fitur interaktif seperti video pembelajaran, kuis digital, serta tampilan antarmuka yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa digital native. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media tersebut berada pada kategori “sangat layak” digunakan. Uji coba kepada siswa menunjukkan peningkatan signifikan terhadap pemahaman konsep dan minat belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Android ini dinyatakan efektif dan relevan untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah kejuruan.

Kata Kunci: media pembelajaran, Android, Kodular, ADDIE, jaringan komputer, SMK.

ABSTRACT

Febrianta Tarigan: Development of Interactive Learning Media Based on Android Using Kodular for the Subject of Basic Computer Network and Telecommunications Techniques in Class X TKJ at SMK Negeri 1 Tanah Pinem. Thesis. Department of Information Technology and Computer Education. Universitas Negeri Medan. 2025
Ask ChatGPT

This study aims to develop an interactive Android-based learning media using the Kodular platform for the subject of Basic Computer and Telecommunication Network Engineering for tenth-grade students majoring in Computer and Network Engineering (TKJ) at SMK Negeri 1 Tanah Pinem. The research method used is Research and Development (R&D) through the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The developed media includes interactive features such as instructional videos, digital Kuiszes, and user interfaces tailored to the needs of digital-native students. Validation results from content and media experts rated the media as “highly feasible.” Field testing revealed significant improvements in students’ conceptual understanding and learning motivation. Therefore, this Android-based learning media is considered effective and suitable for enhancing technology-integrated learning in vocational education settings.

Keywords : learning media, Android, Kodular, ADDIE, computer network, vocational school.