

ABSTRAK

Kurniawan Hijriandi, 5193351021 : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif Di SMK BBC Medan.*

Skripsi.Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan,2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android pada mata pelajaran Desain Media Interaktif di SMK BBC Medan, serta mengetahui tingkat kelayakan, akseptansi, dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Hannafin and Peck yang meliputi tahap analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi pembelajaran berbasis Android yang dilengkapi dengan materi pembelajaran, video, kuis, profil, dan fitur chatbot untuk mendukung pembelajaran secara mandiri maupun di dalam kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,10 dengan persentase 82% (kategori layak), sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 4,35 dengan persentase 87% (kategori sangat layak). Hasil akseptansi pengguna oleh siswa memperoleh skor rata-rata 4,69 dengan persentase 93,80% (kategori sangat layak). Secara keseluruhan, media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4,46 dengan persentase 89,15% sehingga dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Uji efektivitas menggunakan N-Gain menghasilkan skor sebesar 0,68 atau 68% yang termasuk dalam kategori cukup efektif, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang dikembangkan layak, diterima dengan sangat baik oleh siswa, serta cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Desain Media Interaktif di SMK BBC Medan. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital.

Kata kunci: Media pembelajaran, *Android, Hannafin and Peck, Desain Media Interaktif, Research and Development (R&D).*

ABSTRACT

Kurniawan Hijriandi, 5193351021: *Development of Android Application-Based Learning Media for the Interactive Media Design Subject at SMK BBC Medan. Undergraduate Thesis, Faculty of Engineering, State University of Medan, 2026.*

This study aims to develop an Android-based learning media for the Interactive Media Design subject at SMK BBC Medan and to determine the feasibility, user acceptance, and effectiveness of the developed media. This research employed the Research and Development (R&D) method using the Hannafin and Peck development model, which consists of three stages: needs analysis, design, and development and implementation. The resulting product is an Android-based learning application equipped with learning materials, instructional videos, quizzes, a profile page, and a chatbot feature to support both independent and classroom learning. The results of the study indicate that the developed learning media is highly feasible for use. The material expert validation obtained an average score of 4.10 with a percentage of 82% (feasible category), while the media expert validation achieved an average score of 4.35 with a percentage of 87% (very feasible category). The user acceptance test conducted with students resulted in an average score of 4.69 with a percentage of 93.80% (very feasible category). Overall, the learning media obtained an average score of 4.46 with a percentage of 89.15%, indicating that it is highly feasible for implementation in the learning process. The effectiveness test using the N-Gain analysis produced a score of 0.68 (68%), which falls into the moderately effective category, indicating an improvement in students' learning outcomes after using the Android-based learning media. Based on these findings, it can be concluded that the Android-based learning media developed in this study is feasible, highly accepted by students, and moderately effective in improving learning outcomes in the Interactive Media Design subject at SMK BBC Medan. The application is expected to serve as an interactive and flexible learning medium that supports technology-based learning in the digital era.

Keywords: *learning media, Android, Hannafin and Peck, Interactive Media Design, Research and Development (R&D).*