

## RINGKASAN SKRIPSI

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Proses Pembelajaran Microsoft Excel Kelas VIII SMP Negeri 5 Bunut Hulu” adapun fokus penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada materi microsoft excel dikelas VIII SMP Negeri 5 Bunut Hulu ? (2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi Microsoft excel dikelas VIII SMP Negeri 5 Bunut Hulu? (3) Bagaimanakah respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis *android* pada materi microsoft excel di kelas VIII SMP Negeri 5 Bunut Hulu ?

Tujuan umum pada penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* dengan kodular pada materi Microsoft excel (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* dengan kodular pada materi Microsoft excel (3) Mengetahui respon siswa setelah implementasikan media pembelajaran berbasis android dengan kodular pada materi Microsoft excel.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar mempertanggungjawabkan. Model penelitian menggunakan ADDIE (1) *Analysis* (tahap analisis) (2) *Design* (tahap perancangan) (3) *Development* (tahap pengembangan produk) (4) *Implementasi* (tahap penerapan) (5) *Evaluasi* (tahap evaluasi).

Hasil produk akhir dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis android pada materi Microsoft excel. Media pembelajaran ini merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat di install di smartphone dengan mudah. Dari validasi ahli media diperoleh persentase yaitu 3,75 dengan kategori sangat layak. Kemudian untuk ahli materi di peroleh persentase yaitu 3,71 dengan kategori sangat layak untuk uji coba respon siswa yang berjumlah 15 siswa maka diperoleh jumlah keseluruhan total klarifikasi media pembelajaran dengan 3,49 dengan kategori sangat baik.

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah (1) pengembangan media pembelajaran *android* dilakukan berdasarkan perancangan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini menghasilkan analisis dan perancangan desain yang berupa analisis kebutuhan pengguna. Perancangan (*storyboard*) dan perancangan aplikasi (2) uji ahli media dilakukan untuk mendapatkan validasi dan saran terkait media yang akan dikembangkan berdasarkan hasil uji coba ahli media memperoleh persentase 93,402% dengan kategori “sangat layak” sehingga dikatakan layak untuk digunakan sedangkan uji ahli materi yang di peroleh persentase yaitu 92,857% dengan kategori “sangat layak” sehingga dikatakan layak untuk digunakan. (3) untuk hasil ujicoba respon siswa yang berjumlah 15 siswa mendapatkan peroleh jumlah keseluruhan dengan total klasifikasi media pembelajaran 87,478% dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil ujicoba yang dilakukan bahwa media pembelajaran *android* tidak terdapat revisi.