

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID BERMUATAN KARAKTER DALAM MATERI MENU DAN IKON PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 BANYUKE HULU**

**Dian, Yudi Darma, Umi Liwayanti**

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi  
Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas MIPATEK  
IKIP PGRI Pontianak  
Jalan Ampera No. 83 Pontianak  
[dian06716@gmail.com](mailto:dian06716@gmail.com)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis android bermuatan karakter dalam materi menu dan ikon pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Banyuke Hulu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan prosedur penelitian yang menggunakan model rancangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Banyuke Hulu yang berjumlah 24 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi, angket respon siswa dan guru, serta post-test. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil validasi berbasis android bermuatan karakter mencapai kriteria sangat valid dengan rata-rata presentase kevalidan 83%. Hasil perhitungan dari angket respon guru dan siswa diperoleh rata-rata presentase kepraktisan sebesar 95,4% dengan kriteria sangat praktis, dan untuk keefektifan media pembelajaran berbasis android bermuatan karakter diperoleh rata-rata presentase 76 % dengan kriteria efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* bermuatan karakter yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk materi menu dan ikon.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran, Berbasis Android, Pendidikan Karakter, Menu dan Ikon.

## RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Bermuatan Karakter Dalam Materi Menu dan Ikon Pada Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 3 Banyuke Hulu”.

Masalah umum “Bagaimana Kelayakan dari Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis *Android* Bermuatan Karakter Dalam Materi Menu dan Ikon Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Banyuke Hulu?”. Dengan sub-sub masalah sebagai berikut:

(1) Bagaimana tingkat kevalidan?, (2) Bagaimana tingkat kepraktisan?, (3) Tingkat keefektifan aplikasi media pembelajaran berbasis *android* bermuatan karakter dalam materi menu dan ikon pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Banyuke Hulu?.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa disebut juga dengan metode *research and development* (R&D). penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Banyuke Hulu yang berjumlah 24 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi, angket respon siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi sebesar 83% dengan kriteria “Sangat Valid”. Respon siswa sebesar 95,4% dengan kriteria “Sangat Praktis”, dan untuk keefektifan diperoleh nilai sebesar 87,5 % dengan kriteria”Sangat Efektif”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android bermuatan karakter yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk materi menu dan ikon.