

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS VII
SMP SANTO BENEDIKTUS PAHAUMAN**

Oleh
Valentina Dona Andani
NIM : 231910119

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran tersebut dan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Metode Penelitian dan Pengembangan digunakan sebagai metode penelitian. Sugiyono 2017:26 menyatakan, “metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan rancangan produk baru, menguji efektivitas produk yang sudah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk untuk digunakan dalam pekerjaan sehingga pekerjaan akan lebih mudah, cepat, dan meningkatkan kuantitas dan kualitas hasil pekerjaan. Branch (2009:17) mengembangkan produk sebagai desain pembelajaran dengan menggunakan metode ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Media pembelajaran berbasis Android pada mata Pelajaran Informatika dalam materi Dampak Sosial Informatika telah teruji kelayakannya oleh ahli media dan mencapai rata – rata keseluruhan sebesar 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil pengujian oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil respon siswa uji skala kecil sebesar 95% dengan kategori “Sangat Baik”, dan hasil respon siswa skala besar diperoleh sebesar 92% dengan kategori “Sangat Baik”. Secara keseluruhan dapat disimpulkan media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan. Peneliti merancang media pembelajaran berdasarkan hasil pada tahap analisis.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Android, Kelayakan, Informatika, Dampak Sosial Informatika.

**DEVELOPMENT OF ANDROID BASED LEARNING MEDIA
ON THE INFORMATICS SUBJECT IN CLASS VII SANTO
BENEDICT PAHAUMAN JUNIOR HIGH SCHOOL**

Written by :
Valentina Dona Andani
NIM : 231910119

ABSTRACT

This research aims to develop Android based learning media for this learning and determine the feasibility of the learning media being developed.

Research and Development Methods are used as research methods. Sugiyono 2017:26 states, "Research and Development (R&D) methods are research methods used to develop new product designs, test the effectiveness of existing products, and develop and create products for use in work so that work will be easier, faster, and increase the quantity and quality of work results. Branch (2009:17) develops product as learning designs using the ADDIE method which stands for Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation

Android based learning media for Informatics subjects in the Social Impact of Informatics material has been tested for its feasibility by media experts and achieved an overall average of 93% in the "Very Feasible" category. The results of testing by material experts obtained an overall average of 83% in the "very Good" category, the results of small scale test student responses were 95% in the "Very Good" category, and the results of large scale student responses 92% in the "Very Good". Overall, it can be concluded that the learning media developed is very suitable for use. Researchers design learning media based on the results at the analysis stage.

Keywords : Learning Media, Android, Feasibility, Informatics, Social Impact of Informatics