

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID PADA MATERI JARINGAN KOMPUTER
DI KELAS X SMA NEGERI 1 TOHO**

Oleh:

Jeki Cahyadi Rahim
NIM. 231910059

ABSTRAK

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

Metode penelitian yang digunakan di SMA Negeri 1 Toho adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam pengembangan produk serta model ADDIE memiliki prosedur yang lengkap serta sistematis. Penggunaan metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta menguji kemenarikan sebuah produk yang sudah dikembangkan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran android yang mana *software* yang digunakan adalah MIT App Inventor.

Media pembelajaran berbasis Android pada materi Jaringan Komputer telah teruji kelayakannya oleh ahli media dan mencapai rata-rata keseluruhan sebesar 91,5% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil pengujian oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 94,0% dengan kategori "Sangat Layak", hasil respon siswa uji skala kecil sebesar 79% dengan kategori "Sangat Baik", dan hasil respon siswa skala besar diperoleh sebesar 94,16% dengan kategori "Sangat Baik", sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan sangat layak digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Kelayakan, Jaringan Komputer.

**DEVELOPMENT OF BASED LEARNING MEDIA ANDROID
ON COMPUTER NETWORK MATERIALS IN CLASS X
STATE HIGH SCHOOL 1 TOHO**

Written by:

*Jeki Cahyadi Rahim
NIM. 231910059*

ABSTRACT

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

The research method used at Toho 1 State High School is the Research and Development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) because the ADDIE model can be used for various kinds of product development and the ADDIE model has procedures complete and systematic. This research method is used to produce a product and test the attractiveness of a product that has been developed. This research is focused on developing Android learning media where the software used is MIT App Inventor. Android based learning media on Computer Network material has been tested for its suitability by media experts and achieved an overall average of 91.5% in the "Very Feasible" category. The results of testing by material experts obtained an overall average of 94.0% in the "Very Feasible" category, the small scale test student response results were 79% in the "Very Good" category, and the large scale student response results were 94.16% with the "Very Good" category, so it can be concluded that the Android based learning media developed is very suitable for use.

Keywords: Learning Media, Android, Feasibility, Computer Network.