

Hosniyah. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi *Subnetting* Untuk Siswa Kelas XI TKJ. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing Muhamad Afif Effindi, S.Kom., M.T.

ABSTRAK

Media pembelajaran interaktif ialah penggunaan teknologi dan media digital sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif kepada peserta didik. Tujuan dari penelitian ini ialah menghasilkan sebuah *platform* media pembelajaran interaktif berbasis *Android* yang dapat berfungsi sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Dengan adanya *platform* ini, diharapkan dapat mempermudah peserta didik kelas XI TKJ SMK Al-Hikam dalam memahami materi *subnetting* yang diajarkan oleh guru. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan menerapkan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SMK Al-Hikam dengan subjek penelitian yaitu siswa/siswi kelas XI TKJ. Objek penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada materi *Subnetting* IPv4. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil validasi oleh ahli media mendapatkan hasil sebesar 97% dan ahli materi mendapatkan hasil sebesar 94,54 % dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya hasil dari uji coba sasaran yang terbagi menjadi 3 tahapan yaitu uji coba perorangan dengan 3 responden yang memiliki hasil sebesar 91,92%, uji coba kelompok kecil dengan 9 responden memiliki hasil 96% dan uji coba kelompok besar 22 responden dengan hasil 92% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Android* dinyatakan layak digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: ADDIE, *Android*, Media Pembelajaran Interaktif, *Subnetting*.

Hosniyah. 2023. *Development of Android-Based Interactive Learning Media on Subnetting Material for Class XI TKJ Students*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Supervisor Muhammad Afif Effindi, S.Kom., M.T.

ABSTRACT

Interactive learning media refers to the use of technology and digital media as a means to deliver learning material interactively to students. The purpose of this research is to produce an Android-based interactive learning media platform that can function as a support in the learning process. With this platform, it is hoped that it will make it easier for class XI TKJ SMK Al-Hikam students to understand the subnetting material taught by the teacher. This research uses the R&D method by applying the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at Al-Hikam Vocational High School with research subjects namely students of class XI TKJ. The object of this research is Android-based interactive learning media on IPV4 Subnetting material. The results obtained from this study are the validation results by media experts obtaining results of 97% and material experts obtaining results of 94.54% in the "Very Eligible" category. Furthermore, the results of the target trial were divided into 3 stages, namely individual trials with 3 respondents which had a result of 91.92%, small group trials with 9 respondents having 96% results and large group trials of 22 respondents with 92% results with "Very Eligible" category. The results of this study concluded that Android-based interactive learning media was declared suitable for use as a medium in learning activities.

Key Words: *ADDIE, Android, Interactive Learning Media, Subnetting.*