

Faisal Erfani. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Prinsip Dasar Dan Tata Letak Desain Grafis*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Muhamad Afif Effindi.

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi seperti android dalam proses pembelajaran belum maksimal. Mayoritas guru dan siswa hanya menggunakan android untuk akses jejaring sosial dan game, padahal seharusnya perkembangan teknologi ini bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran desain grafis kelas XI Multimedia berbasis android. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan uji coba pengguna. Pada Media pembelajaran berbasis android tersebut telah diuji kepada beberapa ahli media (92%), dan ahli materi (98%) dengan tingkat kelayakan yang baik. Selain itu, pengujian juga dilakukan kepada peserta didik dalam skala perorangan (98%), skala kecil (92%), dan skala besar (98%) dengan kualifikasi tinggi. Dengan demikian media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan memiliki nilai efektifitas, efisiensi, dan daya tarik yang tinggi sehingga layak digunakan.

Kata kunci : ADDIE, desain grafis, prinsip dasar dan tata letak

Faisa Erfani. 2023. *Development of Android-Based Learning Media on the Topic of Basic Principles and Layout of Graphic Design*. Undergraduate Thesis. Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Advisor: Muhamad Afif Effindi.

ABSTRACT

Utilization of information and communication technology such as android in the learning process is not maximized. The majority of teachers and students only use Android to access social networks and games, even though these technological developments should be utilized in learning. Therefore, this study aims to develop graphic design learning media for Class XI Multimedia based on Android. This research uses the ADDIE development method (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The instruments used in this study were validation questionnaires and user trials. The Android-based learning media has been tested on several media experts (92%) and material experts (98%) with a good level of feasibility. In addition, testing was also carried out on individual students (98%), small scale (92%) and large scale (98%) with high qualifications. Thus the developed Androidbased learning media has a high value of effectiveness, efficiency and attractiveness so it is feasible to use.

Keywords: ADDIE, graphic design, basic principles and layout.