

Reni Shintya Putri. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X TKJ SMKN 2 Bangkalan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Wanda Ramansyah.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* pada materi topologi jaringan untuk siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris disebut *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk ini sudah diuji cobakan kepada ahli media, ahli materi, dan uji coba pengguna atau peserta didik. Pengujian tersebut guna untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil uji coba produk ke ahli media mendapatkan penilaian 95% dengan kualifikasi “sangat tinggi”, uji coba ahli materi mendapatkan penilaian 91% dengan kualifikasi “sangat tinggi”, uji coba perorangan mendapatkan penilaian 85% dengan kualifikasi “tinggi”, uji coba kelompok kecil mendapatkan penilaian 88% dengan kualifikasi “tinggi”. Serangkaian uji coba yang dilakukan peneliti ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif topologi jaringan berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan mempunyai tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, *android*, Topologi Jaringan, ADDIE

Reni Shintya Putri. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X TKJ SMKN 2 Bangkalan. Thesis, Informatics Education Program Study, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor : Wanda Ramansyah.*

ABSTRACT

The Purpose of this research is to developing an interactive learning media based on android applications on the material of network topology for tenth grade Computer Network Engineering students. This research is a research and development or can be called Research and Development (R&D) using a development model ADDIE (Analysis, Design, Development, implementation, and Evaluation). This product has been tested by media experts, material experts, and testing try to users or learners. The test is in order to determine the level of effectiveness, efficiency, and attractiveness of the learning media that have been developed. The result of the product trial to media expert get 95% rating with a “very high” qualification, the material expert trial received 91% rating with a “very high” qualification, individual trial get 85% rating with a “high” qualification, small group trial received 88% rating with a “high” qualification. The series of trials conducted by the researcher shows that the interactive learning media for network topology based on android applications that have been developed have a high level of effectiveness, efficiency, and very high attractiveness so it is suitable for use in learning.

Keywords: Learning media, Android, Network Topology, ADDIE