

ABSTRAK

Tujuan pada penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran *Brain Test* pada materi pemrograman web selama pembelajaran daring untuk siswa kelas XI (rekayasa perangkat lunak smkn 2 bangkalan). Penelitian adalah disebut *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *waterfall*(*Rekayasa dan Pemodelan Sistem / Informasi, Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak, Desain, Pengkodean(coding), Pengujian, Pemeliharaan*). Produk dari media pembelajaran sudah diuji coba kepada ahli materi, ahli media,dan uji coba sasaran atau pengguna (peserta didik) guna mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas,efisiensi,dan daya tarik media pembelajaran dalam pengujian tersebut . Hasil dari uji coba ahli materi mendapatkan persentase sebesar 84% dengan kualifikasi “tinggi”.uji coba media mendapatkan persentase sebesar 81% dengan kualifikasi “tinggi”. uji coba perorangan mendapatkan persentase sebesar 78% dengan kualifikasi ”tinggi”,uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 85% dengan kualifikasi ”tinggi”,uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 84% dengan kualifikasi “tinggi”. uji coba yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan media pembelajaran *Brain Test* pada materi pemrograman web selama pembelajaran daring mempunyai tingkat efektivitas,efisiensi, daya tarik yang tinggi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci:media pembelajaran,android,pemrograman web,waterfall

Abstract

The purpose of the study was to develop a learning media Brain Test on web programming materials during online study for XI (rekayasa perangkat lunak smkn 2 bangkalan). This research was a Research and development (R & d) using the waterfall model (engineering and modeling system/information, analysis of software needs, design, coding (coding), testing, maintenance). The products of the learning media had been tested on materials experts, media experts, and target or user trials (students) to see the level of the effectiveness, efficiency, and appeal of the learning media . The Results from the trial of the material expert got an 84% percentage with the "high" qualification, the media trials got an 81% percentage with "high" universities, the individual trials got a percentage of 78% with a "high" qualification, the small group trials get an 85% percentage with a "high" qualification, the large group test got an 84% with a "high" qualification. The Test conducted by researcher show the learning media Brain Test on web programming materials during online learning had a high levels of effectiveness, efficiency, and blistering power that are worthy of use as learning media.

Keywords: learning media, android, web programming, waterfall