

Aqiquil Putra Zaibintoro. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Android Pada Materi Jaringan Komputer*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Luluk Mauli Diana , S.SI., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Android* pada materi jaringan komputer bagi siswa kelas X SMK 17 Agustus 1945 Surabaya, khususnya jurusan Rekayasa Perangkat Lunak. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Proses pengembangan media memanfaatkan perangkat lunak *Canva* untuk pembuatan video animasi, *CorelDRAW* untuk desain visual dan *aset grafis*, serta *Unity* untuk pengembangan aplikasi berbasis *Android*. Validitas media diuji oleh ahli materi dan ahli media, serta melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 88,50% dari ahli media dan 90,50% dari ahli materi, keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Uji coba kepada siswa juga menunjukkan hasil respon yang sangat baik, yakni 96,00% pada uji coba perorangan, 92,50% pada kelompok kecil, dan 86,87% pada kelompok besar. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis *Android* yang dikembangkan terbukti sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran informatika pada materi jaringan komputer.

Kata kunci: *ADDIE, Android, jaringan komputer, media pembelajaran, SMK, video animasi*.

Aqiquil Putra Zaibintoro. 2025. *Development of Android-Based Animated Video Learning Media on Computer Network Material*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Trunojoyo Madura. Advisor : Luluk Mauli Diana , S.SI., M.Pd.

ABSTRACT

This researcher aims to develop an Android-based animated video learning medium on computer networking material for 10th grade students at SMK 17 Agustus 1945 Surabaya, specifically those majoring in Software Engineering. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The development process utilized Canva software for creating animated videos, CorelDRAW for visual design and graphic assets, and Unity for developing the Android-based application. The validity of the media was tested by subject matter experts and media experts, as well as through individual, small group, and large group trials. The validation results showed that the media received a score of 88.50% from media experts and 90.50% from subject matter experts, both falling into the “highly suitable” category. Student trials also yielded very positive responses, with 96.00% in individual trials, 92.50% in small groups, and 86.87% in large groups. Thus, the Android-based animated video learning media developed has proven to be highly suitable for use in computer science education on computer networking topics..

Keywords: ADDIE, Android, computer networks, learning media, vocational high schools, animated videos.