

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR PADA SISWA KELAS X DI SMK NASIONAL BERBAH

Oleh:

Muhammad Muhlis
NIM. 13518241053

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi berbasis *Android* untuk mata pelajaran Pemrograman Dasar. Kompetensi dasar yang dipakai adalah percabangan dan perulangan pada siswa kelas X SMK Nasional Berbah. Mengetahui kelayakan media tersebut berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang dihasilkan.

Penelitian ini adalah jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang diadaptasi dengan konsep ADDIE (*Analyze, Designs, Development, Implementation, and Evaluation*). Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *software app inventor*. Uji kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dan diujicobakan kepada 21 siswa kelas X TKJ A SMK Nasional Berbah.

Hasil pertama dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pemrograman berbasis *Android*. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli media diperoleh skor rerata 14,08 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Bila dikalkulasikan menjadi persentase adalah 88,02% sehingga termasuk kategori sangat layak. 2) Ahli materi diperoleh skor rerata 16,65 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Bila dikalkulasikan menjadi persentase adalah 83,26% sehingga termasuk kategori sangat layak. 3) Ahli pembelajaran diperoleh skor rerata 26,65 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Bila dikalkulasikan menjadi persentase adalah 95,17% sehingga termasuk kategori sangat layak. Respon siswa terhadap media pembelajaran rata-rata menunjukkan respon positif dengan persentase total 92,38%. Dengan demikian media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pemrograman Dasar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

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

**INTERACTIVE LEARNING MEDIA DEVELOPMENT OF BASIC
PROGRAMING SUBJECT FOR GRADE X STUDENTS OF SMK NASIONAL
BERBAH**

By:
Muhammad Muhlis
13518241053

ABSTRACT

This research was aimed to produce an interactive learning media of basic programming subject for grade X students of SMK Nasional Berbah. Find out the feasibility of intercatve learning media based on the assessment from the media expert, material expert, and education expert. Find out the students response.

This research was Research and Development Research (R&D) adopted with ADDIE concept.. The learning media was develop using app inventor software. The feasibility test of the learning media was done by the media expert, material expert, and education expert and then to be tested to 21 students of X TKJ A class of SMK Nasional Berbah.

The first result of this research is an interactive learning media product for Android-based Programming subjects. The feasibility of the learning media based on the assessment: 1) from the media expert, the mean was 14.08, therefore it was categorised as a very good category; if it was calculated into a percentage, it would be 88.02% as a very eligible; 2) from material expert, the mean was 16.65, therefore it was categorised as a very good category and if it was calculated into percentage, it would become 83.26%, as a result it was included as a very eligible; 3) from education expert, the mean was 26.65, therefore it was included as a very good category, and if it was calculated into percentage, it would become 95.17%, therefore it was categorised as a very eligible. Student responses to learning media on average showed a positive response with a total percentage of 92.38%. Interactive learning media for Basic Programming subject is very eligible to be used as a learning media.

Keywords: learnig media, interactive, ADDIE, android