

## ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi Jaringan Komputer untuk kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Raya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan bentuk penelitian *Research & Development (R&D)*. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 65 siswa. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah Wawancara, Angket, dan Dokumentasi. Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Jaringan Komputer telah teruji kelayakannya oleh ahli media diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 93,45% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil penguji oleh ahli materi diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 89,77% dengan kategori “Sangat Layak”. Adapun hasil respon siswa skala besar dengan skor akhir 83,16% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dan hasil skor respon siswa skala kecil dengan skor akhir 89,57% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

**Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Android, Kelayakan**

## **ABSTRACT**

*This research is an Android-based learning media development research on Computer Networking material for class VIII SMP Negeri 3 Sungai Raya. The method used in this study is a quantitative descriptive method in the form of Research & Development (R&D) research. The number of subjects in this study were 65 students. The data collection tools used are Interviews, Questionnaires, and Documentation. The research model used is ADDIE, which stands for Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.*

*Android-based learning media on the subject of Computer Networks has been tested for feasibility by media experts obtained an overall average of 93.45% with the "Very Eligible" category. While the results of the examiners by material experts obtained an overall average of 89.77% with the "Very Eligible" category. The results of large-scale student responses with a final score of 83.16% are included in the "Very Good" category. And the results of the small-scale student response scores with a final score of 89.57% which are included in the "Very Good" category.*

***Keywords: Development, Learning Media, Android, Feasibility***