

RINGKASAN SKRIPSI

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Informatika dan Keterampilan Generik Di Kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak”. Masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi informatika dan keterampilan generik di kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak, (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis android pada materi informatika dan keterampilan generik di kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak, dan (3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android pada materi informatika dan keterampilan generik di kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak.

Adapun tujuan dalam penelitian ini untuk: (1) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi informatika dan keterampilan generik di kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak, (2) Untuk mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada materi informatika dan keterampilan generik di kelas VII Mts Negeri 2 Pontianak., dan (3) Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada materi informatika dan keterampilan generik di kelas VII Mts Negeri 2 Pontianak.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model ADDIE. Uji coba produk dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu: (1) Komunikasi Langsung, (2) Komunikasi Tidak Langsung, (3) Dokumentasi. Untuk menjawab rumusan masalah pertama menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif untuk menganalisis pada tahap analisis kebutuhan, desain dan pengembangan produk. Untuk menjawab rumusan masalah kedua dan ketiga menggunakan teknik kuantitatif.

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi yang dilakukan disetiap tahapan. Pada tahap analisis terdiri dari tiga tahapan yaitu: (1) Analisis Kebutuhan Pengguna, (2) Analisis Kebutuhan Konten dan (2) Analisis Kebutuhan *Hardware* dan *Software*. Tahap analisis akan melewati tahap evaluasi dan validasi oleh guru mata pelajaran Informatika kelas VII. Pada tahap desain dilakukan perancangan Flowchart dan Storyboard yang selanjutnya di evaluasi oleh ahli media dengan memperhatikan hasil Flowchart dan Storybord. Pada tahap pengembangan dilakukan pengembangan aplikasi menggunakan website Kodular yang kemudian melalui tahap evaluasi dan validasi oleh dua orang ahli media dan ahli materi sebelum lanjut ke tahap implementasi. Pada tahap implementasi aplikasi media pembelajaran akan diuji cobakan kepada 30 orang siswa kelas VII, setelah diujicobakan selama dua jam pembelajaran siswa akan mengisi angket respon sebagai bentuk evaluasi pada tahap implementasi.

Kesimpulan pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Informatika dan Keterampilan Generik di Kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak melalui tahapan ADDIE. Melalui tahap analisis diketahui bahwa siswa kelas VII memiliki ketertarikan belajar menggunakan media

pembelajaran berbasis Android. Tahap desain diketahui bahwa terdapat lima menu pada glosarium. Tahap pengembangan diketahui bahwa media pembelajaran dikembangkan menggunakan website Kodular. Tahap terakhir yaitu implementasi, media pembelajaran diterapkan pada 30 orang siswa kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak. Media Pelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak tergolong layak menurut ahli media. Ahli media memberikan skor sebesar 80% atau masuk kategori Layak. Ahli materi memberikan skor sebesar 93% atau masuk kategori Sangat Layak. Respon siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak diketahui berada dalam kategori Sangat Baik. Rata-rata siswa memberikan skor 89% atau masuk kategori Sangat Baik.