

## **ABSTRACT**

**Abdul Haris, 2020 , Designing and Making Application for learning's Network Subjects Class X Multimedia In Vocational High School No 4 Padang , Bachelor of Information Engineering Education Teacher Training Faculty of Education Universiti Putra Indonesia " YPTK " Padang,**

This research and development aims to produce products such as Application for students of class X in Vocational High School No 4 Padang. Methods used are kaedah study investigations of development (research and development ), with their chosen form of development that is using a model of development Four-D models. Step-step development is as follows. (1) Define, (2) design, (3) development, and (4) disseminate. Ratification of product development encompass (1) test content expert subjects, (2) test expert instructional media, (3) expert test their form of learning, (4) the trial of individuals, (5) testing a small collection, (6) test large collection, and (7) the trial to the subject teachers.

The results of the assessment by experts from the aspect of contents Qualifications : 89.33%, the linguistic component : 91.67%, the presentation component : 88.89%, Grafic Component : 94.67%. Overall assessment test validator by 91.14% up to the level of validity can be interpreted Very Good to use. The results of the evaluation of the test facility be observed 88.1% of users, the effectiveness of the learning time 84.88%, 87.41% benefit. Overall assessment of practical of 86.80 % , level can be interpreted very practical use. The results of the effectiveness test assessment based on learning glad 85.36%, a material interest in learning 73.70%, the overall assessment of the effectiveness of instructional media 79.53%, so that the level can be interpreted efektifitasnya Good used.

**Keywords** : design,application,android

## ABSTRAK

Abdul Haris, 2020, **Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Jaringan Dasar Berbasis Android ununtuk Siswa Kelas X Jurusan Multimedia SMKN 4 Padang, Sarjana Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Aplikasi pembelajaran untuk siswa kelas X di SMK Negeri 4 Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (research and development), dengan desain pengembangan yang dipilih adalah menggunakan model pengembangan *Four-D model*. Langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut. (1) Define, (2) design, (3) development, dan (4) disseminate. Validasi produk pengembangan mencakup (1) uji ahli isi mata pelajaran, (2) uji ahli media pembelajaran, (3) uji ahli desain pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, (6) uji coba kelompok besar, dan (7) uji coba kepada guru mata pelajaran.

Hasil penilaian oleh para ahli ditinjau dari aspek Kelayakan isi : 89,33%, Komponen kebahasaan : 91,67%, Komponen penyajian: 88,89%, Komponen kegrafikan: 94.67%. Secara keseluruhan penilaian uji validator terhadap Aplikasi memperbaiki Aplikasi sebesar 91,14% sehingga tingkat validitas dapat di interprestasikan Sangat Valid digunakan. Hasil penilaian uji kepraktisan ditinjau dari aspek keadaan pengguna 88,1%, efektifitas waktu pembelajaran 84,88%, manfaat 87,41%. Secara keseluruhan penilaian kepraktisan terhadap media pembelajaran berbasis android memperbaiki Aplikasi sebesar 86,80%, sehingga tingkat praktikalitasnya dapat di interprestasikan Sangat Praktis digunakan. Hasil penilaian uji keefektifan ditinjau dari aspek senang belajar 85,36%, adanya bahan ajar yang menarik dalam belajar 73,70%, Secara keseluruhan penilaian keefektifan terhadap media pembelajaran sebesar 79,53%, sehingga tingkat efektifitasnya dapat di interprestasikan Baik digunakan.

**Kata kunci** : perancangan, aplikasi, android