

ABSTRAK

Yogi Pranata, 2019, **Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Tri Dharma Kosgoro 2 Padang Tahun Ajaran 2019/2020**, Sarjana Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Penelitian dan pengembangan ini dilatar belakangi oleh permasalahan Keterbatasan sumber belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital yang ada di SMK Tri Dharma Kosgoro 2 Padang pada tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Tri Dharma Kosgoro 2 Padang Tahun Ajaran 2019/2020.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*). Subjek penelitian berjumlah 25 orang siswa SMK Tri Dharma Kosgoro2 Padang. Metode penelitian ini menggunakan analisis (*ADDIE*), dengan *desain* dan langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut. (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *development*, (4) *Implementasi*, dan(5) *Evaluate*.

Hasil uji validitas oleh para ahli secara keseluruhan penilaian uji validator terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Tri Dharma Kosgoro 2 Padang sebesar 84,51%, sehingga tingkat validitas dapat di interprestasikan valid digunakan. Hasil penilaian uji praktikalitas secara keseluruhan penilaian praktikalitas terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Tri Dharma Kosgoro 2 Padang sebesar 87,92%, sehingga tingkat praktikalitasnya dapat di interprestasikan sangat praktis digunakan. Hasil penilaian uji efektifitas secara keseluruhan penilaian efektifitas terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Tri Dharma Kosgoro 2 Padang sebesar 85,80% sehingga tingkat efektifitasnya dapat di interprestasikan efektif digunakan. Kesimpulannya, berdasarkan penilaian beserta masukan ahli serta hasil dari uji coba lapangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* sebagai media pembelajaran sudah teruji kelayakan, keunggulan, dan dapat digunakan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital kelas X SMK Tri Dharma Kosgoro 2 Padang.

Kata kunci : *Android*, Media Pembelajaran, Simulasi Dan Komunikasi Digital.