

## ABSTRAK

Hasyari Melza, 2021, **Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Pemogram Dasar Kelas X di SMK Negeri 2 Padang Tahun Ajaran 2020/2021.**

Penelitian ini bertujuan untuk Merancang dan membuat media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X di SMK Negeri 6 Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *R&D (research and development)*. Subjek penelitian berjumlah 35 orang siswa mata pelajaran pemogram dasar. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis Android dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X di SMK Negeri 6 padang. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran pemrograman dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Tahapan penelitian ini yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Analisa dan pelaporan. Analisis data menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, sedangkan untuk mengetahui respon siswa menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Hasil uji validitas oleh para ahli secara keseluruhan penilaian uji validator terhadap Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X di SMK Negeri 6 Padang sebesar 87,00%, sehingga tingkat validitas dapat di interprestasikan sangat valid digunakan. Hasil penilaian uji praktikalitas secara keseluruhan penilaian praktikalitas terhadap Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Pemogram Dasar Kelas X di SMK Negeri 6 Padang 87,19%, sehingga tingkat praktikalitasnya dapat di interprestasikan sangat praktis digunakan. Hasil penilaian uji efektifitas secara keseluruhan penilaian efektifitas Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Pemogram Dasar Kelas X di SMK Negeri 6 Padang sebesar 89,60% sehingga tingkat efektifitasnya dapat di interprestasikan sangat efektif digunakan.

**Kata kunci:** Android, media pembelajaran dan pemograman dasar.