

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
ANDROID MENGGUNAKAN *SKETCHWARE* PADA MATA PELAJARAN
DASAR PROSES PENGOLAHAN HASIL PERTANIAN
DI JURUSAN APHP SMK PPN TANJUNGSARI**

Armand Dimas Cantona (1401583)

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Pangan pada materi fermentasi dan mengetahui kelayakannya. Produk penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *android* yang dapat dioperasikan pada *smartphone android*. Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan *waterfall*. Secara garis besar penelitian ini dilakukan pada lima tahap utama, yaitu *requirement analysis*, *design system*, *implementation*, *testing*, dan *deployment of system*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi atau angket penilaian para ahli dan kuesioner siswa. Angket digunakan dalam langkah validasi dan kuesioner siswa untuk penilaian produk oleh siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Hasil pengembangan didapatkan produk media pembelajaran berbasis *android* yang terdiri dari delapan komponen utama yaitu: menu bantuan, menu *mind mapping*, menu materi, menu KD/Indikator/Tujuan Pembelajaran, menu video pembelajaran, menu kuis, dan menu profil pengembang. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa termasuk dalam kategori “sangat layak”. Penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* dapat dikategorikan dalam kriteria “sangat layak” sehingga media hasil pengembangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dengan beberapa saran perbaikan dari para ahli.

Kata kunci: media pembelajaran, *android*, *waterfall*

**DEVELOPMENT OF ANDROID APPLICATION-BASED LEARNING
MEDIA USING SKETCHWARE IN DASAR PROSES PENGOLAHAN
HASIL PERTANIAN AT DEPARTMENT OF APHP SMK PPN
TANJUNGSARI**

Armand Dimas Cantona (1401583)

ABSTRACT

This research is a development research which aims to find out the process of developing android-based learning media in the subjects of Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian in fermentation material and knowing its feasibility. The product of this research is an android-based learning media that can be operated on an android smartphones. This development research adapted the waterfall development model. Generally, this study was conducted in five main stages, namely requirements analysis, system design, implementation, testing, and deployment of the system. The instruments used in this study were validation sheets also known as expert assessment questionnaires and student questionnaires. Questionnaires are used in the validation steps and student questionnaires for product assessment by students to determine the feasibility of learning media. The results of the development obtained from android-based media learning products consisting of eight main components, namely: the help menu, mind mapping menu, material menu, KD menu / Indicator / Learning Objectives, learning video menu, quiz menu and developer profile menu. The results of validation by media experts, material experts and linguists are included in the "very feasible" category. Students' assessment of android-based learning media can be categorized as "very feasible" so that the development media can be used as alternative learning media with some suggestions for improvement from experts.

Keywords: *learning media, android, waterfall*