

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS ANDROID SISWA KELAS 7 SMP NEGERI 1 LABUHAN MARINGGAI**

Oleh

**RIO PANGESTU**

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran materi pemfungsian komputer pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP N 1 Labuhan Maringgai. Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan hasil observasi di sekolah dengan analisis perlu adanya pengembangan untuk mengatasi masalah pembelajaran *online* di rumah. Metode penelitian yang digunakan mengadaptasi dari penelitian dan pengembangan (*R&D*) Borg & Gall yang terdiri dari (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain, dan (6) Uji coba produk. *Problem Based Learning* diimplementasikan kedalam media pembelajaran sebagai model pembelajaran yang digunakan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII berdasarkan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Pengembangan media ini menghasilkan aplikasi berbasis *android* yang berekstensi *.apk* dengan nama “Media Pembelajaran Informatika”. Hasil validasi oleh ahli materi mendapat total 89.32 % dengan kriteri sangat valid, sedangkan hasil validasi oleh ahli media mendapat skor 86.25 % dengan kriteria sangat valid. Hasil uji coba produk oleh guru mendapat skor 86.52 % dengan kriteria sangat layak, sedangkan hasil uji coba lapangan kepada peserta didik mendapat skor 87.57 % dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil respon dari peserta didik tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran informatika dengan model problem based learning berbasis android dapat diimplementasikan pada peserta didik kelas VII di SMPN 1 Labuhan Maringgai.

Kata kunci: Media pembelajaran, *android*, *problem based learning*, informatika.

**ABSTRACT****DEVELOPMENT OF INFORMATICS LEARNING MEDIA USING THE  
ANDROID-BASED PROBLEM LEARNING MODEL FOR 7TH  
GRADERS OF SMP NEGERI 1 LABUHAN MARINGGAI****By****RIO PANGESTU**

The purpose of this study was to develop learning media for computer functioning in informatics subjects for class VII SMP N 1 Labuhan Maringgai. This research is based on the results of observations in schools with an analysis of the need for development to overcome the problem of online learning at home. The research method used was adapted from research and development (R&D) Borg & Gall which consisted of (1) potential and problems; (2) Data collection; (3) Product design; (4) Design validation; (5) Design revisions, and (6) product trials. The *Problem Based Learning* is implemented into the learning media as the learning model used. The population in this study was class VII students based on purposive sampling technique. Data collection techniques using observation and questionnaires. The data analysis technique in this study used descriptive statistical analysis techniques. This media development produces an android-based application with an .apk extension with the name "Informatics Learning Media". The results of validation by material experts got a total of 89.32% with very valid criteria, while the results of validation by media experts got a score of 86.25% with very valid criteria. The results of product trials by teachers scored 86.52% with very decent criteria, while the results of field trials to students scored 87.57% with very decent criteria. Based on the results of the responses from these students, it was concluded that the learning media of informatics with an android-based problem based learning model could be implemented for class VII students at SMPN 1 Labuhan Maringgai.

Keywords: learning media, *android*, *problem based learning*, informatics.