

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS DENGAN MODEL *SELF-REGULATED LEARNING* UNTUK SISWA SMK PGRI PASIR SAKTI

Oleh

PUTRI AYU ASMA'U ROFIZA

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran desain grafis berbasis Android yang mengintegrasikan model *Self-Regulated Learning* (SRL) untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kemandirian siswa sekolah menengah kejuruan. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan pendekatan campuran yang menggabungkan data kuantitatif dari *System Usability Scale* (SUS), *Learning Self-Regulation Questionnaire* (LSRQ), dan validasi ahli, serta data kualitatif dari analisis tanggapan kuesioner SUS terbuka. Validasi ahli memperoleh skor yang sangat baik, yaitu 93% untuk media, 86% untuk materi, dan 84% untuk pembelajaran. Uji SUS menghasilkan skor rata-rata 54,84% dalam kategori Marginal. Instrumen LSRQ menunjukkan bahwa 50% siswa berada dalam kategori “Sedang Tinggi” dan 50% dalam kategori “Tinggi”, dengan reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,789. Analisis kualitatif mengonfirmasi bahwa fitur To-Do List, pengaturan durasi, dan materi interaktif membantu proses penggunaan. Integrasi data kuantitatif dan kualitatif memperkuat interpretasi hasil dan memberikan gambaran tentang kualitas desain serta aspek yang perlu ditingkatkan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, android, desain grafis, kemandirian belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA FOR GRAPHIC DESIGN SUBJECT WITH SELF-REGULATED LEARNING MODEL FOR STUDENTS OF SMK PGRI PASIR SAKTI

By

PUTRI AYU ASMA'U ROFIZA

This research aims to develop an Android-based Graphic Design learning application that integrates the Self-Regulated Learning (SRL) model to support the learning process and increase the independence of vocational high school students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model and a mixed method approach that combines quantitative data from the System Usability Scale (SUS), Learning Self-Regulation Questionnaire (LSRQ), and expert validation, as well as qualitative data from the analysis of open-ended SUS questionnaire responses. Expert validation obtained excellent scores, namely 93% for media, 86% for material, and 84% for learning. The SUS test resulted in an average score of 54.84% in the Marginal category. The LSRQ instrument showed that 50% of students were in the "Moderately High" category and 50% in the "High" category, with a Cronbach's Alpha reliability of 0.789. Qualitative analysis confirmed that the To-Do List feature, duration settings, and interactive materials helped the usage process. The integration of quantitative and qualitative data strengthens the interpretation of the results and provides an overview of the quality of the design and aspects that need to be improved in the development of learning applications.

Keywords: *learning media, android, graphic design, self-regulated learning*