

ABSTRAK

Media Pembelajaran Berbasis *Android* Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X
Pada Universitas Baturaja.

Ririn Agustina Sari; Abdul Rahman; M. Nang Al Kodri
Program Studi Informatika

Media pembelajaran digunakan sebagai perantara penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan alat-alat tertentu agar peserta didik dapat memahami materi dengan cepat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan aplikasi berbasis *android* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran desain grafis dan untuk menunjukkan kelayakan desain, kenyamanan dan efisiensi dari aplikasi yang dikembangkan. Jumlah total responden adalah 18 siswa dan 2 guru SMK Muhammadiyah 1 Simpang Sender yang dipilih secara *sampling target*. Pengujian penerimaan pengguna dilakukan untuk memprediksi beban aplikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran, gabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa itu dapat diterima dari segi desain. 85% responden sangat setuju dengan desain tampilan aplikasi sebagai media pembelajaran desain grafis. Dari segi kegunaan, 81% responden sangat setuju bahwa penggunaan aplikasi ini sebagai media pembelajaran desain grafis sangat mudah dan efisien 82 Sangat cepat dan efisien untuk digunakan. Ini berarti bahwa aplikasi akan diterima, sehingga hasil dari kemajuan bidang teknologi informatika ini dapat menjadi rekomendasi sekolah yang didalamnya ada pembelajaran berbasis android mata pelajaran desain grafis kelas x ini.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Android, Desain Grafis, RAD, UAT.

ABSTRACT

Android-Based Learning Media for Class X Graphic Design Subject
At Baturaja University.
Ririn Agustina Sari; Abdul Rahman; M. Nang Al Kodri
Informatics Study Program

Learning media is used as an intermediary for delivering subject matter to students using certain tools so that students can understand the material quickly. The purpose of this research is to use android-based applications as learning media for graphic design subjects and to demonstrate the design feasibility, convenience and efficiency of the applications being developed. The total number of respondents was 18 students and 2 teachers at SMK Muhammadiyah 1 Simpang Sender who were selected by target sampling. User acceptance testing is carried out to predict application load. The method used in this study is a mixed method, a combination of quantitative and qualitative methods. The results show that it is acceptable from a design point of view. 85% of respondents strongly agree with the application display design as a graphic design learning medium. In terms of usability, 81% of respondents strongly agree that the use of this application as a medium for learning graphic design is very easy and efficient. 82% of respondents strongly agree that it is very fast and efficient to use. This means that applications will be accepted, so that the results of progress in the field of informatics technology can become school recommendations in which there is Android-based learning in this class X graphic design subject.

Keywords: Learning Media, Android, Graphic Design, RAD, UAT.