

## ABSTRAK

**Muhammad FajarGhozali.** PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *KODULAR* DALAM MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK NEGERI PRINGKUKU. Skripsi. STKIP PGRI Pacitan. Pacitan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *kodular* dalam mata pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri Pringkuku. Dalam era digital ini, penggunaan teknologi dalam Pendidikan menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. *Kodular*, sebagai platform pengembangan aplikasi tanpa kode, dipilih karena kemudahan penggunaannya dan kemampuannya untuk menghasilkan aplikasi *Android* yang interaktif dan menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi Sistem Komputer dengan lebih mudah dan menarik. Uji coba aplikasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Implementasi media pembelajaran berbasis *Android* ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri Pringkuku.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *kodular* berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Sistem Komputer. Selain itu, media pembelajaran ini juga memberikan kemudahan akses materi belajar di mana saja dan kapan saja, serta mendukung interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa.

### **Kata Kunci:**

Media Pembelajaran, *Kodular*, Sistem Komputer

## **ABSTRACT**

**Muhammad Fajar Ghozali.** DESIGN OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA USING KODULAR IN THE COMPUTER SYSTEM SUBJECT AT SMK NEGERI PRINGKUKU. Thesis. STKIP PGRI Pacitan. Pacitan, 2024.

*This research aims to design Android-based learning media using Kodular in the Computer System subject at SMK Negeri Pringkuku. In this digital era, the use of technology in education is becoming increasingly important to enhance the effectiveness and efficiency of the teaching and learning process. Kodular is a no-code application development platform; it was chosen for its ease of use and its ability to produce interactive and engaging Android applications. The research method used research and development (R&D), with stages of needs analysis, design, development, and evaluation.*

*The result of this research is a learning application that can help students understand the computer system material more easily and attractively. The trial of the application shows that this learning medium is effective in improving students' understanding of the taught material. The implementation of this Android-based learning medium is expected to be an alternative solution for improving the quality of learning at SMK Negeri Pringkuku.*

*The conclusion of this research shows that Android-based learning media using Kodular successfully increased students' interest and understanding of the Computer System subject. In addition, this learning medium also provides easy access to learning materials anytime and anywhere. It supports more active interaction between teachers and students.*

### **Keywords:**

Learning Media, Kodular, Computer System