

ABSTRAK

Annisa, Riski Rona. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Karakteristik Perusahaan Dagang Kelas XII IPS SMAN 6 Kota Jambi*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, FKIP Univeritas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Kuswanto, S.Pd., M.Si., (II) Iwan Putra, S.E., M.S.Ak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Android*, SMAN 6 Kota Jambi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *android* materi karakteristik perusahaan dagang kelas XII IPS SMAN 6 Kota Jambi sebagai upaya pemenuhan tuntutan pardigma serta bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *android* materi karakteristik perusahaan dagang kelas XII IPS SMAN 6 Kota Jambi menurut ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SMAN 6 Kota Jambi pada April-Mei 2022.

Data penelitian diperoleh dengan angket observasi terhadap guru bidang studi ekonomi serta siswa, memberikan lembar validasi kepada ahli media ahli materi dan menyebarkan angket respon siswa. Setelah itu masing-masing data dianalisis baik secara kualitatif ataupun kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *android* sebagai upaya pemenuhan tuntutan pardigma telah berhasil dikembangkan dengan mengadaptasi model pengembangan *4D Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) menggunakan beberapa yakni; *software Java Runtime Environment (JRE)*, *Powerpoint*, *iSpring Suite*, dan *Website 2 APK Builder Pro*.

Untuk kelayakan media pembelajaran berbasis android materi karakteristik perusahaan dagang kelas XII IPS SMAN 6 Kota Jambi ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik dinyatakan layak atau valid dengan memperoleh skor 119 (kategori “sangat baik”) oleh ahli materi; skor 92 (kategori “baik”) oleh ahli media; dan skor 116 atau persentase rata-rata 97% (kategori “sangat baik”) berdasarkan angket respon peserta didik.

Dari hasil penelitian ini disarankan agar: (1) Peserta didik dapat lebih sering memanfaatkan handphone yang dipunyai untuk kegiatan pembelajaran dibandingkan kegiatan hiburan lainnya; (2) Guru dapat lebih sering memanfaatkan media pembelajaran berbasis android jika terjadi keterbatasan media pembelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah; (3) Bagi sekolah dapat lebih melengkapi fasilitas media pembelajaran yang inovatif atau berbasis teknologi untuk pembelajaran ekonomi; dan (4) Bagi peneliti lain dapat menguji efektivitas media ini terhadap pembelajaran.