

ABSTRAK

Chandra. 2023. Rancang Bangun Media Pembelajaran Sejarah Dengan Metode Resitasi Berbasis Android (Studi Kasus Pada SMPN 1 Wonoasri). Skripsi. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Inung Diah Kurniawati S.Pd.,M.Pd. dan Pembimbing (II) Fatim Nugrahanti, S.T., M.T.

Pada SMP Negeri 1 Wonoasri masih menerapkan teknik tradisional pada pembelajaran Sejarah yakni ceramah, sesi tanya jawab, diskusi, serta tugas yang cenderung membosankan, sehingga terdapat siswa kurang maksimal memahami materi akibat kurangnya pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara merancang dan membuat media pembelajaran Sejarah untuk SMPN 1 Wonoasri berbasis Android dengan metode resitasi. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah metode *waterfall*. Penelitian ini menghasilkan luaran berupa Media Pembelajaran Sejarah Dengan Metode Resitasi Berbasis Android Pada SMPN 1 Wonoasri. Media pembelajaran ini dirancang dan dibangun menggunakan metode Waterfall dan UML (UnifiedModelling Language). Diagram pengembangan UML yang digunakan seperti *Use case diagram*, *Activity diagram*, *Sequence diagram*, *Flowchart*, dan menggunakan *Adobe Animate CC* untuk membangun media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Adobe Animate

ABSTRACT

Chandra. 2023. Design and Development of History Learning Media Using Android-Based Recitation Method (Case Study at SMPN 1 Wonoasri). Thesis. Informatics Engineering Study Program, Faculty of Engineering, PGRI Madiun University. Supervisor (I) Inung Diah Kurniawati S.Pd.,M.Pd. and Supervisor (II) Fatim Nugrahanti, S.T., M.T.

At SMP Negeri 1 Wonoasri, they still apply traditional techniques in learning history, namely lectures, question and answer sessions, discussions, and assignments which tend to be boring, so that there are students who do not understand the material optimally due to the lack of use of technology in the field of education. The aim of this research is to find out how to design and create Android-based History learning media for SMPN 1 Wonoasri using the recitation method. The system development method used in making this learning media is the waterfall method. This research produces output in the form of History Learning Media Using the Android-Based Recitation Method at SMPN 1 Wonoasri. This learning media was designed and built using the Waterfall method and UML (Unified Modeling Language). UML development diagrams used include Use case diagrams, Activity diagrams, Sequence diagrams, Flowcharts, and using Adobe Animate CC to build learning media.

Keywords: Learning Media, Android, Adobe Animate