

ABSTRAK

Malahayati. NIM. 5173351023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Kutacane.

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran termasuk hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang baik sangat efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan software *Adobe Flash CS6* dalam tampilan Dekstop. Media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan menggunakan lima tahap didalamnya yaitu *Analysis, Development, Design, Implementation* dan *Evaluation*. Sasaran penelitian ini adalah guru dan siswa. Pengujian terhadap media interaktif oleh validator media, validator materi, dan akseptansi/pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak dengan skor 4,18 untuk validasi materi, skor 4,21 untuk validasi media, dan skor 4,26 untuk validasi akseptansi/pengguna. Pengujian keefektifan terhadap media pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 0,711 dengan kategori tinggi sehingga produk tersebut dikatakan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Software Adobe Flash CS6, Komputer dan Jaringan Dasar.



ABSTRACT

Malahayati. NIM. 5173351023. Development of Interactive Learning Media in Computer Subjects and Basic Networks of Students Of Class X Computer and Network Engineering at SMK Negeri 1 Kutacane.

This research is generally a study that aims to develop learning media. Learning media is very important in the learning process, good learning media is very effectively used in the teaching and learning process. Researchers tried to develop interactive learning media using Adobe Flash CS6 software in desktop view. The learning media in this study uses the ADDIE model using five stages in it, namely Analysis, Development, Design, Implementation and Evaluation. The targets of this study are teachers and students. Testing of interactive media by media validators, material validators, and user/user validators shows that the resulting learning media is feasible with a score of 4.18 for material validation, a score of 4.21 for media validation, and a score of 4.26 for user/user validation. Effectiveness testing of learning media shows an average value of 0.711 with a high category so that the product is said to be effective for use in the learning process.

Keywords : Interactive Learning Media Development, Adobe Flash CS6 Software, Computer and Basic Networking.

THE
Character Building
UNIVERSITY