

## ABSTRAK

### **Muhammad Amin Rais : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Interactive Demonstration Berbasis Mobile Di Smk Negeri 13 Medan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Desain Grafis berbasis *Mobile* dengan menerapkan metode pembelajaran *Interactive Demonstration*. Mengetahui bagaimana Tingkat kelayakan dan Efektivitas Media Pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran Desain Grafis kelas XI di DGK SMK Negeri 13 Medan. Penelitian ini adalah pengembangan dengan model pengembangan *Agile* yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) *Requirments*, (2) *Design*, (3) *Develop*, (4) *Design*, (5) *Deploy*. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI Desain Grafis SMK Negeri 13 Medan. Bagian tahap pengujian diantaranya uji materi oleh validator ahli materi, Uji Kelayakan Media ini melibatkan 2 Validator Materi, 2 Validator Media, dan Siswa.

Hasil yang didapatkan pada pengujian ini sebagai berikut; (1) Hasil pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran untuk perangkat *Android*. Media Pembelajaran Desain Grafis berbasis *Mobile* ini terdiri dari komponen utama, Materi, Simulasi, Video, Galeri, Pengenalan, KI/KD, Game Quiz berbentuk Soal Pilihan Ganda, Petunjuk dan Panduan Penggunaan Aplikasi, Modul Kit, dan *Eva Result Test* sebagai Fitur; (2) Hasil pengujian *Blackbox testing* menunjukkan semua fungsi dan fitur berjalan sesuai ekspektasi yang baik tanpa adanya error. (3) Hasil Uji Efektivitas berupa Kelayakan, pada domain Konstruksi dengan Mean Skor 4,33. Materi dengan mean skor 4,31 dan Akseptansi dengan mean skor 4,52. Pengujian ini juga melakukan Uji *Independent Samples T-Test* dengan hasil terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar dari kelas eksperimen dan kontrol.

**Kata kunci** : Desain Grafis, Fitur, Media Pembelajaran, *Mobile*.

## ABSTRACT

### **Muhammad Amin Rais: Development of Learning Media Using the Mobile-Based Interactive Demonstration Method at Smk Negeri 13 Medan**

This study aims to develop Mobile-based Graphic Design Learning Media by applying the Interactive Demonstration learning method. Knowing how the level of location and effectiveness of learning media is applied to the subjects of Class XI Graphic Design at DGK SMK Negeri 13 Medan. This research is the development of the Agile development model which consists of 5 stages, namely (1) Requirements, (2) Design, (3) Development, (4) Design, (5) Deploy. This research was conducted in class XI Graphic Design SMK Negeri 13 Medan. Part of the testing phase includes material testing by material expert validators, this Media Feasibility Test involves 2 Material Validators, 2 Media Validators, and Students.

The results obtained in this test are as follows; (1) The results of the development of Learning Media Applications for Android devices. This Mobile-based Graphic Design Learning Media consists of the main components, Materials, Simulations, Videos, Galleries, Introductions, KI/KD, Quiz Games in the form of Multiple Choice Questions, Instructions and Guidelines for Using Applications, Kit Modules, and Eva Result Tests as Features; (2) The results of the Blackbox testing test show that all functions and features run according to good expectations without any errors. (3) The results of the Effectiveness Test in the form of Feasibility, in the Construction domain with a Mean Score of 4,33. Material with a mean score of 4,31 and Acceptance with a mean score of 4,52. This test also performs the Independent Samples T-Test with the results of the difference in the average learning outcomes of the experimental and control classes.

**Keywords:** Learning Media, Graphic Design, Features, Learning Media, Mobile.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY