

## ABSTRAK

Erika Oktaviani Nasution. NIM: 5172151003. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode *Computer Assisted Instruction* (CAI) pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Kelas X TKJ SMK AKP GALANG. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif terhadap efektif dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar di SMK AKP GALANG. Adapun metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan untuk model desain penelitian ini menggunakan desain *Waterfall* (Analisis, Desain, Implementasi, Pengujian, Perawatan). Data pada penelitian ini diperoleh melalui instrument yang diadaptasi dari Sriadhi: 2018 yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan akseptansi peserta didik. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini juga diadaptasi dari Sriadhi: 2018 melalui hitungan statistic deskriptif. Hasil dari penelitian ini didapatkan dari validasi ahli materi dengan kategori “Sangat Layak” yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,405. Dan hasil validasi yang didapatkan dari ahli media dikategorikan “Sangat Layak” dengan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,365.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, *Adobe flash CS6*, Komputer dan Jaringan Dasar.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## ABSTRACT

Erika Oktaviani Nasution. NIM: 5172151003. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode *Computer Assisted Instruction* (CAI) pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Kelas X TKJ SMK AKP GALANG. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

*This research aims to develop interactive learning media for effective teaching and learning activities at SMK AKP GALANG. This study used Research and Development (R&D) method and for this research model using Waterfall design (Analysis, Design, Implementation, Testing, Maintenance). The data in this study were obtained through an instrument that was first adapted from Sriadhi: 2018 which consisted of material experts, media experts and student acceptance. The data analysis used in this study was also adapted from Sriadhi: 2018 descriptive statistical calculations. The results of this study were obtained from the validation of material experts with the category "Very Appropriate" who obtained an average value of 4.405. And the validation results obtained from media experts was also categorized as "Very Appropriate" with an average value of 4.365.*

*Keywords: Development, Interactive Learning Media, Adobe flash CS6, Basic Computer and Network*

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY