

ABSTRAK

Indah Sakinah: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di SMK Jambi Medan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata Pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X di SMK Jambi Medan dan mengetahui efektivitas hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X Di SMK Jambi Medan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Addie. Model ADDIE ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu, Analisis, Desain, Develpoment, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE bergantung pada setiap tahap yang dilakukan dalam urutan yang diberikan. Namun, dengan fokus pada refleksi dan literasi. Model ini memberi pendekatan yang berfokus pada pengumpulan data dilakukan dengan observasi lapangan, wawancara pihak sekolah, dan angket. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pengujian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android dilakukan oleh 2 validator materi yang divalidasi kan oleh 1 dosen dan 1 guru, 2 validator media yang divalidasi kan oleh 1 dosen dan 1 guru, dan validator user/akseptansi. Penilaian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan baik dengan nilai rata-rata 4,4 dalam kategori sangat layak untuk validasi materi, nilai rata-rata 4,15 dalam kategori layak untuk validasi media, dan nilai rata-rata 4,37 dalm kategori sangat layak untuk validasi user/akseptansi. Berdasarkan uji efektivitas penilaian terhadap media pembelajaran data posttest kelas kontrol sebesar 60 dan hasil data posttest kelas eksperimen sebesar 85,33. Pengujian data normalitas diperoleh penilaian pretest (kontrol&eksperimen) dan posttest (kontrol&eksperimen) berdistribusi normal dan pengujian data homogenitas variannya homegen. Berdasarkan hasil analisis media secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis android tergolong kategori sangat baik 85,33 yang berarti media layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis android ini dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran mandiri yang dapat digunakan oleh siswa kelas X TKJ 1 di SMK Jambi Medan.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran interaktif, android

ABSTRACT

Indah Sakinah: Development of Android-Based Interactive Learning Media in Basic Graphic Design Subjects at SMK Jambi Medan. Essay. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2022

The development of this android-based interactive learning media is a research and development that aims to determine the feasibility level of Android-based interactive learning media in Basic Graphic Design subjects for class X at SMK Jambi Medan and determine the effectiveness of learning outcomes using Android-based interactive learning media for Basic subjects. Graphic Design class X at SMK Jambi Medan. This study uses the Addie development model. The ADDIE model is an abbreviation for the five stages of the development process, namely, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The ADDIE model relies on each step being performed in a given sequence. However, with a focus on reflection and literacy. This model provides an approach that focuses on data collection carried out by field observations, school interviews, and questionnaires. The approach used is a qualitative approach with a descriptive type. Testing of android-based interactive learning media was carried out by 2 material validators validated by 1 lecturer and 1 teacher, 2 media validators validated by 1 lecturer and 1 teacher, and user/acceptance validators. This assessment shows that the learning media produced are good with an average value of 4.4 in the very feasible category for material validation, an average value of 4.15 in the appropriate category for media validation, and an average value of 4.37 in the very category. eligible for user validation/acceptance. Based on the test of the effectiveness of the assessment of the learning media, the posttest data for the control class was 60 and the posttest data for the experimental class was 85,33. Testing the normality data obtained the pretest (control & experiment) and posttest (control & experiment) assessments with normal distribution and the homogeneity of variance data testing was homogeneous. Based on the results of the overall media analysis, android-based interactive learning media is classified as very good category 85.33 which means that the media is suitable for use as learning media. This android-based interactive learning media can be used as an independent learning tool that can be used by class X TKJ 1 students at SMK Jambi Medan.

Keywords: Development, interactive learning media, android