

ABSTRAK

Rina Septiningsih. NIM. 5173351038. Pengembangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar di SMK PAB 1 Helvetia

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang layak serta efektif untuk digunakan oleh siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang penting untuk dilakukan guna meningkatkan kualitas belajar. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran dilakukan untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang interaktif menggunakan *Software Adobe Flash Pro CS6*. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model *Waterfall By Pressman* dengan tahapan *Communication, Planning, Modelling, Construction, dan Deployment*. Sasaran penelitian adalah guru dan siswa. Pengujian kelayakan terhadap media yang dikembangkan diuji oleh validator materi, validator media dan akseptansi atau pengguna. Perolehan skor kelayakan materi adalah 4.9 (sangat layak), kelayakan media 4.55 (sangat layak), dan skor pengguna 4.9 (sangat layak). Uji efektivitas menggunakan uji *N-gain* dengan nilai rata-rata 0.752069 dan total kategori persenan efektivitas gain 75.13897 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di katakan efektif.

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



ABSTRACT

Rina Septiningsih. NIM. 5173351038. Pengembangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar di SMK PAB 1 Helvetia

This study aims to develop an android-based learning media that is feasible and effective for use by class X Computer and Network Engineering students in basic computer and network subjects. The use of learning media is an important thing to do in order to improve the quality of learning. The use of animation in the learning process is done to attract students' attention and strengthen motivation. Researchers developed interactive learning media using Adobe Flash Pro CS6 Software. The development of learning media uses the Waterfall By Pressman model with the stages of Communication, Planning, Modeling, Construction, and Deployment. The research targets are teachers and students. The feasibility test on the developed media is tested by material validators, media validators and acceptors or users. The material feasibility score is 4.9 (very feasible), media feasibility is 4.55 (very feasible), and user score is 4.9 (very feasible). The effectiveness test uses the N-gain test with an average value of 0.752069 and the total category of gain effectiveness percentage is 75.13897, so it can be concluded that the use of media developed in the learning process is said to be effective.

Keywords: *Development of Interactive Learning Media, Animation, Adobe Flash Pro CS6, Computers and Basic Networks.*

THE
Character Building
UNIVERSITY