

ABSTRAK

ANWAR ALIMUDA LUBIS, NIM: 5173351005, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate CC* Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X SMK Swasta Dwi Warna Medan, Skripsi. Jurusan Pendidikan Teknik Elektro. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan. 2022

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Adobe Animate CC* ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media ini sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di TKJ SMK Swasta Dwiwarna medan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan *Waterfall* yang memiliki tahap: *Requirements Analysis and Definition, Sytem and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, dan Operational and Maintenance*. Uji kelayakan yang akan dilakukan melibatkan 2 validator media, 2 validator materi dan seluruh siswa kelas X TKJ SMK Swasta Dwiwarna Medan. Instrumen validasi kelayakan yang digunakan pada penelitian ini diadaptasi dari instrumen penilaian Sriadhi yang terdiri dari 3 instrumen validasi yaitu: instrumen materi, instrumen media, dan instrumen penerimaan. Berdasarkan hasil penelitian uji kelayakan yang didapat dari ahli media sebesar 4,05 “layak”, ahli materi sebesar 4,5 “sangat layak” dan penerimaan siswa sebesar 4,76 “sangat tinggi” ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Adobe Animate CC* ini sangat layak untuk diterapkan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ di SMK Swasta Dwiwarna Medan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Adobe Animate CC*.

THE
Character Building
UNIVERSITY

ABSTRACT

ANWAR ALIMUDA LUBIS, NIM: 5173351005, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate CC* Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X SMK Swasta Dwi Warna Medan, Skripsi. Jurusan Pendidikan Teknik Elektro. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan. 2022

The development of Android-based learning media using Adobe Animate CC is a study that aims to determine the level of feasibility of this media as a learning medium that is applied to computer and basic network subjects for class X at TKJ SMK Swasta Dwiwarna Medan. This research is a type of development research (R&D) using the Waterfall development model which has the following stages: Requirements Analysis and Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing, and Operational and Maintenance. The feasibility test that will be carried out involves 2 media validators, 2 material validators and all students of class X TKJ at SMK Swasta Dwiwarna Medan. The feasibility validation instrument used in this study was adapted from Sriadhi's assessment instrument which consists of 3 validation instruments, namely: material instrument, media instrument, and acceptance instrument. Based on the results of the feasibility study obtained from media experts of 4.05 "adequate", material experts of 4.5 "very feasible" and student acceptance of 4.76 "very high" this indicates that the development of Android-based learning media using Adobe Animate This CC is very feasible to be applied to computer and basic network subjects for class X TKJ at the Dwiwarna Private Vocational School in Medan.

Keywords: Development, Learning Media, Adobe Animate CC



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sampai peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate CC* Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Kelas X Smk Swasta Dwi Warna Medan”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program Strata-1 di Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan. Peneliti menyadari pada penelitian skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan ketulusan, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua Ayahanda Faisal Lubis dan Ibunda Marwah Nasution yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Selain itu, peneliti juga mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Syamsul Gultom, S.KM., M.Kes selaku Rektor Universitas Negeri Medan beserta jajarannya.
2. Bapak Prof. Dr. Harun Sitompul M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan
3. Bapak Dr. Zulkifli Matondang M.Si. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan
4. Bapak Dr. Salman Bintang, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan
5. Bapak Dr. Amirhud Dalimunte, S.T, M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan

6. Bapak Drs. Sriadhi, M.Pd., M.Kom., Ph.D. selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer
7. Almarhumah Ibu Uli Basa Sidabutar, S.Kom, M.Pd selaku dosen PA peneliti dan Ibu Dra.Rosneli, M.Pd selaku dosen PA pengganti yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa perkuliahan.
8. Bapak Dr. Salman Bintang, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan ilmunya kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terlaksana dengan baik.
9. Ibu Dr. Rosneli, M.Pd, Bapak Drs. Marsangkap Silitonga, M.Pd, Bapak Harvei Desmon Hutahaean, S.Kom, M.Kom, selaku dosen dosen penguji yang telah banyak memberikan bimbingan, kritik dan saran yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Seluruh staf pengajar dan staf tata usaha Jurusan Pendidikan Teknik Elektro atas kerja sama dan bantuan kepada peneliti.
11. Teruntuk saudaraku Anni Rahmadani Lubis dan Rizki Ananda Lubis serta keluarga besar peneliti, yang selalu memberikan doa dan semangat selama menyelesaikan skripsi ini.
12. Teruntuk teman terbaik Wirda Tuzannah Ritonga, S.Pd yang selalu memberikan doa dan semangat selama menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga akhir.
13. Teruntuk sahabat yang sudah seperti saudara Manna Nabila Jamil Hasibuan S.Pd yang telah memberikan support dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Teruntuk sahabatku, Adnan Kashogi Nasution, Abdur Rahman

Rangkuti, Dimas Halim Pratama dan Maulana Dhafa Abira, terima kasih peneliti ucapkan telah memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

15. Teruntuk teman-teman Mahasiswa PTIK 2017 Kelas B dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan saran serta kritik yang membangun secara langsung dan tidak langsung dalam penelitian skripsi ini.

16. Teruntuk teman-teman seperjuangan, Pak Soripada Nasution, Romy Satria Hermawan, Salman Alfarizi Dalimunte, Tuan Abu Bakar Siddik Lubis, Fadly Dzil Ihrom Nasution, terima kasih untuk semua doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

17. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for never quitting, for being giver, for just being me at all times.*

Atas segala dukungan dan jasa mereka peneliti tidak dapat membalasnya, seiring doa semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua terutama dalam dunia pendidikan dan khusus dalam bidang Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer. Terima kasih.

Medan, April 2022
Peneliti

Anwar Alimuda Lubis
NIM.5173351005