

ABSTRAK

Liana Lumban Gaol: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3-Dimensi Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Bandar Masilam*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan performa media pembelajaran serta mengetahui tingkat kelayakan pada media pembelajaran interaktif 3-dimensi pada mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ SMK Negeri 1 Bandar Masilam.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*) dengan menggunakan model pengembangan *Waterfall*. Instrumen yang digunakan berupa angket yang akan divalidasi oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media dan juga pengguna yaitu sebanyak 30 orang siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Bandar Masilam untuk menghitung nilai akseptabilitas dari media pembelajaran interaktif tersebut. Validasi ini bertujuan untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran interaktif tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian uji kelayakan media pembelajaran interaktif ini didapatkan bahwa hasil penilaian ahli materi sebesar 4,25 termasuk kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa materi yang ada pada media pembelajaran interaktif tersebut sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar di kelas khususnya pada mata pelajaran Sistem Komputer kelas X TKJ. Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebesar 4,38 termasuk kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut layak dan mampu meningkatkan minat siswa untuk lebih memahami pelajaran. Kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan tingkat akseptansi siswa sebanyak 30 siswa diperoleh hasil nilai sebesar 4,74 dengan katogori tingkat akseptansi sangat tinggi yang artinya media dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Beradarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif 3-dimensi ini sangat layak digunakan pada mata Sistem Komputer kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Bandar Masilam.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Kelayakan.



ABSTRACT

Liana Lumban Gaol: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3-Dimensi Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Bandar Masilam*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

This study aims to determine the process of development and performance of learning media and to determine the feasibility level of 3-dimensional interactive learning media on computer systems subjects for class X TKJ SMK Negeri 1 Bandar Masilam..

The research method used in this research is development research (R&D) using the Waterfall development model. The instrument used is a questionnaire that will be validated by 2 material experts and 2 media experts as well as 30 students of class X TKJ SMK Negeri 1 Bandar Masilam to calculate the acceptability value of the interactive learning media. This validation aims to test the feasibility of the interactive learning media..

Based on the results of the feasibility test of this interactive learning media, it was found that the results of the material expert's assessment of 4.25 were included in the very feasible category, this shows that the material in the interactive learning media is very feasible to be used as teaching materials in the classroom, especially System Computer subjects in class X TKJ. Based on the results of the media expert's assessment of 4.38 including the very feasible category, this shows that the interactive learning media is feasible and able to increase student interest in understanding the lesson better. The feasibility of interactive learning media based on the level of acceptance of students as many as 30 students obtained a score of 4.74 with a very high acceptance level category, which means that the media can be well received by students. Based on the results of data analysis, it can be concluded that this 3-dimensional interactive learning media is very suitable for use in the eyes of Class X TKJ Computer Systems at SMK Negeri 1 Bandar Masilam.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Feasibility.