

## ABSTRAK

**Sinthia D. Situmorang. NIM: 5172151006. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate CC* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lintongnihuta. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif terhadap kegiatan belajar-mengajar di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Lintongnihuta. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket yang telah divalidasi oleh 2 ahli materi, 2 ahli media serta akseptansi peserta didik sebanyak 33 orang. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk menguji kelayakan dan efektivitas media. Hasil penilaian pada produk penelitian oleh validasi ahli materi dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,43 dengan kategori “sangat layak”, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,23 dengan kategori “sangat layak”. Hasil analisis akseptansi peserta didik diperoleh nilai sebesar 4,61 dengan kategori “sangat tinggi”. Uji efektivitas melalui uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,77 dengan kategori “tinggi”, sehingga produk tersebut dinyatakan efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, *Adobe Animate CC*, Komputer dan Jaringan Dasar.**

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## ABSTRACT

**Sinthia D. Situmorang. NIM: 5172151006. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate CC* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lintongnihuta. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.2022.**

*This research is intended to develop interactive learning media towards the learning-teaching process in grade X TKJ 1 SMK Negeri 1 Lintongnihuta. The method of this research is Research and Development (R&D) and the development model is ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation). Research instruments formed as questionnaire is validated by 2 material experts, 2 media experts and 33 students acceptance. Data analysis used in tis research is through descriptive statistic to test feasibility and efectivity . The result of this research is obtained from material expert validation and the value of mean is 4.43 and categorized as “very feasible”, whereas the media expert validation obtained value of mean as many as 4.23 and categorized as “very feasible”. The result of students acceptance analysis is 4.61 and categorized as “very high”. The average of N-Gain is 0.77 and categorized as “high” so that the product is effective to be implemented.*

**Keyword: Development, Interactive Learning Media, Adobe Animate CC, Computer and Basic Network**

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY