

ABSTRAK

Salman Alfarisi: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMKS Dwi Warna Medan. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan 2022.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe animate* pada mata pelajaran pemrograman dasar di kelas x teknik komputer dan jaringan di smks dwi warna medan dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *adobe animate* pada mata pelajaran pemrograman dasar di kelas x teknik komputer dan jaringan di smks dwi warna medan.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas x teknik komputer dan jaringan program keahlian pemrograman dasar di smks dwiwarna medan pada tahun ajaran 2021/2022. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas x teknik komputer dan jaringan smks dwi warna medan dengan sampel kelas sebanyak 25 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Test dan Post – Test, dimana dalam pelaksanaannya sengaja diberikan perlakuan (treatment) kepada kelompok Pre-Test dan Post – Test.

Berdasarkan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe animate* ini dinyatakan memenuhi persyaratan dan layak digunakan sebagai pembelajaran dengan dibuktikan dengan nilai dari ahli media 4,2 (Sangat Baik), ahli materi 4,71 (Sangat Baik) dan nilai dari akseptabilitas yaitu 4,9 (Sangat Baik). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pemrograman dasar kelas x teknik komputer dan jaringan pada Post-Test yaitu 86 lebih tinggi dibandingkan dengan Pre-Test 47,6 dan pada uji. Pengujian keefektivitas terhadap media pembelajaran teruji meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dari adanya uji N-Gain sejumlah 0,63 yang termasuk kedalam klasifikasi “Sedang” dan dalam bentuk persen (%) yaitu 63% dikatakan “Cukup Efektif” digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran Interaktif, Adobe Animate, Pemrograman dasar.



ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the feasibility of adobe animate-based learning media on basic programming subjects in class X computer and network engineering at smk dwi warna medan and to determine the effectiveness of adobe animate-based learning media on basic programming subjects in.

This research was conducted on students of class x computer and network engineering basic programming skills at smk dwiwarna medan in the 2021/2022 academic year. The population in this study was class x computer engineering and the dwiwarna field vocational school network with a class sample of 25 students. The method used in this research is Pre-Test and Post-Test, where in its implementation, treatment is intentionally given to the Pre-Test and Post-Test groups.

Based on adobe-based interactive learning media, it was declared that it met the requirements and was suitable for use as learning as evidenced by the value of media experts 4.2 (Very Good), material experts 4.71 (Very Good) and acceptability scores of 4.9 (Very Good). The results of this study indicate that the average learning outcomes of basic programming class x computer and network engineering in the Post-Test is 86 higher than the Pre-Test 47.6 and on the test. Testing the effectiveness of learning media has been proven to improve student learning outcomes as seen from the N-Gain test of 0.73 which is included in the "Medium" classification and in the form of percent (%) 63% is said to be "Effective Enough" used in learning.

Keywords: *Interactive Learning Media, Adobe Animate, Basic Programming.*

