

## ABSTRAK

**Richard Wilson Sihite : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X TITL SMK NEGERI 2 MEDAN. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2020**

Penelitian ini bertujuan : Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Medan dan ntuk mengetahui Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2 Medan. Adapun metode Penelitian yang digunakan merupakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development (R&D)*). Prosedur pembuatan media ini meliputi : (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Perbaikan Desain. Data pada penelitian ini diperoleh melalui instrument yang diadaptasi dari Sriadhi: 2018, yang terdiri dari ahli materi, ahli media. Hasil penelitian ini adalah : (1) pembuatan media interaktif memiliki langkah-langkah meliputi : mencari materi yang ingin dijelaskan dan membuat desain produk , penilaian media oleh ahli media dan ahli materi, validasi dan revisi. (2) Hasil kelayakan media interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* sebagai berikut : penilaian ahli media memperoleh nilai 4,45 dengan kategori sangat layak, penilaian ahli materi memperoleh 4,4 dengan kategori sangat layak. Maka diperoleh kesimpulan media yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Kata kunci : *Pengembangan media pembelajaran interaktif, dasar listrik dan elektronika*

## **ABSTRACT**

**Richard Wilson Sihite : *Development of Interactive Learning Media in Basic Electrical and Electronics Subjects for Class X TITL SMK NEGERI 2 MEDAN. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2020***

*This study aims: To develop interactive learning media based on Lectora Inspire in basic electricity and electronics subjects in class X of the Electrical Power Installation Engineering Department at SMK Negeri 2 Medan and to determine the appropriateness of interactive learning media based on Lectora Inspire in Basic Electrical and Electronics learning at SMK Negeri 2 Medan. The research method used is the Research and Development (R & D) method. The procedure for making this media includes: (1) Potentials and Problems, (2) Data Collection, (3) Product Design, (4) Design Validation, (5) Design Improvement. The data in this study were obtained through an instrument adapted from Sriadhi: 2018, which consists of material experts, media experts. The results of this research are: (1) making interactive media has the following steps: finding material that you want to explain and make product designs, media assessments by media experts and material experts, validation and revision. (2) The results of the feasibility of interactive media based on the Lectora Inspire application are as follows: the media expert's assessment received a score of 4.45 in the very feasible category, the material expert's assessment received 4.4 in the very feasible category. Then it can be concluded that the media developed is suitable for use.*

*Keywords: Development of interactive learning media, basic electricity and electronics*