

## ABSTRAK

**Syahputra Perdana. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Di Smk Swasta Pariwisata Imelda Medan T.A 2020/2021. Tesis: Program Pasca Sarjana Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan. 2021.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan, (2) keefektifitasan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan yang terdiri atas 2 kelas yaitu kelas XI Tata Boga 1 dan Tata Boga 2 sebanyak 60 siswa. Pada penelitian ini menggunakan teknis sampel jenuh yang berarti keseluruhan populasi dijadikan sampel. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode research and development (R&D) dengan menggunakan model *Four-D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan validasi dari ahli materi dengan persentase 76.36% yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis android ini layak untuk digunakan. Pada penilaian ahli media dengan persentase 79.33% yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis android ini layak untuk digunakan. Pada penilaian praktisi guru dengan persentase 93.67% yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis android ini sangat layak untuk digunakan. Media pembelajaran interaktif berbasis android efektif digunakan berdasarkan hasil perhitungan uji t, diperoleh data bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $5,868 > 2,00172$  atau dengan kata lain  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka dapatlah disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android lebih tinggi daripada hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android sebesar 88,56%.

**kata kunci:** media pembelajaran interaktif, android, kewirausahaan

## ABSTRACT

*Syahputra Perdana. Development of Android-Based Interactive Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Creative Products and Entrepreneurship Subjects at Tourism Vocational High School of Imelda Medan T,A 2020/2021. Thesis: Postgraduate Program in Economics Education, State University of Medan. 2021.*

*This study aims to determine: (1) the feasibility of using the developed android-based interactive learning media. (2) the effectiveness of android-based interactive learning media in improving student learning outcomes in the subjects of creative products and entrepreneurship grade XI at Tourism Vocational High School of Imelda Medan. The population in this study were all students of grade XI of Tourism Vocational High School of Imelda Medan which consisted of 2 classes, namely class XI Culinary 1 and Culinary 2 as many as 60 students. In this study, the technical sample was saturated, which means that the entire population was sampled. The object of this research is an android-based interactive learning media on the subject of creative products and entrepreneurship. The results of this study are android-based interactive learning media that were developed are feasible to use based on validation from material experts with a percentage of 76.36%, which means this android-based interactive learning media is feasible to use. On the assessment of media experts with a percentage of 79.33% which means that this android-based interactive learning media is feasible to use. In the assessment of teacher practitioners with a percentage of 93.67% which means this android-based interactive learning media is very feasible to use. Android-based interactive learning media is effectively used based on the results of the t-test calculation, the data obtained that  $t_{count} > t_{table}$  or  $5.868 > 2.00172$  or in other words  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, it can be concluded that student learning outcomes in the subjects of creative products and entrepreneurship were using android-based interactive learning media is higher than student learning outcomes without using android-based interactive learning media with the effectiveness of using android-based interactive learning media of 88.56%.*

**keywords:** *interactive learning media, android, entrepreneurship*