

## ABSTRAK

**Muhammad Syafrullah: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Tkj Di Smk Muhammadiyah 04 Medan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer, Program S1, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan. 2022**

Penelitian ini memiliki tujuan (1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire*, (2) Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire*, (3) Mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire*.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Waterfall. Dengan menggunakan instrumen penelitian multimedia berupa angket dan soal pretest dan posttest. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi, dengan pengujian akseptansi multimedia dilakukan oleh 5 orang siswa. Pada uji efektifitas dilakukan terhadap 20 orang siswa kelas X TKJ.

Berdasarkan hasil yang didapatkan validasi materi pada keseluruhan aspek pada penilai 1 dan penilai 2 mendapatkan perolehan skor 4,64 dengan Intepretasi “Sangat Layak”, kemudian validasi media keseluruhan aspek pada penilai 1 dan penilai 2 mendapatkan perolehan skor 4,44 dengan Intepretasi “Sangat Layak”, selanjutnya untuk Akseptabilitas Pengguna Produk secara keseluruhan aspek pada penilai 1, 2, 3, 4 dan 5 mendapatkan perolehan skor 4,36 dengan akseptansi “Sangat Tinggi”. Uji efektivitas bahwa rata-rata skor N-Gain yang diperoleh siswa adalah 0,65 yang dikategorikan sedang, skor tertinggi siswa yaitu 1,00 yang berarti dapat dikategorikan tinggi, dan diperoleh skor terendah siswa yaitu 0,40 yang berarti dapat dikategorikan sedang dan secara keseluruhan.

**Kata Kunci:** Penelitian dan Pengembangan, Media Pembelajaran *Lectora Inspire*, Dasar Desain Grafis.



## ABSTRACT

***Muhammad Syafrullah: Development of Interactive Learning Media Using Lectora Inspire in the Basic Subject of Graphic Design Class X TKJ at SMK Muhammadiyah 04 Medan. Thesis. Information Technology and Computer Education Study Program, S1 Program, Faculty of Engineering, State University of Medan. 2022***

*This study has the objectives of (1) knowing the development of interactive learning media using lectora inspire, (2) knowing the feasibility of developing interactive learning media using lectora inspire, (3) knowing the effectiveness of developing interactive learning media using lectora inspire.*

*This research method is development research (R&D) using the Waterfall development model. By using multimedia research instruments in the form of questionnaires and pretest and posttest questions. Validation was carried out by 2 media experts and 2 material experts, while multimedia acceptance testing was carried out by 5 students. The effectiveness test was carried out on 20 students of class X TKJ.*

*Based on the results obtained by material validation for all aspects of assessor 1 and assessor 2, a score of 4.64 was obtained with an interpretation of "Very Decent", then media validation of all aspects of assessor 1 and assessor 2 obtained a score of 4.44 with an interpretation of "Very Decent ", then for Product User Acceptability as a whole aspect on assessors 1, 2, 3, 4 and 5 get a score of 4.36 with "Very High" acceptance. Test the effectiveness that the average N-Gain score obtained by students is 0.65 which is categorized as medium, the highest student score is 1.00 which means it can be categorized as high, and the lowest student score is 0.40 which means it can be categorized as medium and whole.*

***Keywords:*** *Research and Development, Lectora Isnpire Learning Media, Basic Graphic Design.*

