

ABSTRAK

Vira Junita :“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Dengan Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Perangkat Lunak Kelas XI SMK Supian Membangun Silangkitang”. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang nilai kelayakan dan keefektifan pada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android dengan menggunakan adobe flash Cs6 pada mata pelajaran perangkat lunak kelas XI SMK supian membangun silangkitang.

Pada penelitian ini yang digunakan peneliti menggunakan metode penelitian *R&D*. Untuk mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian yaitu angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan pengguna yang tujuannya untuk menguji kualitas media pembelajaran tersebut serta menguji keefektifan terhadap hasil belajar pesertadidik. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif yang didukung dengan data kuantitatif dan dianalisis dengan kriteria pengujian penilaian untuk menentukan kualitas produk.

Hasil penelitian menunjukkan:(1).Untuk uji kelayakan media perolehan keseluruhan oleh ahli materi memperoleh nilai sebesar **4,33** dan dapat dinyatakan “**Sangat Layak**” pada ahli media dengan hasil perolehan penilaian secara keseluruhan mendapatkan nilai sebesar **3,72** dan dapat dinyatakan “**Layak**” dan perolehan penilaian secara keseluruhan oleh pengguna atau siswa diperoleh sebesar **4,64** dan dapat dikategorikan “**Sangat Layak**”. (2).Untuk uji keefektifan pada hasil belajar peserta didik pembelajaran interaktif mendapatkan perolehan rata-rata sebesar 88,75 lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang konvensional dengan nilai rata-rata 84,58 hal ini diperoleh dari uji t dengan perolehan akhir (*Posttest*) terdapat harga (t hitung = 8,600 ; $p = 0,00$) . hasil keputusan tidak dapat menerima H_0 dikarenakan t hitung > dari t tabel ($0,05$) = 1,68. Sehingga pengambilan keputusan dapat menerima H_a .

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android, Konvensional

ABSTRACT

Vira Junita: *"Development of Android Application-Based Interactive Learning Media Using Adobe Flash Cs6 in Software Subject Class XI SMK Supian Membangun Silangkitang". Essay.Faculty of Engineering, State University of Medan.*

This study aims to determine the value of the feasibility and effectiveness of interactive learning media based on android applications using Adobe Flash Cs6 on software subjects for class XI SMK Supian Membangun Silangkitang.

In this study, researchers used the R&D research method. To collect data using research instruments, namely questionnaires given to material experts, media experts and users whose purpose is to test the quality of the learning media and test its effectiveness on student learning outcomes. The type of data generated is qualitative data supported by quantitative data and analyzed with assessment test criteria to determine product quality

The results showed: (1). For the media feasibility test, the overall acquisition by material experts obtained a value of 4.33 and it could be declared "Very Eligible" to the media expert with the results of the overall assessment obtaining a value of 3.72 and it could be stated "Eligible". " and the overall rating obtained by users or students is 4.64 and can be categorized as "Very Eligible". (2). To test the effectiveness of the learning outcomes of interactive learning students get an average gain of 88.75 which is higher than conventional learning with an average value of 84.58 this is obtained from the t test with the final gain (Posttest) there are price ($t \text{ count} = 8,600$; $p = 0,00$) . the result of the decision cannot accept H_0 because $t \text{ count} >$ from $t \text{ table} (0.05) = 1.68$. So that the decision maker can accept H_a .

Keywords: *Android Application-Based Interactive Learning Media Conventional*

