

ABSTRAK

Miranda Warni Siregar. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran termasuk hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang baik sangat efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan software *Unity* dalam tampilan Dekstop. Media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan menggunakan lima tahap didalamnya yaitu *Analysis, Development, Design, Implementation* dan *Evaluation*. Sasaran penelitian ini adalah guru dan siswa. Pengujian terhadap media interaktif oleh validator media, validator materi, dan akseptansi/pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak dengan skor 4,17 untuk validasi materi, skor 4,55 untuk validasi media, dan skor 5,61 untuk validasi akseptansi/pengguna. Pengujian keefektifan terhadap media pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 0,67 dengan kategori tinggi sehingga produk tersebut dikatakan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 1 Huristak.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, *Android*, Teknologi Informasi.

ABSTRACT

Miranda Warni Siregar. Development of Android-Based Interactive Learning Media in Information Technology Subjects

This research is generally research that aims to develop learning media. Learning media is a very important thing in the learning process, good learning media is very effective in the teaching and learning process. Researchers developed interactive learning media using Unity software on a desktop display. The learning media in this research uses the ADDIE model using five stages, namely Analysis, Development, Design, Implementation and Evaluation. The targets of this research are teachers and students. Testing of interactive media by media validators, material validators, and acceptability/users shows that the resulting learning media is feasible with a score of 4.17 for material validation, a score of 4.55 for media validation, and a score of 5.61 for acceptability/user validation. Testing the effectiveness of learning media shows an average value of 0.64 in the high category so that the product is said to be effective for use in the learning process. This research concludes that the use of Android-based interactive learning media in Information Technology subjects can be an effective alternative for improving the quality of learning in class X Computer Engineering Network at SMK Negeri 1 Huristak.

Keywords: *Development of Interactive Learning Media, Android, Information Technology.*