

Igam Amirullah. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Unity Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X SMKN 1 Sumenep*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing Muhamad Afif Effindi, S.Kom., M.T

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbentuk *software android* untuk siswa kelas X SMKN 1 Sumenep Program Keahlian Teknik Komputer dan Informasi pada mata pelajaran Sistem Komputer lebih tepatnya pada materi Sistem Bilangan dan Perangkat Eksternal. Penelitian ini merupakan R&D dengan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini menggunakan data hasil wawancara dan kuesioner. Peneliti membuat design sketsa sebelum melakukan pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif. Produk yang dikembangkan menggunakan *software* Unity 2019 dengan bantuan *software* lain seperti Visual Studio 2019, Adobe Illustrator 2021. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi, ahli media, dan uji coba pengguna mendapat nilai yaitu, ahli materi mendapatkan 96,92% dengan keterangan “Sangat Layak”, ahli media mendapatkan 100% dengan keterangan “Sangat Layak”, uji coba per orang mendapatkan 95,78% dengan keterangan “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil mendapatkan 93,89% dengan keterangan “Sangat Baik”, uji coba kelompok besar mendapatkan 85,32% dengan keterangan “Baik”. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran Sistem Komputer ini valid digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil pengujian ahli materi, ahli media, dan uji coba pengguna yaitu siswa kelas X Multimedia (MM2).

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, *android*, unity, Sistem Komputer, ADDIE

Igam Amirullah. 2022. *Development of Android-Based Interactive Learning Media Using Unity in Computer System Subjects Class X SMKN 1 Sumenep*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Advisor Muhamad Afif Effindi, S.Kom., M.T

ABSTRACT

The purpose of this research is to make a product in the form of interactive learning media in the form of android software for class X students of SMKN 1 Sumenep Computer and Information Engineering Expertise Program on Computer Systems subjects, more precisely on Number Systems and External Devices. This research is R&D with the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data used in the development of this study used data from interviews and questionnaires. Researchers made a sketch design before developing a product in the form of interactive learning media. Products developed using the Unity 2019 software with the help of other software such as Visual Studio 2019, Adobe Illustrator 2021. Based on the validation results from material expert validators, media experts, and user trials, they got a score, namely, material experts got 96.92% with the statement "Very Eligible", media experts got 100% with the statement "Very Eligible", the trial per person got 95.78% with the statement "Very Good", the small group trial got 93.89% with the statement "Very Good", the group trial big get 85.32% with the description "Good". So that the Android-based interactive learning media on the subject of Computer Systems is valid for use in the learning process based on the results of testing material experts, media experts, and user trials, namely students of class X Multimedia (MM2).

Keywords: *interactive learning media, android, unity, computer system, ADD*