

Qodry Noer Fathir. 2024. Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* Materi Prinsip Dasar Desain Dan Komunikasi Visual Desain Grafis Smkn 1 Kalianget. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Laili Cahyani, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Media atau bahan ajar interaktif adalah materi pembelajaran yang menggabungkan audio, video, teks, atau grafik untuk menciptakan hubungan dua arah antara materi dan pengguna. Penggunaan bahan ajar ini dapat mendorong peserta didik untuk bersikap lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif pada materi prinsip dasar desain dan komunikasi visual desain grafis siswa kelas XI SMKN 1 Kalianget. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan beberapa tahapan diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini menciptakan sebuah media interaktif berbasis *android* dengan penilaian dari dua validator yaitu ahli materi dengan nilai 97,5% kriteria sangat valid dan ahli media dengan nilai 89% kriteria sangat valid. Hasil penilaian respon siswa menggunakan 3 uji coba yaitu uji coba perorangan memperoleh nilai presentase 91% kategori “sangat layak”. Uji coba kelompok kecil perolehan nilai presentase 92% dengan kategori “sangat layak”. Uji coba kelompok besar perolehan nilai presentase 92% dengan kategori “sangat layak”. Sehingga hasil tersebut media interaktif dinyatakan “Sangat valid” dari perolehan nilai dari validasi, dan hasil uji coba pengguna dapat disimpulkan bahwa media interaktif “Sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : ADDIE, *Android*, Media Interaktif

Qodry Noer Fathir. 2024. *Android-Based Interactive Media Development Material Basic Principles of Design and Visual Communication Graphic Design at Smkn 1 Kalianget*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Supervisor: Laili Cahyani, S.Kom., M. Kom.

ABSTRACT

Interactive media or teaching materials are learning materials that combine audio, video, text or graphics to create a two-way relationship between the material and the user. The use of this teaching material can encourage students to be more active in the learning process. This research aims to develop interactive media based on the basic principles of visual communication design for class XI students at SMKN 1 Kalianget. This research uses the ADDIE research model with several stages including Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. This research created an Android-based interactive media with assessments from two validators, namely material experts with a score of 97.5% of very valid criteria and media experts with a score of 89% of very valid criteria. The results of assessing student responses using 3 trials, namely individual trials, obtained a percentage score of 91% in the "very feasible" category. The small group trial obtained a percentage score of 92% in the "very feasible" category. Large group trials obtained a percentage score of 92% in the "very feasible" category. So that the results of interactive media are declared "Very valid" from the value obtained from validation, and the results of user trials can be concluded that interactive media is "Very suitable" to be used as learning media.

Kata kunci : *ADDIE, Android, Interactive Media*