**Haya, L, N. 2023.** “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Animasi Kelas XI Kompetensi Keahlian DKV (Studi Kasus SMK N 1 Godean) ”. Tugas Akhir. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Vivianti, S.Pd., M.Pd.

# ABSTRAK

Penyampaian materi pada mata pelajaran animasi jurusan DKV di SMK N 1 Godean memiliki beberapa kendala, diantaranya kurangnya media pembelajaran yang tersedia serta terbatasnya waktu. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi dengan mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi kelas XI DKV di SMK N 1 Godean. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan sistem yang digunakan yaitu ADDIE (*analysis, design, development*). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* Android yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Unity *Game Engine*. Hasil uji kelayakan yang dilakukan terhadap ahli media pada aspek tampilan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 93%, aspek pemrograman sebesar 83%, aspek navigasi sebesar 91% dan aspek audio video sebesar 75%, sehingga skor total diperoleh 88% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada pengujian ahli materi dengan satu aspek penilaian yaitu aspek kualitas materi memperoleh skor 80% dengan kategori sangat layak. Sedangkan pengujian terhadap siswa atau pengguna media terdapat tigas aspek pengukuran yaitu aspek desain media mendapatkan skor 83%, aspek pengoperasian media mendapatkan skor 85% dan pada aspek kebermanfaatan materi mendapatkan skor 83% sehingga skor total diperoleh 84% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan maka media pembelajaran interaktif yang dikembangkan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran animasi kelas XI DKV di SMK N 1 Godean.

**Kata Kunci**: Media Pembelajaran Interaktif, Animasi, Android, Uji Kelayakan.

**Haya, L, N. 2023.**"Development of Interactive Learning Media for Class XI Animation Subject Competency of DKV (Case Study of SMK N 1 Godean)". Thesis. Yogyakarta: Information Technology Education Study Program, University of Technology Yogyakarta. Advisor: Vivianti, S.Pd., M.Pd.

**ABSTRACT**

The delivery of material on the subject of animation DKV major at SMK N 1 Godean has several obstacles, including the lack of available learning media and limited time. This study aims to provide a solution by developing and knowing the feasibility level of interactive learning media in animation subjects for class XI DKV at SMK N 1 Godean. This research is a type of research and development (R&D) with the system development model used, namely ADDIE (*analysis,  design, development*). The resulting product is an application-based learning media*mobile* Android developed using the Unity application*Game Engine*. The results of the feasibility test conducted on media experts on the display aspect obtained a feasibility percentage of 93%, programming aspect of 83%, navigation aspect of 91% and audio video aspect of 75%, so that a total score of 88% was obtained which was included in the very feasible category. In the material expert test with one aspect of the assessment, namely the material quality aspect, a score of 80% was obtained in the very decent category. While testing on students or media users there are three aspects of measurement, namely the media design aspect gets a score of 83%, the operational aspect of the media gets a score of 85% and the usability aspect of the material gets a score of 83% so that a total score of 84% is obtained which is included in the very feasible category. Based on the results of the tests carried out, the interactive learning media developed is Very Feasible to be used as a learning medium in animation subjects for class XI DKV at SMK N 1 Godean.

**Keywords**: Interactive Learning Media, Animation, Android, Feasibility Test.