

**Hanafi, F. 2019.** “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X SMK Bina Harapan Sleman Yogyakarta” Tugas Akhir. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Fakultas Humaniora, Pendidikan & Pariwisata. Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing Dr. Arief Hermawan, M.T.

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan memenuhi tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar untuk siswa kelas X jurusan TKJ di SMK Bina Harapan Sleman Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan-tahapan ADDIE adalah berikut ini: (1) Tahap Analisis, pada tahap ini terdapat beberapa kegiatan penting seperti materi, karakteristik siswa, kondisi ruang kelas, observasi; (2) Tahap Perancangan, pada tahap ini terdapat beberapa hal penting seperti membuat desain tampilan, *flowchart*, kebutuhan sistem, dan *storyboard*; (3) Tahap Pengembangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan dan penggabungan konten yang sudah dirancang pada tahap perancangan; (4) Tahap Implementasi, pada tahap ini produk akan di uji coba kan secara nyata dilapangan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kelayakan, efesiensi dalam pembelajaran; (5) Tahap Evaluasi, pada tahap ini akan dilaksanakan revisi apa bila masih ada kesalahan pada media pembelajaran yang akan di buat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pemrograman dasar dari ahli media sebesar 86,25% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan ahli materi sebesar 97,5% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan dari 10 sampel penelitian terhadap siswa, diperoleh penilaian siswa sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak. berdasarkan penelitian tersebut maka media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas x jurusan TKJ di SMK Bina Harapan Sleman Yogyakarta sangat layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X TKJ di SMK Bina Harapan Yogyakarta.

**Kata Kunci:** Tugas Akhir, Media Pembelajaran, *Adobe Flash*

**Hanafi, F. 2019.** *Development of Interactive Learning Media in Basic Programming Subject of Class X SMK Bina Harapan Sleman Yogyakarta. A final paper. Information Technology Education Department. Faculty of Humanities, Education & Tourism. University of Technology Yogyakarta. Adviser: Dr. Arief Hermawan, M.T.*

### **ABSTRACT**

*This research aims to develop interactive learning media and meet the level of interactive learning media feasibility in BASIC programming subjects for grade X students majoring in TKJ of SMK Bina Harapan Sleman Yogyakarta. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. The ADDIE stages are as follows: (1) The analysis stage, at this stage there are several important activities such as material, student characteristics, classroom conditions, observation; (2) planning stage, at this stage there are a number of important things like creating a display design, flowchart, system requirements, and storyboard; (3) Development stage, this stage carried out the creation and merging of content that has been designed at the design stage; (4) Implementation stage, at this stage the product will be tested in the field to get an idea of the level of eligibility, efficiency in learning; (5) Evaluation stage, this stage will be carried out some revision if there is still an error in learning media that will be developed. The results showed that the media feasibility level of interactive learning in the basic programming subjects of the media experts amounted to 86.25% with very decent categories. Based on a material expert of 97.5% with very decent categories. Based on 10 samples of research on students, obtained a student assessment of 92.5% with very decent categories. Based on the study, interactive learning media in basic programming subjects Class X Department of TKJ in SMK Bina Harapan Sleman Yogyakarta is very worthy to be used to support learning activities of students teaching class X TKJ at SMK Bina Hope Yogyakarta.*

**Key words:** *End Task, learning Media, Adobe Flash*