

**Rubangi. 2020.** “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Sistem Komputer (Studi Kasus: (Studi Kasus: SMK Ma’arif 3 Somalangu Kebumen). 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 mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Sistem Komputer untuk siswa kelas X di SMK Ma’arif 3 Somalangu Kebumen.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan-tahapan ADDIE, yaitu sebagai berikut: (1) Tahap Analisis, pada tahap ini terdapat beberapa kegiatan seperti materi pembelajaran, silabus, kompetensi dasar; (2) Tahap Perancangan, pada tahap ini terdapat beberapa hal seperti membuat desain tampilan media, *flowchart*, kebutuhan sistem, dan *storyboard*; (3) Tahap Pengembangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan dan penggabungan isi materi atau konten yang sudah dirancang pada tahap perancangan; (4) Tahap Implementasi, pada tahap ini produk media pembelajaran interaktif Sistem Komputer digunakan pada kelas X Multimedia di SMK Ma’arif 3 Somalangu Kebumen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer dari ahli media sebesar 88% dengan kategori Sangat Layak. Berdasarkan ahli materi sebesar 84% dengan kategori Layak. Berdasarkan dari 14 sampel penelitian terhadap siswa, diperoleh penilaian siswa sebesar 85.4% dengan kategori Sangat Layak. Berdasarkan penelitian tersebut maka media pembelajaran interaktif mata pelajaran Sistem Komputer kelas X jurusan Multimedia di SMK Ma’arif 3 Somalangu Kebumen Sangat Layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas X jurusan Multimedia di SMK Ma’arif 3 Somalangu Kebumen.

*Kata Kunci : Sistem Komputer, Multimedia, Media Pembelajaran Interaktif*

**Rubangi. 2020.** " Development of Interactive Learning Media for Computer System Subjects (Case Study: SMK Ma'arif 3 Somalangu Kebumen). Thesis. Information Technology Education Study Program. Faculty of Humanities, Education & Tourism. University of Technology Yogyakarta. Supervisor Dr. Arief Hermawan, M.T. "

## **ABSTRACT**

*This study aims to develop interactive learning media and determine the feasibility of interactive learning media for Computer Systems subjects for class X students at SMK Ma'arif 3 Somalangu Kebumen.*

*This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model. The stages of ADDIE are as follows: (1) Analysis Phase, at this stage there are several activities such as learning materials, syllabus, basic competencies; (2) Designing Phase, at this stage there are several things such as creating media display designs, flowcharts, system requirements, and storyboards; (3) Development Phase, at this stage the creation and incorporation of the contents of the material or content that has been designed at the design stage; (4) Implementation Stage, at this stage the interactive learning media product of Computer Systems is used in Multimedia X class at SMK Ma'arif 3 Somalangu Kebumen.*

*The results showed that the feasibility level of interactive learning media on computer system subjects from media experts was 88% with the Very Eligible category. Based on material experts 84% in the Eligible category. Based on 14 research samples of students, student ratings were 85.4% with the Very Eligible category. Based on this research, interactive learning media for Computer System class X in Multimedia major in SMK Ma'arif 3 Somalangu Kebumen is very appropriate to be used to support teaching and learning activities for class X students majoring in Multimedia in SMK Ma'arif 3 Somalangu Kebumen.*

*Keywords: Computer Systems, Multimedia, Interactive Learning Media*